MANUEL

BATTLE ISLE





UBI SOFT

Entertainment Software

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR LA VERSION AMIGA

INFORMATIONS SYSTEME

Battle Isle fonctionne sur les AMIGA 500, 1000, 1500, 2000, 2500 et 3000.

NOTES IMPORTANTES : avant de charger Battle Isle pour la première fois, nous vous conseillons d'effectuer une copie de sauvegarde des disquettes de jeu à partir de l'AMIGA DOS (Référez-vous au manuel de votre AMIGA).



Si vous possédez un AMIGA 1000, chargez tout d'abord le Kickstart après avoir allumé votre ordinateur. Battle Isle fonctionne à partir du Kickstart 1.2.

Battle Isle comprend trois disquettes. La première contient la séquence de présentation et le programme d'installation sur disque dur. Si vous ne désirez pas charger la séquence de présentation, insérez directement la deuxième disquette dans le lecteur interne. Le jeu chargera directement.

Droits d'auteur
© Blue Byte 1991. Logiciel, manuel, texte, graphiques et noms sont propriété exclusive de l'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, émise ou transmise par quel moyen que ce soit, ou traduite en une autre langue, sans l'autorisation expresse et écrite de Blue Byte.
"AMIGA", "KICKSTART", "WORKBENCH" are trademarks of Commodore Business Machines Inc.
"ATARI", "ATARI ST", "MEGA ST", "MEGA STE" are trademarks of Atari Systems Inc.
All the other product names in this manual are trademarks of the respective authors.

SOMMAIRE

Instructions de chargement **5**
Instructions de chargement pour la version Amiga 5
Installation sur disque dur 7
Instructions de chargement pour la version Atari 12
Installation sur disque dur 12
Instructions de chargement sur P.C. et compatibles 15
Installation sur disque dur 15
Avant Propos **19**
Le Principe du Jeu **20**
La Notice **21**
Le Menu **22**
Le menu principal 22
Le menu options 22
Le menu setting 23
Le menu disk 24
Le Terrain de Jeu **25**
Les Commandes **26**
La Carte Globale **29**
Déplacement d'Unités **30**
La Phase d'Action **32**
La Répartition d'Unités **34**
La Production d'Unités **35**
Le Changement de Phase **36**
Le Chargement et la Sauvegarde des Jeux **38**
Le Chargement **38**
La Sauvegarde **38**

Les Bâtiments **40**
Le quartier général 41
L'usine 41
Le dépôt 43
L'approvisionnement des Bâtiments en Energie **45**
Le Paysage **46**
La Formation de Combat **47**
Le Système d'Expérience **49**
Comment obtenir des Informations instantanément **50**
Les informations sur les unités 50
Les informations d'ordre général 51
L'Evaluation de vos Performances **54**
La Stratégie Générale **56**
Epilogue **59**
Glossaire **60**
Générique **63**

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR LA VERSION AMIGA

INFORMATIONS SYSTEME

Battle Isle fonctionne sur les AMIGA 500, 1000, 1500, 2000, 2500 et 3000.

NOTES IMPORTANTES : avant de charger Battle Isle pour la première fois, nous vous conseillons d'effectuer une copie de sauvegarde des disquettes de jeu à partir de l'AMIGA DOS (Référez-vous au manuel de votre AMIGA).



Si vous possédez un AMIGA 1000, chargez tout d'abord le Kickstart après avoir allumé votre ordinateur. Battle Isle fonctionne à partir du Kickstart 1.2.

Battle Isle comprend trois disquettes. La première contient la séquence de présentation et le programme d'installation sur disque dur. Si vous ne désirez pas charger la séquence de présentation, insérez directement la deuxième disquette dans le lecteur interne. Le jeu chargera directement.

Dès qu'un message à l'écran vous demande d'insérer la disquette Workbench, insérez la première ou deuxième disquette de Battle Isle dans le lecteur interne. Si vous êtes en possession d'un deuxième lecteur, vous pouvez d'emblée insérer la deuxième ou troisième disquette du jeu dans ce lecteur. Cela vous évitera les changements de disquette.

Configurations mémoire requises :

La Chip-ram est la mémoire accessible par toutes les possibilités du hardware de l'Amiga. C'est la mémoire de base implantée par Commodore dans votre AMIGA.
La Fast-ram est la mémoire ajoutée par l'utilisateur (extension mémoire), ou dans certains cas par Commodore (Ex : l'Amiga 2000, Workbench 1.2, possède 512 Kbytes de Chip Ram et 512 Kbytes de Fast Ram). Pour savoir quelle mémoire possède votre AMIGA, utilisez la commande « AVAIL » de l'Amiga DOS (Référez-vous au manuel de votre AMIGA pour utiliser cette commande).

Si vous avez :

— **512 kbytes de chip-ram :** le jeu n'utilisera pas tous les bruitages possibles.

— **512 kbytes de chip-ram + 512 kbytes de fast-ram :** le jeu fera moins d'accès disquettes que dans la configuration précédente.

— **512 kbytes de chip-ram + 1 Mbytes de fast-ram :** les changements de disquettes sont limités au minimum et les passages du menu au jeu, et vice-versa sont plus rapides.

Note : Si vous ne voulez pas utiliser la fast-ram, gardez le bouton gauche de la souris appuyé lors du chargement. Dès que l'écran devient noir, vous pouvez relâcher le bouton.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

ATTENTION ! ! !

Vous avez besoin d'au moins 512 kbyte fast-ram, mis à part les 512 kbytes de chip-ram installés dans votre ordinateur, pour que le programme fonctionne à partir du disque dur. Si vous ne disposez que de 512 kbytes chip-ram, nous vous conseillons de lancer Battle Isle à partir des disquettes. Le programme ne sera lancé que si vous disposez de 400 kbytes de chip-ram libres.



Veillez surtout à ce que la place mémoire disponible soit suffisante. Si vous ne disposez que de 512 Kbytes de chip-ram et que vous avez branché un deuxième lecteur, éteignez-le ou débranchez-le (comme indiqué dans votre manuel) : il prendrait trop de place mémoire pour que le jeu puisse fonctionner.
Si cette manipulation ne devait pas suffire, fermez toutes les fenêtres ouvertes avant de lancer Battle Isle. Pour utiliser le jeu, procédez comme suit : ouvrez tout d'abord le dossier contenant le jeu, posez l'icône du programme Battle Isle sur l'écran Workbench et fermez ensuite toutes les fenêtres. Lancez Battle Isle en cliquant deux fois très rapidement sur l'icône du programme.

Pour effectuer l'installation, exécutez les commandes suivantes :

1ère étape :

Bootez comme d'habitude votre AMIGA à partir du disque dur. Dès que l'écran Workbench s'affiche, vous pouvez insérer la première disquette de Battle Isle dans l'un de vos lecteurs de disquette. Si vous disposez d'un deuxième lecteur, vous pouvez d'emblée insérer la deuxième disquette de jeu dans ce lecteur.



2e étape :

Ouvrez la disquette en cliquant sur le symbole disquette. Deux icônes apparaissent alors à l'écran: l'une représentant le programme principal et l'autre appelée « INSTALL » représentant le programme d'installation.

3e étape :

Lancez le programme d'installation en cliquant rapidement par deux fois sur l'icône correspondante.

4e étape :

Deux options figurent dans la fenêtre d'installation. Indiquez le nom du lecteur de disquettes utilisé dans la case supérieure (celui-ci se nomme normalement « DF0: », d'où l'indication par défaut « DF0: »). Si la disquette se trouve dans l'un de vos lecteurs externes, tapez le nom correspondant (DF1:, DF2:, DF3:,...). Validez votre choix à l'aide de la touche « return ».

La case inférieure de la fenêtre est destinée au lecteur cible. Puisque le disque dur porte en règle générale le nom « DH0: », la case comporte cette indication par défaut. Si vous désirez installer Battle Isle sur une autre partition, vous indiquerez le nom de celle-ci.

Si vous voulez installer Battle Isle dans un répertoire, vous pouvez tapez le nom d'un répertoire après le nom de votre lecteur. Si ce répertoire existe déjà, Battle Isle sera installé automatiquement dans celui-ci. Dans le cas où le répertoire correspondant n'existe pas, le programme le créera.

Vous pouvez également inscrire plusieurs répertoires imbriqués les uns dans les autres ; pour cela, séparez les noms simplement par « / ».

Après vérification de vos indications, vous pouvez procéder à l'installation.

Le programme d'installation comprend deux options : « PACKED » et « UNPACKED » (boutons 1 et 2). La première vous propose l'installation du programme avec les données compactées : le programme utilisera moins de place mémoire, mais les temps de chargement seront un peu plus longs.
La deuxième vous propose de copier le programme sous sa forme originale sur le disque dur: les temps de chargement seront plus courts, mais le programme occupera environ 5 Mbytes sur votre disque dur.
Le troisième bouton permet de quitter le programme d'installation.

5e étape :

Lors de la procédure d'installation, un message à l'écran vous demandera éventuellement de changer la disquette. Si vous ne possédez pas de deuxième lecteur, insérez la deuxième disquette à la place de la première.

Une fois l'installation achevée, un message à l'écran vous indiquera la réussite de l'opération.

Dans le cas contraire, étudiez les sources d'erreur possibles avant de tenter un nouvel essai. Celles-ci peuvent être de nature différente :

a) Vous avez donné une indication erronée dans l'une des cases de la fenêtre d'installation : corrigez cette indication suivant le procédé énoncé dans la 4e étape.

b) Impossibilité d'écrire sur disque dur : des données endommagées d'autres programmes se trouvent sur le disque dur. Référez-vous à votre manuel d'utilisation du disque dur, afin d'éliminer l'erreur et recommencez à la première étape.

c) Impossibilité d'écrire sur disque dur : il n'y a plus assez de place sur votre disque dur pour recevoir toutes les données. Effacez quelques données inutiles de votre disque dur. Pour l'installation du programme, vous avez besoin de 3 Mbytes (sous forme compactée), ou 5 Mbytes (sous forme décompactée).

d) Les données ne peuvent être lues à partir de la disquette Battle Isle : votre disquette a probablement été endommagée. Adressez-vous à votre revendeur pour y remédier ou utilisez votre copie de sécurité si vous en avez effectué une.

6e étape :

Si l'installation du programme s'est déroulée sans le moindre problème, vous pouvez immédiatement jouer. Toutes les données personnelles que vous sauvegarderez avec Battle Isle seront également copiées sur disque dur.

Information : Le programme supporte les cartes Turbo du type 68020/68030/68040.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR LA VERSION ATARI

INFORMATIONS SYSTEME

Battle Isle fonctionne sur les ATARI ST 520, 1040, STE 520, 1040, MEGA ST2, MEGA ST4 et MEGA STE.



ATTENTION ! ! ! Avant de charger Battle Isle pour la première fois, nous vous conseillons d'effectuer une copie de sauvegarde des disquettes de jeu, de préférence à partir du bureau (référez-vous au manuel de votre ATARI ST).

Allumez votre ordinateur et insérez la première disquette de Battle Isle dans le lecteur interne. Battle Isle sera lancé automatiquement. Un message à l'écran vous demandera, le cas échéant, d'insérer la deuxième disquette. Si votre ordinateur dispose de plus de 512 kbytes de mémoire, les changements de disquette seront moins fréquents.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

IMPORTANT : l'installation du programme sur disque dur n'est possible que si vous utilisez un ATARI muni de 1 Mbytes de mémoire.

Afin d'éviter tout problème, nous vous conseillons de suivre les indications suivantes :

1ere étape :

Bootez votre ordinateur comme d'habitude à partir de votre disque dur et insérez la première disquette de Battle Isle dans l'un de vos lecteurs.

2e étape :

Ouvrez le lecteur cible de votre choix (généralement C) puis créez un répertoire, si celui-ci n'existe pas encore, pour stocker Battle Isle.

3e étape :

Ouvrez le lecteur correspondant à la disquette de Battle Isle.

4e étape :

Copiez toutes les données sur votre disque dur, comme vous le faites habituellement avec d'autres fichiers. Si cela vous pose problème, consultez le manuel de votre ATARI.

5e étape :

Après avoir copié tous les fichiers de la première disquette, retirez celle-ci et insérez la deuxième.

6° étape :

Copiez tous les fichiers de la deuxième disquette dans le même dossier que la première.

7° étape :

Dorénavant vous pouvez lancer Battle Isle à partir de votre disque dur. Toutes les données que vous sauverez seront copiées sur votre disque et également chargées à partir de celui-ci.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT SUR IBM PC ET 100 % COMPATIBLES EGA/VGA.

Le programme Battle Isle comprenant beaucoup de données, il faut tout d'abord l'installer. Vous pouvez installer le programme soit sur votre disque dur, soit sur disquettes. Pour vous faciliter l'opération, un programme d'installation se trouve sur la première disquette, portant le libellé « INSTALL ».

Nous vous conseillons de suivre au mieux les indications suivantes pour que l'installation s'effectue sans le moindre problème :



INSTALLATION SUR DISQUE DUR

1ère étape :

Allumez votre ordinateur et laissez-le booter comme d'habitude.

2e étape :

Dès la fin du processus, insérez la première disquette de Battle Isle dans un de vos lecteurs.

3e étape :

Tapez la lettre correspondant à ce lecteur suivie de deux points (ex : A:) et appuyez sur la touche « return ».

4• étape :

Tapez le nom du programme d'installation « INSTALL » et validez avec la touche « return ».

5• étape :

Une fois le programme lancé, vous disposez de plusieurs options pour procéder à l'installation. Vous pouvez faire votre choix soit à l'aide de la souris, soit à l'aide du clavier. La souris ne peut être utilisée que s'il s'agit d'une souris compatible Microsoft. En cas de doute, référez-vous au manuel de votre souris pour effectuer les réglages adéquats.

Dans la fenêtre de gauche figurent les cibles disponibles. Tous les disques durs et lecteurs, ainsi que leur capacités respectives, y sont représentés.

Validez le lecteur de votre choix. La version de Battle Isle se trouvant en cours d'installation est représentée dans la fenêtre du milieu : la meilleure configuration possible est choisie d'office.

Si vous installez le programme sur disque dur, vous pouvez choisir plusieurs versions. Vous ne pouvez choisir qu'une seule version à la fois sur un lecteur de disquette.

Les deux autres grandes fenêtres vous informeront sur le déroulement de l'installation et vous demanderont le cas échéant d'insérer telle ou telle disquette. Suivez alors très précisément les indications données à l'écran.

6• étape :

Dès que la procédure d'installation a été entièrement effectuée, vous pouvez lancer le programme en tapant « BI » suivi de « return ». Battle Isle reconnaît automatiquement la configuration de votre PC et s'y adapte. Si vous voulez imposer une configuration spécifique à Battle Isle, vous pouvez indiquer plusieurs options, ceci après le nom du programme suivi d'un espace blanc, comme suit :

/EGA = lance Battle Isle dans une résolution de 320x200 points avec 16 couleurs. Vous ne pouvez choisir cette option que si le mode EGA est disponible sur votre carte graphique.

/VGA = lance Battle Isle dans une résolution de 320x200 points avec 256 couleurs. Vous ne pouvez choisir cette option que si le mode VGA est disponible sur votre carte graphique.

/ADL = cette commande indique au programme que vous utilisez la carte sonore AdLib ou d'autres cartes compatibles. Il faut que la carte soit correctement installée dans votre PC, comme dans tout autre cas. Pour cela, lisez le manuel d'installation de votre carte.

/SND = Battle Isle n'utilisera que le haut-parleur installé dans votre PC.

Si, par exemple, vous désirez lancer Battle Isle en mode EGA avec son AdLib, tapez la commande suivante et validez ensuite avec « return » :

BI /EGA /ADL

Pour que ces options puissent fonctionner, il faut que vous ayez choisi les options correspondantes lors de l'installation du programme.

Si Battle Isle ne devait pas être lancé comme prévu, malgré l'installation réussie, nous vous conseillons d'étudier les points suivants :

– Si le message d'erreur « Not enough memory » est apparu lors du lancement du jeu, vérifiez la configuration de votre ordinateur. Si vous travaillez avec des programmes résidents ou d'autres programmes nécessitant beaucoup de mémoire, retirez-les.

– Si le message d'erreur « File not found » apparaît à l'écran avant le lancement du jeu ou pendant le jeu, nous vous conseillons d'installer une nouvelle fois tout le programme. Un fichier n'a pas été installé de façon correcte, probablement à cause d'une défaillance interne de votre ordinateur.

– Si un message d'erreur différent de ceux cités plus haut devait apparaître à l'écran, veuillez vous adresser à votre revendeur.

AVANT-PROPOS

BATTLE ISLE est un jeu de stratégie semblable en beaucoup de points au jeu d'échecs. BATTLE ISLE comprend cependant des règles beaucoup plus flexibles qui devraient vous faciliter la tâche en tant que stratège en herbe, sans pour autant perdre trop de sa difficulté et de sa complexité. A l'instar du « Jeu des Rois », vous devez déplacer diverses pièces aux caractéristiques différentes sur ce que l'on peut nommer un échiquier.
Seul but : mettre l'adversaire hors combat.
Ce but peut être atteint soit en prenant le quartier général d'assaut (cf le « mat »), soit en venant à bout de toutes les pièces adverses. A la différence des échecs, il faut cependant non seulement tenir compte des caractéristiques des pièces, mais également prendre en considération les données géographiques du terrain.

Nous avons prêté une attention particulière au réalisme. Vous retrouverez dans BATTLE ISLE tous les éléments de la guerre moderne, de la contruction de dépôts jusqu'à la réparation et la production de pièces (ou unités) nouvelles, l'approvisionnement en matières premières jouant un rôle primordial. Vous pouvez jouer soit contre un adversaire « en chair et en os », soit affronter l'ordinateur. 32 cartes différentes sont à votre disposition pour éprouver vos talents de fin stratège.
D'autres disquettes contenant de nouvelles cartes et des unités aux caractéristiques différentes sont en cours de réalisation.



LE PRINCIPE DU JEU

BATTLE ISLE vous offre la possibilité de jouer à deux. Le programme à été réalisé de telle sorte que chacun des deux joueurs puisse prendre part activement aux manœuvres, et ceci à tout moment de la partie : en effet, le jeu comprend deux phases alternées : une phase de déplacement et une phase d'action.

Le joueur n° 1 se trouve d'abord en phase de déplacement, tandis que le joueur n° 2 est en phase d'action (dans la plupart des cas la phase d'attaque). Au tour suivant les phases sont inversées, et ainsi de suite.

Quant au joueur, il représente en somme le « commandant en chef », c'est-à-dire qu'il donne des ordres – ce qui correspond à la planification stratégique – et que l'exécution de l'action proprement dite se fera une fois que les deux joueurs auront fait la demande du changement de phase.

De par son principe, Battle Isle privilégie donc la réflexion et la logique plutôt que les hostilités pures et dures.

LA NOTICE

En plus du descriptif des différentes fonctions du programme, vous trouverez dans la notice des indications d'ordre stratégique qui vous seront utiles pendant le jeu.

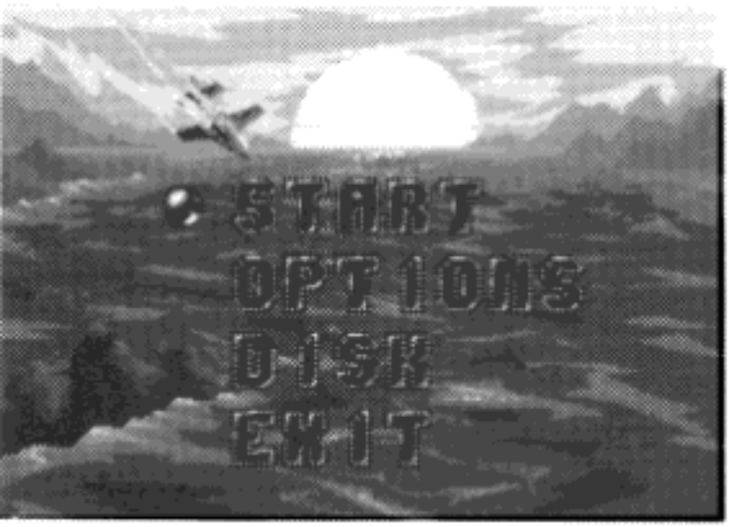
Toutes ces indications sont appuyées par des icônes.

Si vous les étudiez attentivement, votre jeu n'en sera que plus riche.



Symbole pour les indications d'ordre stratégiques

LE MENU



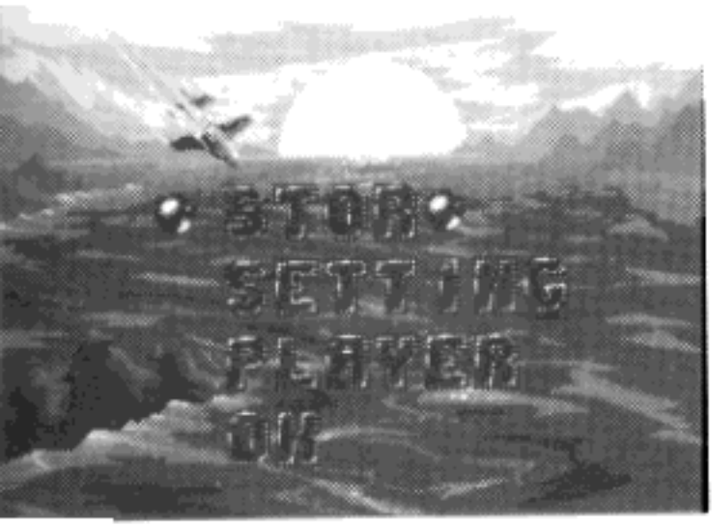
LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal de Battle Isle apparaît après le chargement du jeu. La bille qui se trouve devant la première option peut être déplacée à l'aide du joystick. En appuyant sur le bouton de tir, vous validez l'option correspondante. Les options du menu principal sont :

Start : Permet de commencer ou de continuer une partie.
Options : Sous-menu vous proposant divers choix (voir ci-dessous).
Disk : Permet de sauvegarder ou charger des parties en cours.
Exit : Permet de quitter le programme.

LE MENU OPTIONS

Mapcodes :
Permet de choisir une carte en tapant le code correspondant



(validez le code avec la touche « return »). Les codes vous seront indiqués au fur et à mesure des cartes jouées et gagnées.

Setting :
Cette option vous permet de régler différents paramètres du jeu (CF. ci-dessous).

Player :
Permet de choisir votre opposant (HUMAN ou COMPUTER).

ATTENTION :
La séparation des cartes à un joueur et des cartes à deux joueurs a dû être opérée pour des raisons techniques donc vous ne pouvez pas jouer des cartes à deux joueurs (cartes HUMAN/HUMAN) contre l'ordinateur.

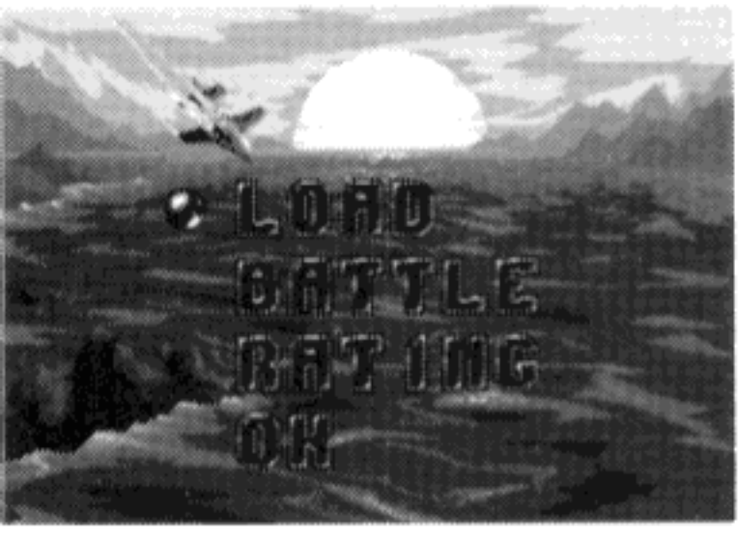
Ok :
Permet de retourner au menu principal.



LE MENU SETTING

All shops/hide shop :
Permet d'avoir ou non, des informations sur les unités adverses lors du jeu.

No limit/4, 8, 16 turns :
Permet de choisir le nombre de tours du jeu. Si vous choisissez un nombre de tours limité, c'est le joueur qui aura le plus d'unités lors du dernier tour qui aura gagné.



Palette :
Permet de changer les couleurs des unités du Rouge/Jaune au Vert/Bleu.

Ok :
Permet de retourner au menu Options.

LE MENU DISK

Load :
Cette option vous permet de charger une partie sauvegardée parmi 9. Pour choisir la partie sauvegardée, utilisez les touches de 0 à 9.

Battle :
Vous utiliserez cette commande pour charger de nouvelles cartes se trouvant sur le scénarii disk. Celui-ci sera disponible quelques temps après la sortie de BATTLE ISLE.

Rating :
Permet de voir vos quatre meilleurs scores pour une carte donnée.

Ok :
Retour au menu OPTIONS.

Durant le jeu il vous sera possible d'utiliser un certain nombre de commandes, à savoir :

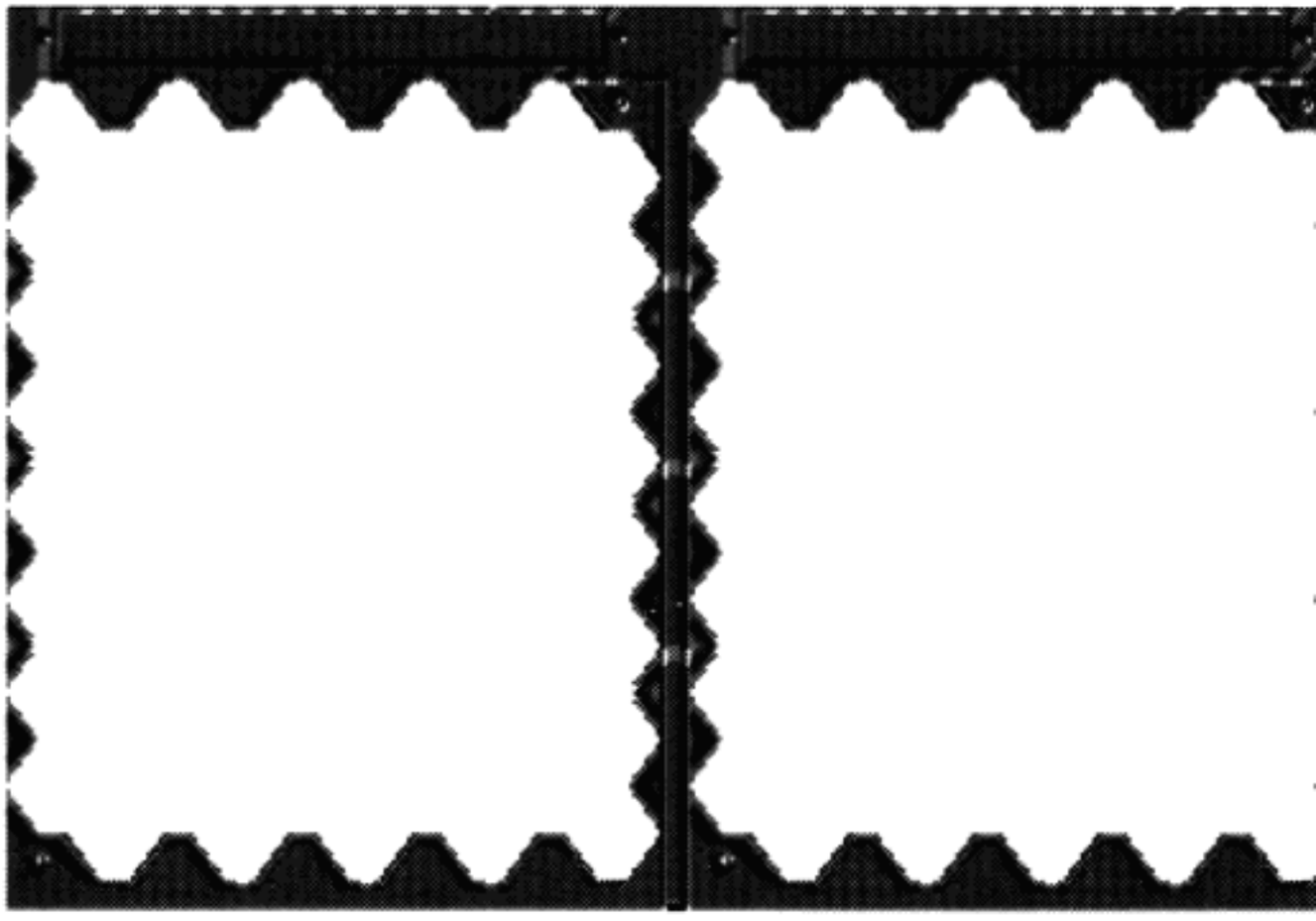
La touche D : Elle n'est accessible que lorsque les deux joueurs ont demandé le changement de phase. Vous pourrez sauvegarder une partie en cours. Après avoir pressé cette touche, vous devrez choisir une des dix sauvegardes disponibles à l'aide du clavier.

La touche E : Supprime les effets sonores du jeu.

La touche S : Supprime la musique durant le jeu.

La touche ESC : Permet d'abandonner une partie en cours. Pour quitter le jeu vous devez valider cette commande en pressant la touche Y.

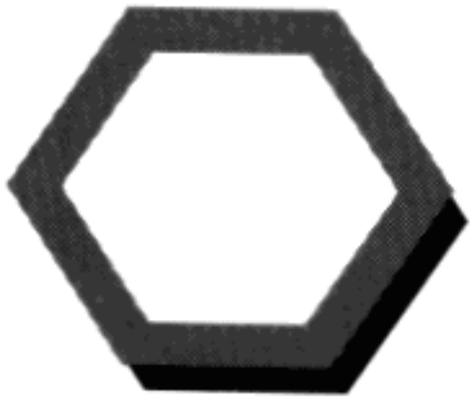
LE TERRAIN DE JEU



L'écran de jeu est séparé en deux : a gauche se trouve la carte du joueur n° 1 et à droite se trouve la carte du joueur n° 2.

En bas de l'écran figure une ligne d'état qui vous donnera des renseignements précieux sur les actions de vos unités et sur celles des unités adverses.

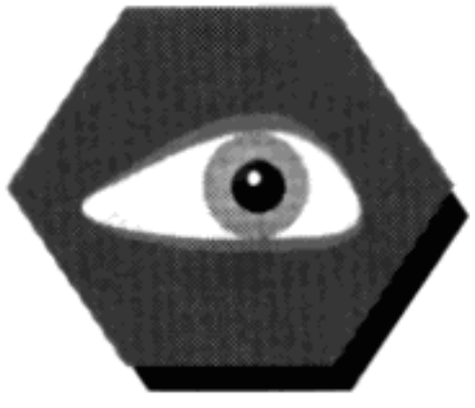
Cette ligne d'état vous indiquera également des erreurs le cas échéant (ordres erronés ou autres).



Curseur normal



Curseur de sortie



Curseur pour accéder à la carte de vue d'ensemble

LES COMMANDES

Toutes les commandes possibles dans BATTLE ISLE ont été intégrées dans le pointeur joystick afin de préserver la bonne visibilité des cartes.

Le pointeur apparaît sous forme hexagonale sur la carte (il contourne un des hexagones du terrain). Vous pouvez ainsi le déplacer hexagone par hexagone et visualiser peu à peu l'intégralité de la carte, l'écran n'en affichant qu'une partie à la fois. Le pointeur s'immobilise lorsque vous arrivez aux extrémités de la carte.

Dès que vous appuyez sur le bouton de tir du joystick, le symbole « X » apparaît dans les limites du pointeur. Lorsque vous gardez le bouton de tir appuyé et que vous dirigez le joystick dans une des 8 directions possibles, le pointeur représente, à chaque fois, un symbole différent. Selon la situation (action ou déplacement), le pointeur vous indiquera les commandes possibles.

Les commandes sont :

1. L'œil : il représente le regard porté sur la carte donnant une vue d'ensemble de celle-ci. Ceci vous permet de changer rapidement la partie affichée à l'écran ou de vous donner en un clin d'œil une idée de la situation. En plus de cette représentation schématique de la géographie du terrain, vous verrez la totalité des unités ainsi que la position de l'adversaire.

2. Le « I » représente l'inventaire. Ce symbole n'est accessible que si le pointeur se trouve au-dessus d'un bâtiment (quartier général, usine ou dépôt) ou au-dessus d'une unité transportant des charges (ex : un transporteur). Grâce à cette manipulation vous pouvez évaluer le contenu du bâtiment ou du transporteur.

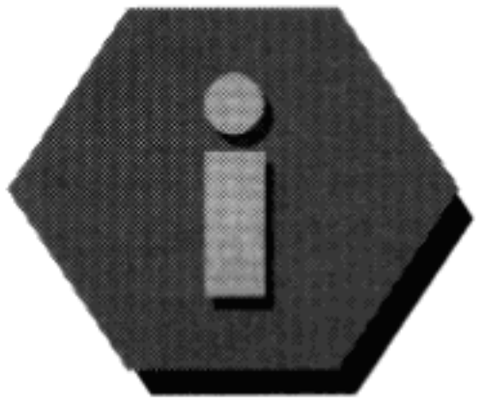
3. Le « ? » symbolise une information. Selon la position du pointeur sur le terrain, vous obtiendrez des informations importantes pour le jeu. Si le pointeur ne se trouve ni au-dessus d'une unité, ni au-dessus d'un bâtiment, vous obtiendrez des informations d'ordre général. Si le pointeur est positionné au-dessus d'une unité, vous apprendrez des détails intéressants à son sujet.

4. Le symbole de déplacement (croix fléchée) : il est accessible quand le pointeur est positionné sur l'une de vos unités et que vous vous trouvez en phase de déplacement. Si vous validez ce symbole, vous ordonnez à l'unité correspondante de se déplacer. Le rayon d'action de cette unité s'affichera alors à l'écran.

5. Le « ! » représente l'ordre d'action. Il est accessible quand le pointeur est positionné sur votre unité et que vous vous trouvez en phase d'action. Vous signalez par ce symbole à votre unité que vous voulez la faire entrer en action. Dans la plupart des cas cet ordre correspond à l'ordre d'attaque contre une unité adverse. Comme lors du déplacement d'une unité, les attaques possibles s'afficheront à l'écran.

6. La flèche à deux sens indique que vous avez effectué toutes vos actions et que vous voulez passer à l'autre phase.

7. La clef plate est accessible lorsque vous étudiez le contenu



Curseur pour regarder dans un bâtiment ou dans une unité



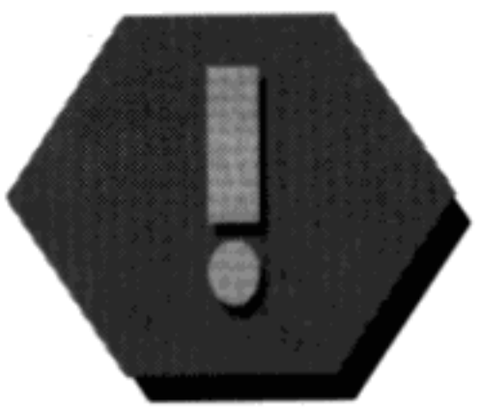
Curseur pour obtenir des informations supplémentaires



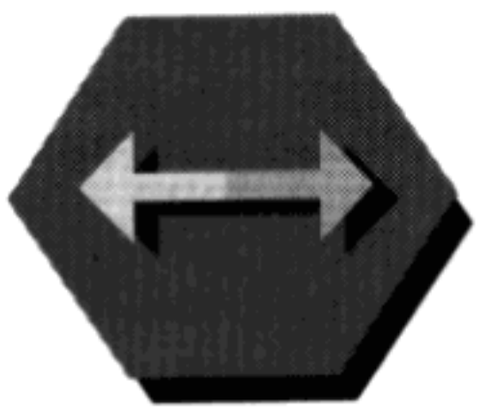
Curseur pour déplacer des unités

d'un bâtiment et que vous êtes en phase d'action. Elle indique que vous souhaitez réparer l'unité qui se trouve sous votre pointeur.

8. Le marteau n'est utilisable, au même titre que la clef plate, qu'à l'intérieur d'un bâtiment. En validant cette option, vous pouvez produire de nouvelles unités.



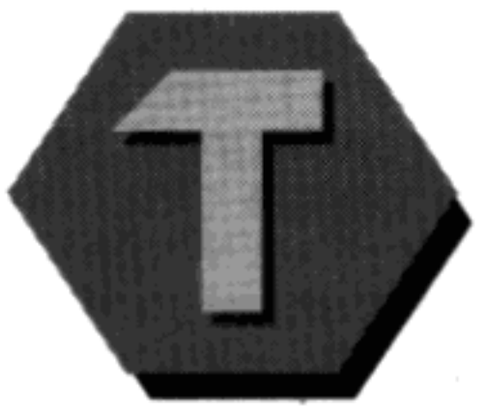
Curseur pour réaliser une action



Curseur pour changer de mode

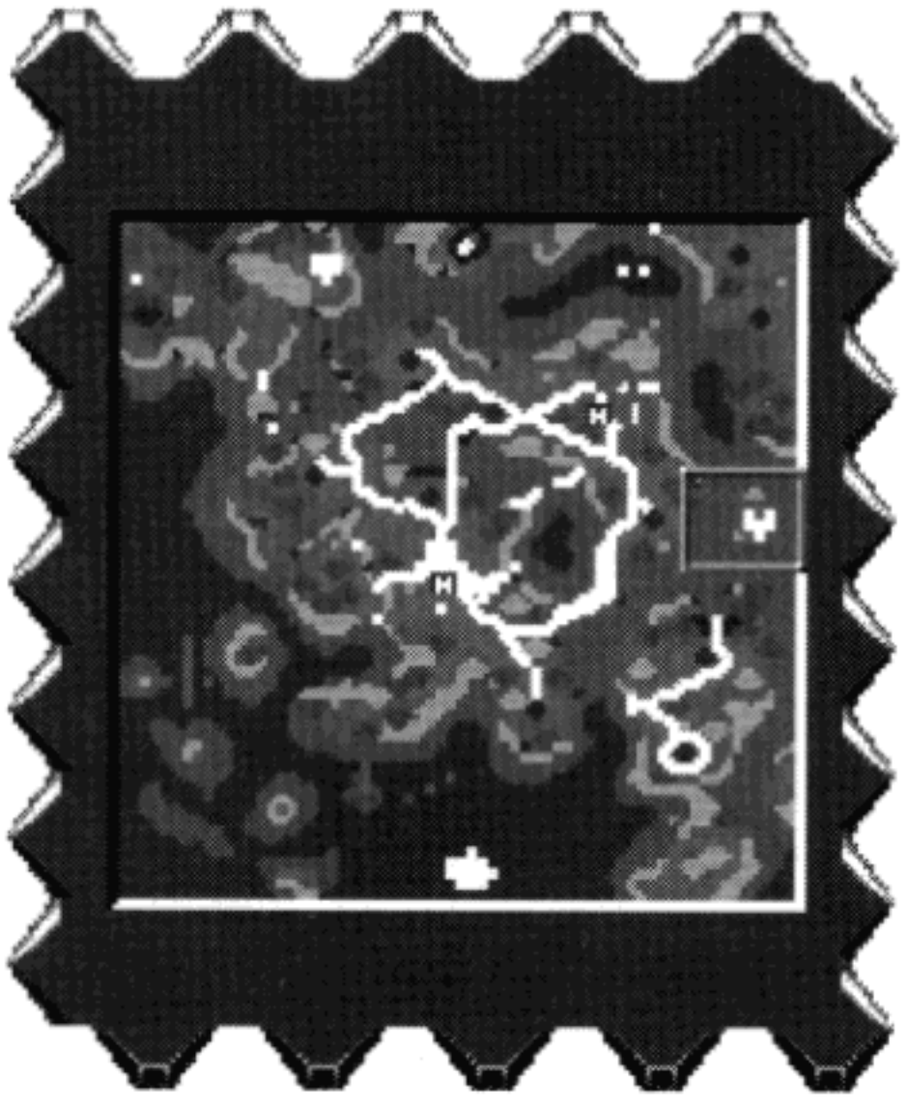


Curseur pour séparer une unité



Curseur pour créer une unité

LA CARTE GLOBALE (ACCES AVEC L'ŒIL)



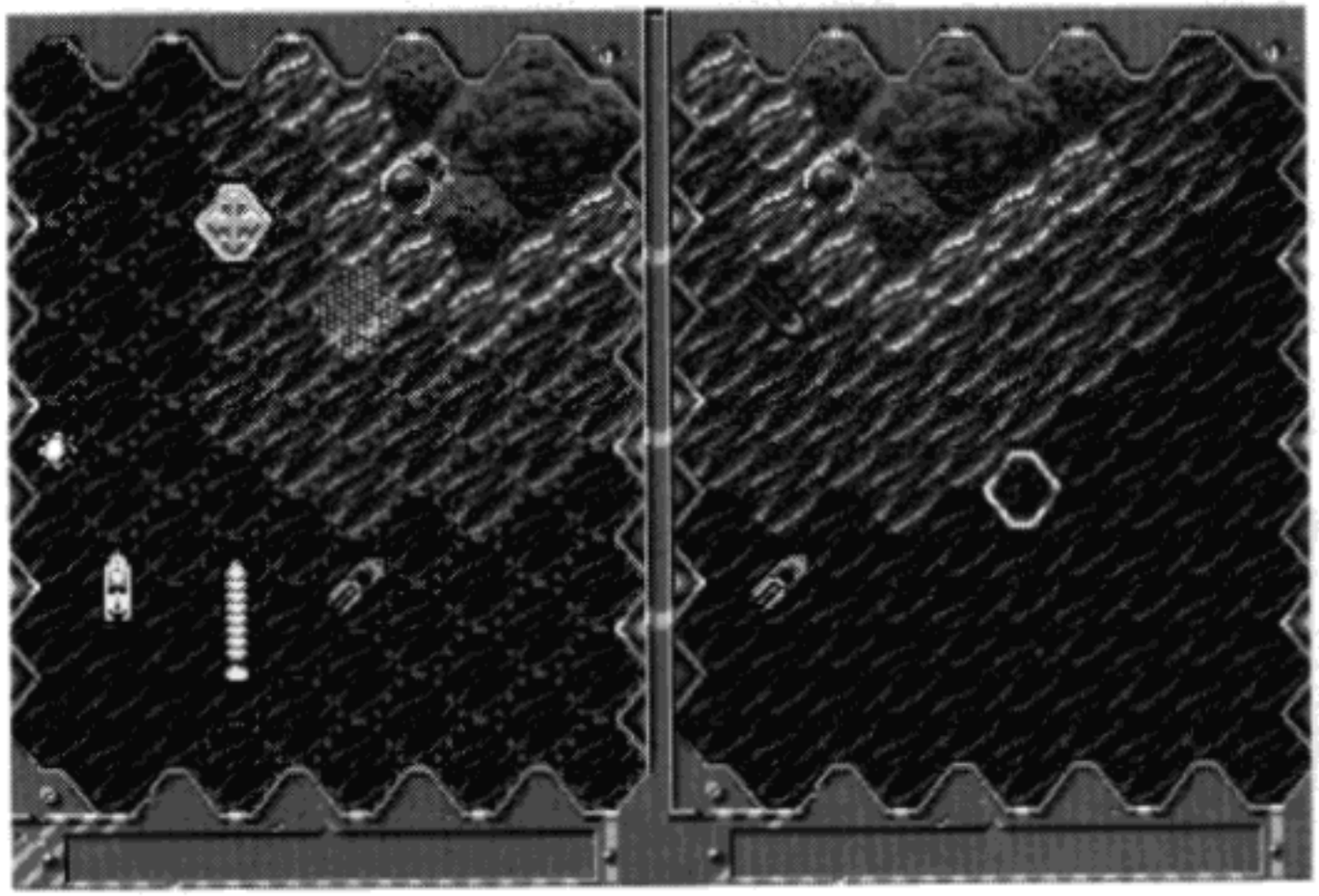
Cette carte comprend une multitude d'informations utiles pour vos plans stratégiques. Toutes les routes y sont représentées en blanc, ce qui permet une reconnaissance rapide du réseau routier et des liaisons les plus rapides. Les unités sont représentées dans leur couleur habituelle. Elles virent au noir lorsque vous leur attribuez des ordres: ceci vous permet de vérifier rapidement si vous avez déjà engagé toutes les unités disponibles. Les bâtiments sont également toujours représentés en noir sur la carte. Par contre les quartiers généraux se distinguent par un petit H blanc.

La carte globale vous permet d'accéder rapidement à un endroit précis sur le terrain. Déplacez alors le pointeur carré sur l'endroit désiré et appuyez sur le bouton de tir du joystick.

Note : Lorsque vous voyez une carte pour la première fois, il est souhaitable d'étudier avec soin la situation en vous servant de la vue globale. Jetez en tout cas un coup d'œil dans tous les bâtiments et transporteurs avant de prendre des décisions. Seule une stratégie de grande envergure vous mènera à la victoire.

DEPLACEMENT D'UNITES (CROIX FLECHEE)

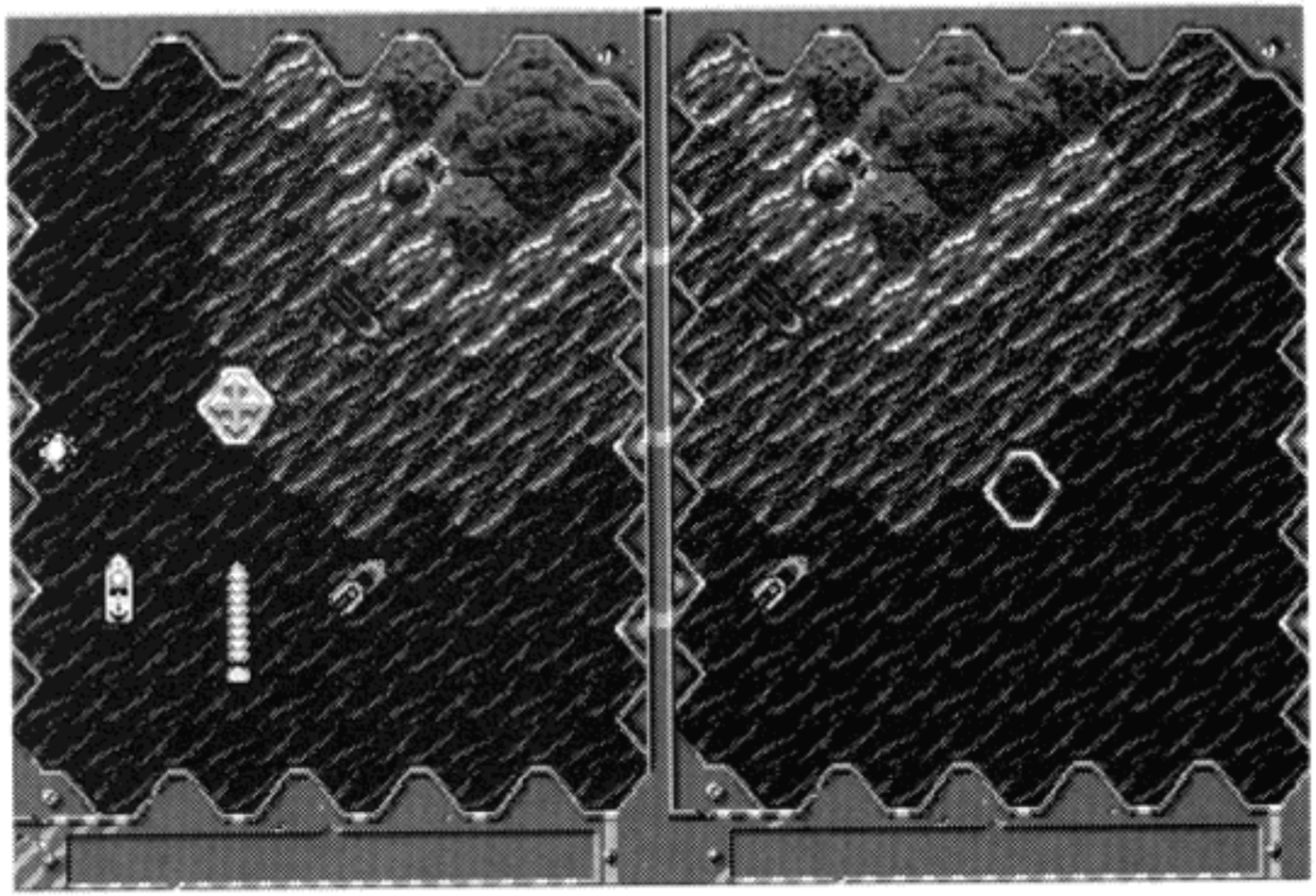
Pour déplacer une unité, positionnez le pointeur sur l'une de vos unités. Appuyez sur le bouton de tir du joystick et dirigez le joystick vers le haut : c'est alors que le symbole de déplacement apparaîtra. Relâchez le bouton de tir pour voir le rayon d'action de votre unité. Toutes les cases accessibles à votre unité seront entourées d'un hexagone portant la couleur de vos troupes. Positionnez votre pointeur sur l'endroit désiré et appuyez de nouveau sur le bouton de tir de votre joystick. Le trajet qu'accomplira votre unité s'affiche alors à l'écran. Si vous appuyez une deuxième fois sur le bouton de tir, votre unité gagnera l'endroit désiré. Veillez à ce que le pointeur soit toujours positionné sur la case de destination lorsque vous appuyez pour la deuxième fois sur le bouton de tir.



Indication qu'une unité peut bouger à distance

Le rayon d'action de l'unité apparaîtra de nouveau à l'écran et vous devrez choisir de nouveau une destination. Dès que vous avez déplacé votre unité, l'ordinateur bloque la fonction déplacement (des rayures noires sur l'unité vous indiquent le blocage de celle-ci).

Vous pouvez également sortir des unités des bâtiments ou des transporteurs. Vérifiez tout d'abord le contenu du bâtiment ou du transporteur à l'aide de la commande « INVENTAIRE ». Pour sortir, il suffit de les déplacer. A la sortie, la portée des unités est restreinte, l'acheminement des troupes sur le lieu de la confrontation exigeant un certain temps. Après avoir retiré une unité, vous vous retrouverez en mode inventaire. Pour quitter le bâtiment, validez le symbole exit (« X ») du pointeur. Les bâtiments, tout comme les transporteurs, seront représentés sur la carte comme cases cibles si vous vous trouvez à leur portée. Validez une de ces cases et votre unité s'introduira dans le bâtiment ou dans le transporteur.



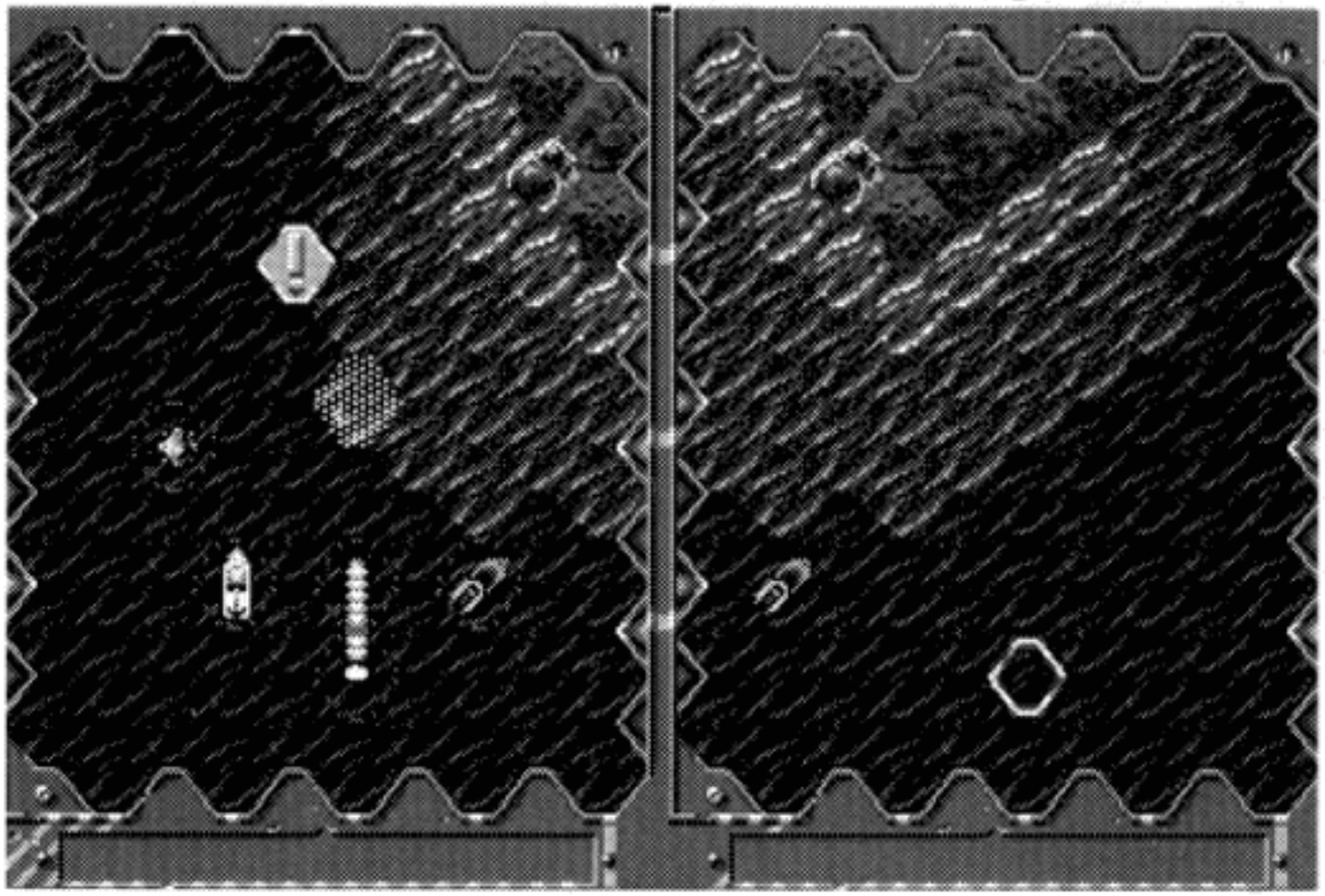
Indication du chemin entre l'unité et son but

N'oubliez pas que toute action entreprise n'est que planification : votre unité n'intègrera sa destination qu'au prochain tour. Il est d'ailleurs possible que votre unité n'atteigne jamais cette destination, si l'adversaire parvient à l'anéantir avant le prochain tour.

Nous vous conseillons de déplacer les unités à faible portée au moyen des unités de transport. Positionnez donc l'unité sur une unité de transport n'ayant pas encore été déplacée et bougez-la, la démarche inverse étant impossible.

LA PHASE D'ACTION

Positionnez le pointeur sur l'une de vos unités et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Dès que le symbole « exit » apparaît sur le pointeur, dirigez le joystick vers le haut ; le symbole « exit » est remplacé par un point d'exclamation. Relâchez le bouton de tir pour visualiser toutes les cibles se trouvant à votre portée. Ces cibles sont entourées par des hexagones de la couleur de vos unités. Désignez la cible désirée en plaçant le pointeur au-dessus et validez votre choix en appuyant sur le bouton de tir du joystick. L'unité enregistre alors la cible. Il n'est pas possible de réutiliser cette unité une fois la cible validée.



Toutes les cibles à la portée d'une unité s'affichent à l'écran.

Certaines unités ne peuvent être employées pour l'attaque. Un avion de transport, par exemple, peut riposter contre une attaque éventuelle, mais ne peut pas être employé comme unité d'attaque.

Le constructeur de dépôts représente une unité bien particulière. Au lieu d'attaquer des unités adverses, il est à même de bâtir des dépôts. Une telle action s'opère exactement de la même

manière que l'attaque d'une unité. Seule différence : les cases cernées d'hexagones ne représentent pas des cibles s'offrant à l'attaque, mais les emplacements possibles pour la construction d'un dépôt.

Un constructeur de dépôts ne construit qu'une moitié de dépôt à la fois : soit le dépôt sera réalisé en deux tours, soit deux constructeurs de dépôts se mettront à l'œuvre simultanément.

Il est souvent nécessaire d'attaquer une même unité adverse à plusieurs reprises avant de pouvoir l'anéantir. Dans une confrontation de grande envergure, il est souvent difficile de déterminer les unités ayant déjà servi à attaquer les unités adverses. Si vous dirigez le pointeur sur l'une de vos unités déjà engagée dans la bataille, la cible enregistrée par celle-ci apparaîtra entourée d'un hexagone.



LA REPARATION D'UNITES (CLEF PLATE)



Le contenu d'un bâtiment ou d'un transporteur

Vous avez la possibilité de réparer des unités endommagées dans tous les bâtiments pendant la phase d'action.

Positionnez le pointeur sur le bâtiment où se trouve l'unité endommagée et appuyez sur le bouton de tir du joystick. Dirigez le joystick vers la gauche et validez le symbole d'inventaire. Positionnez alors le pointeur sur l'unité à réparer, dirigez le joystick vers le bas et appuyez sur le bouton de tir. L'unité sera immédiatement couverte de rayures noires : vous ne pouvez plus disposer de cette unité, celle-ci se trouvant en réparation.

La réparation d'unités coûte bien sûr de l'énergie. Il vous faut trois unités d'énergie pour toute unité endommagée, quelle que soit la gravité des dommages, exception faite des contructeurs de dépôts.
Si l'énergie disponible dans le bâtiment est insuffisante, un message d'erreur apparaîtra.
La réparation d'unités est un facteur stratégique très important. Il est d'ailleurs utile de réparer les unités très fortes, afin qu'elles puissent accroître leur combativité par le biais d'une expérience accrue.

LA PRODUCTION D'UNITES (MARTEAU)

Pendant la phase d'action, vous pouvez produire des unités supplémentaires dans les usines.

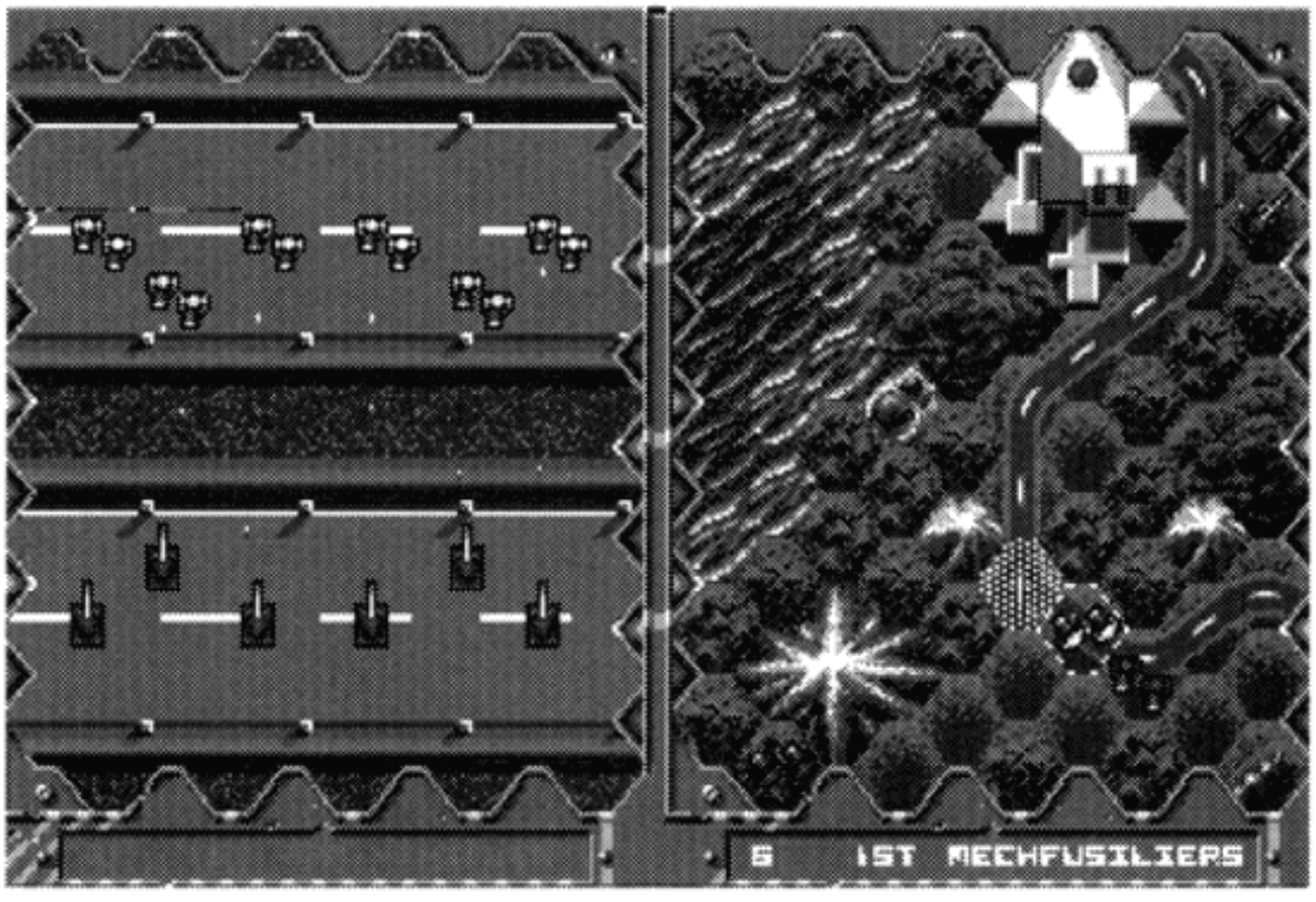
Comme dans le cas de la réparation, validez d'abord l'inventaire de l'usine. Positionnez le pointeur sur une case vide destinée à une unité. Appuyez sur le bouton de tir et dirigez le joystick vers la gauche. Un marteau (symbole de la production) apparaîtra.



Si vous relâchez le bouton de tir, vous verrez toutes les unités qui pourront être produites à partir de l'énergie disponible. Dans beaucoup de niveaux, certaines unités ne peuvent pas être produites, même si l'énergie disponible est suffisante.

Choisissez l'unité à produire avec le pointeur, appuyez sur le bouton de tir, dirigez le joystick vers la gauche tout en gardant le bouton appuyé. Relâchez ensuite. L'unité choisie apparaît dans la case vide, couverte de rayures noires. Lors de la prochaine phase de déplacement, l'unité pourra être retirée de l'usine.

LE CHANGEMENT DE PHASE (FLECHE A DEUX SENS)



Le déroulement de la bataille après le changement de mode

Après avoir fait tous vos choix tactiques, vous devez passer à l'autre phase du jeu. Placez votre pointeur sur une case non occupée par un bâtiment ou un transporteur. Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir du joystick et que vous dirigez le joystick vers la gauche, vous voyez une flèche à deux sens apparaître.

C'est le symbole représentant la demande de changement de phase. Relâchez ensuite le bouton de tir pour valider votre choix. Si vous constatez que vous avez oublié de programmer certains choix tactiques, appuyez de nouveau sur le bouton de tir pour annuler la demande de changement de phase.

L'ordinateur n'acceptera le changement de phase que lorsque le deuxième joueur aura demandé comme vous ce changement. La confirmation définitive de la demande se fera par la barre d'espace du clavier. Suite à cette opération apparaîtront toutes les attaques et éventuellement la prise de bâtiments à l'écran.

Lorsque vous fixez vos choix tactiques, le temps de calcul imparti à l'ordinateur – un symbole dans la ligne d'état représente la « réflexion » de l'ordinateur – est relativement long.

C'est pourquoi il est vivement conseillé de passer en demande de changement de phase après avoir donné tous les ordres afin d'accélérer la vitesse de calcul de l'ordinateur.



LE CHARGEMENT ET LA SAUVEGARDE DES JEUX

Comme la plupart des cartes de Battle Isle ont une taille correspondant à plusieurs heures de jeu, nous avons également pensé à une fonction de chargement et de sauvegarde.

LE CHARGEMENT

Pour charger un jeu, accédez au menu principal, puis ensuite au menu annexe « DISK » et choisissez l'option « LOAD ». Ensuite, il faudra choisir un jeu de sauvegarde de 0 à 9. Pour cela, appuyez sur la touche correspondante de votre clavier. Le programme vous demandera d'insérer votre disquette de sauvegarde. Insérez-la dans le lecteur interne puis appuyez sur une touche quelconque. Après quelques instants, votre jeu de sauvegarde chargera.

LA SAUVEGARDE

Pour sauvegarder un jeu en cours, les deux joueurs doivent changer de mode, n'appuyez pas sur la barre d'espace mais sur la touche « D » comme Disque. Le programme vous demandera de taper au clavier un chiffre de 0 à 9. Lorsque vous aurez appuyé sur l'une de ces touches, on vous demandera éventuellement d'insérer une disquette de sauvegarde. Si vous avez inséré la bonne disquette, le programme la reconnaîtra aussitôt.

ATTENTION ! ! ! Si vous avez installé Battle Isle sur disque dur, on ne vous demandera jamais d'insérer une disquette, ni pendant le chargement, ni pendant la sauvegarde, car les jeux sont sauvegardés sur disque dur. Sur un ordinateur Amiga, il faut absolument insérer la bonne disquette. Si vous avez lancé le jeu sur un ordinateur de plus de 512 KB, il faut que votre disquette de sauvegarde soit formatée sous l'Amiga DOS, appelez-la : B14. Sur un ordinateur de seulement 512 KG, utilisez une disquette vierge et non formatée comme disquette de sauvegarde. Faites bien la distinction entre les deux types d'ordinateurs pour éviter de réécrire sur les disquettes de Battle Isle.



LES BATIMENTS



Mis à part les deux quartiers généraux, il existe deux sortes de bâtiments : les dépôts existants ou construits par des unités spéciales et les usines semblables aux dépôts, mais en mesure de produire des unités. Il faut approvisionner tous les types de bâtiments en énergie, afin qu'ils puissent remplir leur tâche, c'est-à-dire réparer ou produire des unités. L'énergie est le symbole de matières premières de toutes sortes.

Les bâtiments correspondant à des bases :
Ils constituent des cibles stratégiques de premier ordre dont vous devrez vous rendre maître très rapidement. Même si un bâtiment est sous le contrôle de votre adversaire, vous devrez essayer de l'accaparer. Seuls les fantassins peuvent occuper les bâtiments. Veillez par conséquent à protéger votre infanterie comme il se doit, car sans elle vous ne parviendrez ni à occuper des bâtiments adverses, ni à vaincre l'adversaire en prenant son quartier général.

Si vous voulez tenter l'assaut d'un dépôt ou d'une unité adverse, préparez avec soin votre attaque : dans la plupart des cas, l'adversaire a l'avantage relatif de pouvoir faire réparerses unités sur les lieux. Une supériorité en nombre lors de l'attaque mène le plus souvent au succès. En outre, l'expérience de vos propres troupes joue un rôle non négligeable. Un nombre restreint d'unités éprouvées dans le combat est souvent plus efficace qu'un grand nombre d'unités toutes « fraîches ».

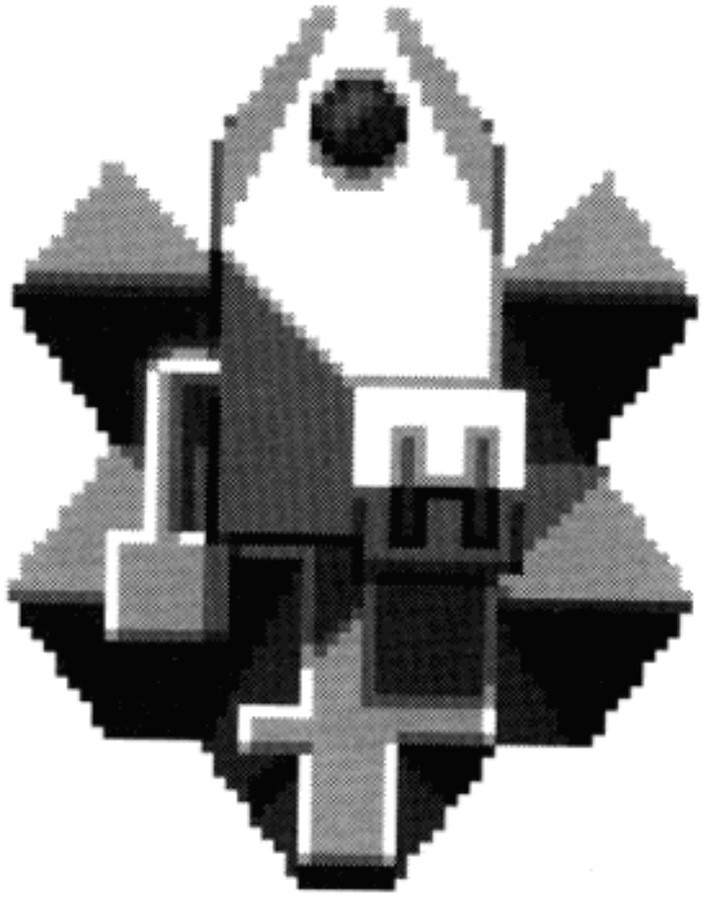
La situation géographique du bâtiment est également très importante car un dépôt ou une usine non accessible de tous les côtés s'avère souvent imprenable si votre adversaire est tenace.

LE QUARTIER GENERAL

Le quartier général représente pour l'adversaire la cible stratégique prépondérante. La couleur du voyant situé sur l'hexagone supérieur (symbolisé sur la figure par un cercle) détermine l'appartenance du quartier général (rouge ou jaune). Il faut occuper cet hexagone avec un détachement d'infanterie pour gagner la partie.

Lorsque vous optez pour des cartes un peu plus grandes, laissez au moins deux unités près de votre quartier général. Ainsi vous éviterez que votre adversaire n'achemine des troupes pédestres au moyen de transporteurs rapides pour le prendre d'assaut.

D'autre part, l'envoi de troupes en direction du quartier général adverse peut inciter l'adversaire au retrait d'effectifs du champ de bataille actuel. Vous sacrifierez peut-être ainsi quelques unités, mais ceci vous facilitera la tâche sur d'autres « fronts ».



Le quartier général

L'USINE

Les usines, tout comme les quartiers généraux, sont déjà implantées sur la carte. A l'instar des quartiers généraux, deux voyants lumineux (rouges ou jaunes) situés dans l'hexagone supérieur indiquent l'appartenance de l'usine.

L'usine comme le quartier général peut être pris d'assaut par les unités d'infanterie placées sur l'hexagone supérieur. Toutes les unités se trouvant à ce moment-là dans l'usine tomberont aux mains de l'assaillant. Si les deux voyants sont gris, l'usine est neutre. On peut y introduire des unités en en plaçant sur l'hexagone supérieur.



Sur les cartes où il s'agit de prendre d'assaut une usine parmi plusieurs, vérifiez deux points avant d'arrêter votre décision :

– optez plutôt pour l'usine que vous pouvez atteindre avec le moins de pertes.

– vérifiez auparavant le contenu des usines, afin de connaître les unités qui s'y trouvent éventuellement. Ne vous laissez pas tenter par le nombre d'unités disponibles, mais regardez plutôt la qualité des unités dans le cadre de votre stratégie globale et par rapport aux unités adverses. Il est par exemple peu sensé de prendre une usine contenant trois systèmes de défense anti-aérienne, si l'adversaire ne possède ni avions, ni hélicoptères.

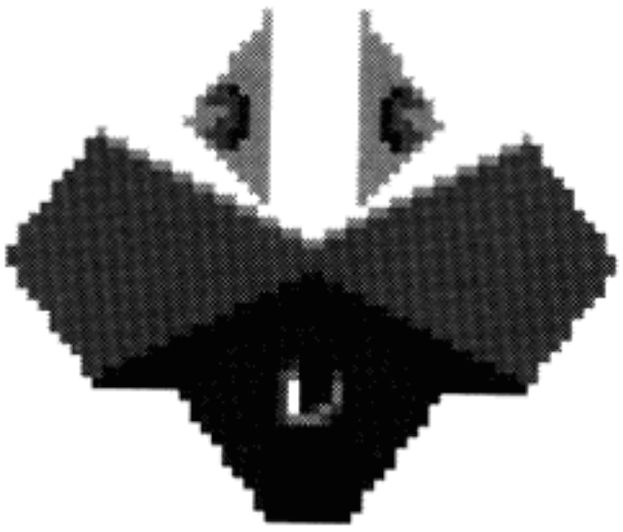


L'usine

LE DEPOT

Les dépôts se trouvent déjà sur la carte, mais vous pouvez aussi les construire à l'aide d'unités spéciales. Pour cela, il faut que le terrain soit dégagé. Un dépôt nécessite quatre hexagones et un terrain plat. Les places constructibles sur les cartes à terrain accidenté sont rares.

Déclenchez l'action pour le constructeur de dépôts (identique à l'attaque contre une unité adverse) et l'ordinateur vous indiquera les emplacements possibles pour le futur dépôt. Puisqu'une unité de construction de dépôts n'achève qu'une moitié à la fois, il faut, soit engager deux unités à la fois, soit réaliser la construction en deux temps.



Le dépôt

Après la construction d'un dépôt, l'unité de construction ne possède plus les matières premières nécessaires à l'édification d'autres dépôts. Par contre, vous pouvez remédier à cette pénurie en envoyant l'unité concernée en réparation soit dans une usine, soit dans votre quartier général. Un dépôt construit par vos soins vous appartient bien sûr immédiatement (vous n'avez pas besoin de le prendre avec vos troupes).

Puisqu'il a été approvisionné en énergie pendant sa construction, vous pouvez déjà y réparer des unités. Il est en revanche impossible de produire de nouvelles unités dans les dépôts. Mis à part ces différences, les règles sont identiques à celles concernant les usines.

Vous trouverez sur certaines cartes des dépôts initialement implantés qu'il faudra conquérir. Vous pouvez également prendre possession des dépôts adverses en y introduisant vos détachements d'infanterie.

Sur les grandes cartes, les dépôts représentent des bases importantes qui raccourcissent les temps de ravitaillement à condition bien sûr qu'ils soient implantés près des troupes au combat. L'approvisionnement des dépôts en énergie n'est pas primordial. Nous vous conseillons donc de faire passer les usines en priorité lorsque vous répartissez les cristaux (source d'énergie) récupérés.



L'APPROVISIONNEMENT DES BATIMENTS EN ENERGIE

Comme cité plus haut, la réparation ou la production d'unités demande de l'énergie. Cette énergie est en fait de la matière première qui permet de fabriquer toutes les pièces d'une unité. En général, tous les bâtiments sont pourvus d'énergie en début de partie. Vous allez cependant utiliser une partie de ce bien précieux au cours du jeu pour réparer et remplacer des unités.



Vous verrez sur beaucoup de cartes des cristaux d'énergie qu'il vous faudra récupérer et placer dans un bâtiment. Pour ce faire, positionnez sur le cristal concerné une unité de transport qui le chargera dans sa soute. Dès que vous entrerez avec cette même unité dans un bâtiment, le cristal sera déchargé et mis à l'actif du bâtiment. Chaque cristal d'énergie vous rapportera 50 points. Sachant que cette réserve suffit à la production d'environ 4 nouvelles unités, vous comprendrez l'importance des cristaux.

Souvent les cristaux d'énergie se trouvent à des endroits difficilement accessibles. Il faut alors plusieurs tours avant de les atteindre, ce qui veut dire que votre unité de transport faiblement blindée peut être facilement interceptée avant d'arriver au but. D'un autre côté, veillez à ce que votre adversaire ne s'empare pas de cristaux, car la réparation d'unités amorce souvent un « tournant décisif » dans le jeu.

LE PAYSAGE

Les données géographiques représentent un facteur important dans Battle Isle. Lors du déplacement d'unités, le changement de nature du sol peut soit raccourcir, soit étendre la portée de celles-ci. Bon nombre d'unités de l'armée de terre se déplacent plus rapidement sur terre ferme et dégagée (ex : la route), tandis que les bois ou les montagnes constituent un obstacle insurmontable.

En règle générale, plus l'unité est lourde, plus sa portée est réduite et plus il est improbable qu'elle puisse traverser des montagnes.

La profondeur des eaux joue un rôle déterminant pour les unités de marine : plus le bateau est lourd, plus sa progression est lente en eau peu profonde. Plus le bateau est léger, plus sa portée est réduite en eau profonde. A l'instar des unités terrestres, l'ordinateur vous indiquera aussi la portée des unités marines : les cases pouvant être gagnées par vos unités seront entourées de la couleur caractérisant vos troupes.

Le paysage joue également un rôle très important lors des attaques contre l'adversaire. Des unités se trouvant sur la route offrent une cible beaucoup plus facile que celles postées dans les bois. Par ailleurs, l'altitude peut être décisive pour l'issue d'une bataille, l'unité se situant plus haut étant généralement avantagée.

LA FORMATION DE COMBAT

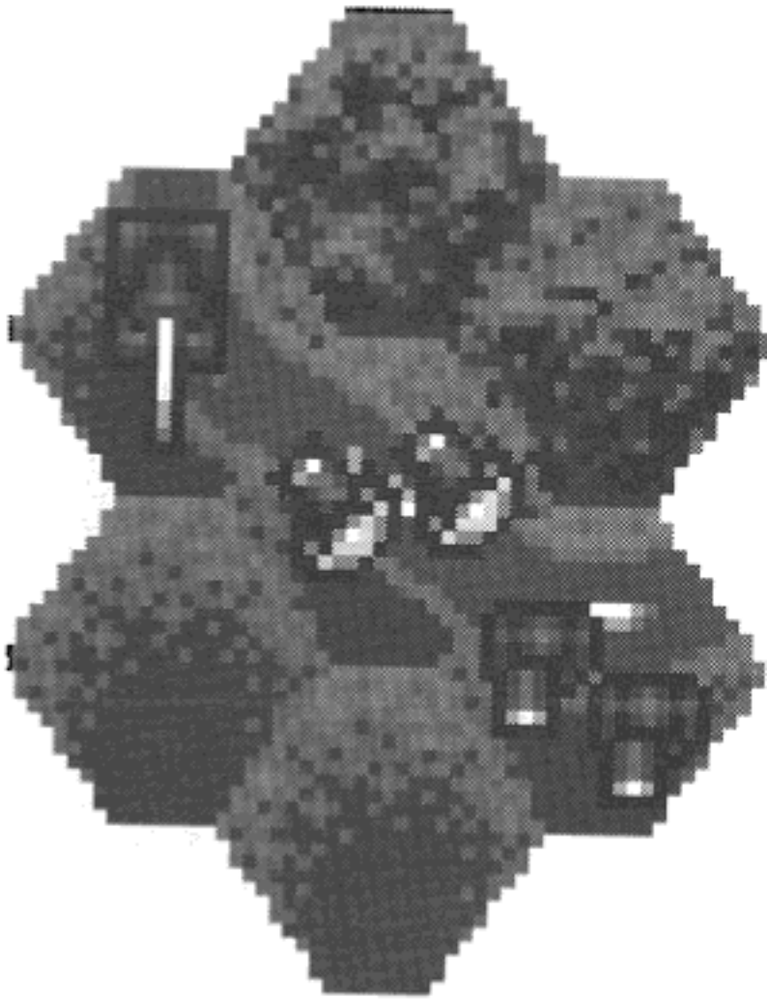
Même si les mesures d'ordre stratégique occupent une place particulière dans Battle Isle, le résultat des batailles entre les unités adverses demeure l'élément majeur du jeu.

C'est avant tout la formation de combat qui est responsable de la tournure positive ou négative du combat. Dans l'explication qui suit, nous appellerons « agresseur » l'unité qui entreprend l'attaque et « défenseur » l'unité servant de cible.

La formation de combat est aussi importante pour l'agresseur que pour le défenseur.

Pour l'agresseur il est avantageux de pratiquer l'encerclement du défenseur avec le plus d'unités possibles et ceci d'une façon très rapprochée. Chaque unité supplémentaire apporte un gain au niveau de la valeur combative. Par contre, cette manœuvre n'augmente pas l'efficacité des unités à long tir, ce qui serait injuste pour le défenseur (dans le cas de l'artillerie lourde par exemple). De plus, une telle formation ne donne des résultats que si l'attaque se fait d'un hexagone vers un autre.

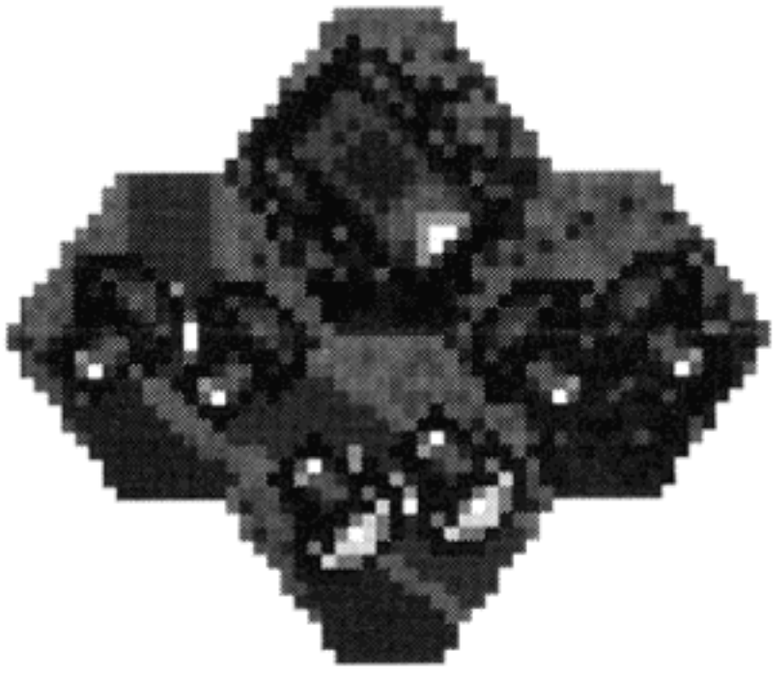
Comment le défenseur peut-il prévenir la menace d'encerclement ?



L'unité du milieu est prise au piège

D'une part, il ne sera pas facile pour l'agresseur d'amener ses unités à côté et derrière les pièces du défenseur. D'autre part, chaque unité supplémentaire apporte un gain au niveau de la valeur défensive. Cette fonction est appelée blocage : de nombreuses unités réparties sur un même espace empêchent la progression de l'agresseur.

Lors d'une attaque au moyen d'unités à long tir, l'encerclement tout comme le blocage s'avèrent inefficaces.
Les figures suivantes vous aideront à mieux comprendre toutes ces manœuvres.



La formation de combat

Tenez compte du fait qu'une unité relativement faible employée à l'encerclement n'est sûrement pas une arme miracle. Une unité de transport sera par exemple rarement à même d'endommager un tank. Même si vous encerclez le défenseur de tous les côtés, il faudra l'attaquer avec une unité puissante. Ceci vaut aussi dans le cas du blocage. Une unité au blindage faible fera les frais d'une confrontation, même si le combat se déroule dans des conditions idéales.

LE SYSTEME D'EXPERIENCE



Quant à la qualité d'une unité, il ne s'agit pas seulement de la puissance de tir, de la portée ou du blindage, mais encore de l'expérience accumulée par l'unité au cours des combats. Chaque fois qu'une de vos unités participe à une bataille et arrive à anéantir au moins une unité adverse, votre unité obtient un point d'expérience. Si vos troupes arrivent à détruire complètement une unité adverse, vous obtenez deux points d'expérience supplémentaires.

L'expérience gagnée lors des batailles est affichée dans la ligne d'état sous forme de symboles (étoiles).
Plus une unité est expérimentée, plus elle est dangereuse pour l'adversaire, car l'expérience joue un rôle déterminant quant au résultat de la confrontation.

Après l'amélioration de votre « précision de tir », vous verrez ensuite votre capacité à éviter les tirs adverses augmenter.

Tentez d'accumuler suffisamment d'expérience avec toutes vos unités. Evitez d'attaquer en tout début de partie les unités adverses au blindage renforcé avec des unités ayant une faible puissance de tir car dans la plupart des cas ceci contribue à améliorer l'expérience de l'adversaire.

Si vous attaquez une unité adverse fortement endommagée, servez vous plutôt d'une unité importante pour détruire complètement le détachement adverse. Ainsi votre unité obtiendra immédiatement deux points d'expérience supplémentaires.

COMMENT OBTENIR DES INFORMATIONS INSTANTANEMENT



Les informations sur les unités

Il vous sera difficile de mémoriser tous les détails concernant les unités et la situation générale. C'est pour cette raison que nous vous donnons la possibilité d'obtenir des informations en cours de jeu.

LES INFORMATIONS SUR LES UNITES

Amenez le point d'interrogation sur une unité et validez votre choix, un écran s'affichera et vous donnera toutes données relatives à cette unité. En-dessous de la photo de l'unité, vous verrez des informations techniques importantes, soit de haut en bas :

1. Puissance de tir et rayon d'action par rapport à des cibles terrestres.
2. Puissance de tir et rayon d'action par rapport à des cibles aéroportées.
3. Puissance de tir et rayon d'action par rapport à des cibles maritimes.
4. Rayon d'action sur le meilleur terrain possible.
5. Le blindage.

Si vous demandez des informations sur une unité ennemie, la mention « ACCESS DENIED » s'affichera. Cela signifie que vous n'aurez pas accès aux informations concernant les unités.
Si vous voulez connaître l'état actuel du jeu, il faudra choisir le point d'interrogation lorsque votre curseur ne se trouve sur aucune unité. Vous verrez une série de chiffres, qui ont la signification suivante :

LES INFORMATIONS GENERALES

1. "ROUND" : vous donne le nombre d'ordres qui ont été exécutés depuis le début du jeu.

2. "LEVEL" : le numéro du niveau.
Les nombres de 0 à 15 concernent des cartes auxquelles vous n'aurez accès que dans un jeu à deux joueurs. Les nombres de 16 à 31 représentent les cartes auxquelles vous aurez accès si vous jouez contre l'ordinateur.

3. "MODE" : vous indique quel est le mode du poste de commandement central. Si vous voyez la mention « MOVE », vous pourrez donner des ordres de déplacement à vos unités. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez planifier vos attaques et exécuter d'autres actions.

4. "HIGH" : est une abréviation pour « HIGHEST RATING », il s'agit du meilleur score jamais atteint sur la carte concernée.

5. "ACTUAL" : il s'agit du score actuel.

6. La fenêtre d'informations principales vous donne des renseignements sur le rapport de force entre les joueurs. Vous pourrez comparer le nombre d'unités, de dépôts et de fabriques que vous possédez par rapport à votre adversaire.
Les unités, les dépôts ou les fabriques de la troisième colonne n'appartiennent à aucun joueur, mais peuvent être pris par l'un des deux joueurs.

7. "TURN" : vous indique le nombre d'ordres que vous avez donnés.

8. « LIMIT » : vous indique le nombre d'ordres maximal que vous pouvez donner.



Les informations générales

L'EVALUATION DE VOS PERFORMANCES

Lorsque vous aurez joué pendant longtemps, vous attacherez moins d'importance à une victoire ou à un échec lors d'une bataille et vous vous intéresserez plus à votre score.

C'est pour cette raison qu'il y a une liste des quatre meilleurs joueurs pour chaque carte. Nous vous communiquons le système d'évaluation de vos performances pour que vous essayiez de faire exploser les scores !

Les valeurs de défense de l'ensemble de toutes les unités de la carte sont le point de départ pour le calcul du meilleur score, que vous pouvez d'ailleurs lire parmi les informations d'ordre général. Dès qu'une troupe amie ou ennemie disparaît, le score diminue.

Cette prise en compte des unités diminuera votre score final si vous gagnez en détruisant toutes les unités ennemies, mais dans ce cas précis, cette perte est compensée par des points supplémentaires.

Voici le calcul des points :

- **destruction de toutes les unités** : **+ 500 points**
- **avec des inventaires cachés** : **+ 100 points**
- **limitation à 4 ordres** : **points × 4**
- **limitation à 8 ordres** : **points × 3**
- **limitation à 16 ordres** : **points × 2**
- **score maximal** : **32 500 points**



LA STRATEGIE GENERALE

Deux facteurs importants décideront de votre victoire ou de votre échec. Il s'agit d'une part de la stratégie globale et d'autre part de votre attitude à l'intérieur d'un lieu de combat. Le terme de « stratégie générale » désigne une série de conquêtes de bâtiments.

Il faut que vous teniez compte des pertes subies lors de la prise d'un bâtiment et du moment où vous l'avez pris. Ces critères sont relativisés par le contenu et la position tactique du bâtiment.

Par exemple, vous devrez choisir en priorité et le plus tôt possible de prendre une fabrique bien équipée et qui entraînera peu de pertes avant votre adversaire. En ce qui concerne les dépôts, tenez compte des unités qu'ils abritent mais aussi des réserves d'énergie.

Malgré l'importance des bâtiments, ce sera votre succès lors des petits combats qui déterminera l'issue du jeu. Votre infériorité/supériorité dépendra de la position de vos unités. La valeur offensive et défensive de votre groupe d'unités peut être considérablement accrue si vous réussissez à tirer profit des particularités géographiques.

Voici quelques règles d'or :

1. Evitez les rues et les terrains plats et découverts. Votre force d'attaque serait accrue, mais vous ne pourriez pas assurer efficacement votre défense.

2. Essayez d'avoir des terrains difficiles d'accès à côté de votre ligne d'attaque et « dans le dos » pour ne pas vous faire encercler.

3. Essayez d'avoir à proximité tous les bâtiments qui servent à la réparation de bâtiments.

4. Vous devez placer des chars lourds ou des unités sur la ligne de front, car ils auront une bonne capacité de défense. Placez des chars anti-aériens pour parer aux attaques aériennes.

5. La seconde ligne devrait comprendre des unités avec des armes à longue portée. Si vous n'avez pas suffisamment d'unités, utilisez des unités qui ont une grande portée ou qui peuvent se déplacer sur des terrains très accidentés.

6. Pour former la troisième rangée, utilisez des armes à très grande portée (par exemple l'artillerie ou des sites SAM).

7. Gardez en réserve des transporteurs avec une grande capacité de chargement et une portée considérable. Dans les cas désespérés, vous aurez la possibilité de battre en retraite avec les unités restantes.

Lors des combats, essayez à tout prix de surprendre vos adversaires. Dès que votre adversaire aura deviné vos intentions, il aura l'avantage sur vous.



EPILOGUE

Grâce aux conseils tactiques, stratégiques et aux conseils d'ordre général, vous devriez devenir rapidement un stratège hors-pair. Si vous gagnez trop facilement contre l'ordinateur, essayez d'atteindre un score maximal. Nous prévoyons une disquette supplémentaire qui élargira les perspectives de jeu.

Nous voudrions vous remercier pour votre confiance et pour le temps passé à jouer. Battle Isle est le résultat de deux années de travail d'une équipe de sept personnes. L'intérêt que vous porterez à ce jeu nous encouragera à continuer dans la voie que nous avons choisie et à nous efforcer d'améliorer sans cesse la qualité de nos produits.

Nous espérons vous retrouver au prochain jeu.



LE GLOSSAIRE

MODE D'ATTAQUE

Lorsque le joueur est dans ce mode, il ne peut donner à ses unités que des ordres d'attaque. Il peut également faire réparer des unités ou en produire.

LES BLOCS

Il s'agit de positions défensives qui augmentent la valeur défensive des unités lors des attaques.

LE CURSEUR

Habituellement, le curseur vous indique la position de la prochaine lettre à l'écran. Dans Battle Isle, le curseur sert « d'instrument de commande », il vous permettra d'exécuter toutes les fonctions. On peut le comparer à un curseur souris, mais vous le contrôlerez au joystick ou au clavier.

LE DEPOT

Il s'agit d'un dépôt logistique, dans lequel vous pourrez faire réparer les unités.

L'UNITE

Il s'agit d'un groupe comportant jusqu'à six véhicules semblables, qui sont représentés par un seul et même symbole sur la carte tactique.

LA FABRIQUE (FACTORY)

Bâtiments dans lesquels les unités peuvent être réparées et fabriquées.

LE COMBAT

Dans Battle Isle, le combat désigne une rencontre de plusieurs unités adversaires qui luttent les unes contre les autres.

LE QUARTIER GENERAL (Headquarter) :

Il s'agit du bâtiment le plus important pour chaque joueur. Dans le quartier général, toutes les unités peuvent être réparées.

L'INVENTAIRE (Inventory) :

Ce mot désigne toutes vos installations et l'équipement. Vous pouvez voir le contenu d'un bâtiment ou d'un transporteur.

LA BORNE

Une position d'attaque qui renforce considérablement la valeur offensive des unités.

MODE DE DEPLACEMENT

Si le joueur est dans ce mode, il peut donner uniquement des ordres de déplacement à ses unités.

RATING

A la fin du jeu, le vainqueur obtient un score qui évalue la qualité de son jeu. Les quatre meilleurs scores de toutes les cartes sont sauvegardés.

LE RAYON D'ACTION/LA PORTEE

Il s'agit de la distance maximale que peut parcourir une unité sur le « terrain idéal ».

UNE VUE D'ENSEMBLE TACTIQUE

Vous obtenez une coupe de la carte entière, sur laquelle toutes les particularités géographiques sont indiquées. Chaque hexagone correspond à un terrain avec des qualités précises.

LE RAYON D'ACTION POUR LE TIR

Il s'agit de la distance à partir de laquelle l'unité peut attaquer.

LE MAGASIN

Voir l'inventaire

LE GENERIQUE

Programme	Bernhard Ewers
Directeur technique pour Amiga	Lothar Schmitt
Directeur technique pour Atari ST	Thomas Hertzler Lothar Schmitt
Directeur technique pour PC	Ralf-Jürgen Kraft Thomas Hertzler
Programmation supplémentaire	Thomas Neumann Thomas Häuser Oliver Klotz
Graphismes et animation	Thorsten Knop
Musique et effets sonores	Haiko Ruttmann Chris Hülsbeck
Editeur des cartes	Thomas Hertzler
Conception des cartes graphiques	Janos Toth Bernhard Ewers Thomas Häuser
Histoire	Thomas Jakowatz
Manuel	Lothar Schmitt
Dessinateur des armes et réalisateur du manuel	Thomas Hertzler
Lecteur	Thorsten Knop
Editeur international	Ubi Soft
Testeurs	Ubi Studio Janos Toth Stefan Friedl Karl Goeres Michael Kaschny KAIKO

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG