Pour jouer sans plus tarder à BATTLE ISLE PC

⚠ Ne pas tenir compte des instructions de chargement IBM PC dans le manuel. Se référer aux instructions suivantes :.

INSTALLATION ET CHARGEMENT:
Vous pouvez commencer Battle Isle soit à partir de la disquette soit à partir du disque dur. (Versions 3.5" DD et 5.25" DD uniquement sur disque dur)
Avant de commencer une partie, bootez votre PC comme d'habitude. Insérez la première disquette dans votre lecteur. Tapez la lettre qui correspond au lecteur suivie de deux points puis ensuite sur la touche return. (ex: A: <RETURN>)
Pour installer Battle Isle sur disque dur, tapez "Install" suivi de la touche "Return".
Suivez ensuite les instructions du programme d'installation qui apparaissent sur l'écran.
Pour commencer Battle Isle à partir de la disquette, tapez BI suivi de la touche return. Le programme vous demandera d'insérer une autre disquette. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

LE MENU:
Pour jouer à deux, mettez en évidence l'option "START" du menu à l'aide du joystick, des touches fléchées ou de la souris.
Pour valider votre choix, appuyez sur le bouton de tir ou sur la touche "Return".
Patientez quelques instants, vous pourrez commencer à jouer après le chargement.
Si vous voulez jouer contre l'ordinateur, il faudra accéder au menu "OPTIONS". Sur la première ligne du haut, vous voyez le nom de la carte géographique actuelle. Choisissez cette option puis tapez : CONRA au clavier.
Choisissez ensuite l'option "START" du menu principal.

LE CODE:
Une fois qu'une carte géographique a été terminée avec succès, le code d'accès à la carte suivante sera indiqué sur le tableau des statistiques. Pour un jeu à deux joueurs, le premier code est "FIRST". Pour un jeu contre l'ordinateur, le code sera : "CONRA".

LE JEU:
Chaque joueur a un écran tactique individuel, sur lequel il exécutera toutes ses actions. Battle Isle se déroule en deux phases. Pendant la première phase, vous planifiez le déplacement de vos unités (mode "Move"), pendant que votre adversaire planifie les attaques (mode "Attack"). Lorsque les deux joueurs ont achevé leur planification, le mode est interchangé.
Vous pourrez donc définir les attaques de vos unités, pendant que votre adversaire décidera des déplacements à effectuer.
Ce n'est qu'une fois que vous aurez changé de mode que les unités exécuteront vos ordres. Vos choix correspondent donc à des ordres communiqués aux unités. Ces ordres ne seront pas exécutés au moment où vous les donnez sur la carte géographique. Le vainqueur sera celui qui détruira toutes les unités ennemies ou qui occupera le quartier général ennemi avec un fantassin.

LE MODE DE CONTROLE:
Le contrôle du jeu s'effectue au joystick, à la souris ou au clavier.
Joystick :
Dès que vous appuierez sur le bouton de tir, vous pourrez exécuter diverses actions.
Maintenez le bouton de tir enfoncé et actionnez la manette à l'horizontale ou à la verticale. Dès que le curseur changera de forme, vous reconnaîtrez le symbole, vous pourrez valider l'action en relâchant le bouton de tir.
Souris :
Sur le menu Disk se trouve une nouvelle entrée : "Souris". En la sélectionnant, un nouveau menu apparaitra avec deux choix. "Côté Un/Deux" (Side One/Two) pour régler le mode 1 ou 2 joueurs. Lent, normal, rapide (slow, medium, fast) pour régler la vitesse de la souris telle que la fonction F8 dans le jeu. "OK" pour retourner au menu Disk. Toutes les fonctions du joystick sont les mêmes que celles de la souris.
Lorsque vous actionnez le bouton droit de la souris lors du déplacement, le défilement continuera jusqu'à ce que le bouton soit relâché.
Lors du défilement en utilisant le bouton droit, vous pouvez aussi appuyer sur le bouton gauche. Le défilement sera stoppé jusqu'à ce que le bouton gauche soit relâché.
Battle Isle a deux modes de contrôle distincts, des fonctions précises leur sont associées et elles ne sont disponibles que pour l'un des deux modes.
Le tableau ci-après décrit les différentes fonctions. Si vous jouez contre l'ordinateur, choisissez le symbole du changement de mode dès que vous avez donné tous vos ordres. Vous indiquez ainsi à l'ordinateur qu'il peut effectuer ses calculs, l'ordinateur donnera alors ses ordres beaucoup plus rapidement.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LES TOUCHES DE CONTROLE CLAVIER:

Touches Générales

F1	=	Changement de mode
F2	=	Musique on/off
F3	=	Bruitage on/off
F5	=	Pour activer ou désactiver le joystick en mode un joueur
F6	=	Pour activer ou désactiver le joystick en mode deux joueurs
F7	=	Pour activer ou désactiver la souris
F8	=	Pour régler la vitesse de la souris : lent, normal, rapide.
ESC	=	Quitter le jeu après avoir validé avec la touche Y
D	=	Sauvegarde du jeu en cours (cf. carte de référence)
E	=	Bruitage off/on
S	=	Musique off/on

Touches pour le joueur 1 (rouge)

Curseur en haut/pavé numérique 8	=	Déplacer le curseur vers le haut
Curseur en bas/pavé numérique 2	=	Déplacer le curseur vers le bas
Curseur à gauche/pavé numérique 4	=	Déplacer le curseur à gauche
Curseur à droite/pavé numérique 6	=	Déplacer le curseur à droite
Touche d'espace/ENTER/RETURN	=	Comme le bouton de tir du joystick.

Touches pour le joueur 2 (jaune)

D ou F	=	Déplacer le curseur vers le haut
C	=	Déplacer le curseur vers le bas
X	=	Déplacer le curseur à gauche
V	=	Déplacer le curseur à droite
Alt/Strg/Alt GR	=	Comme le bouton de tir du joystick

LES TOUCHES DES CURSEURS

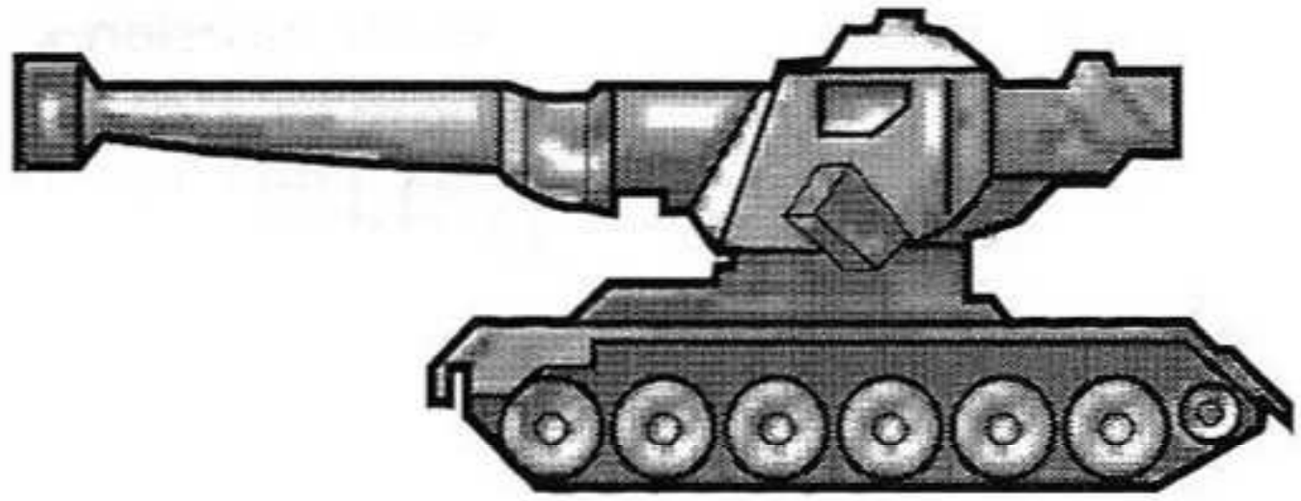
5045024

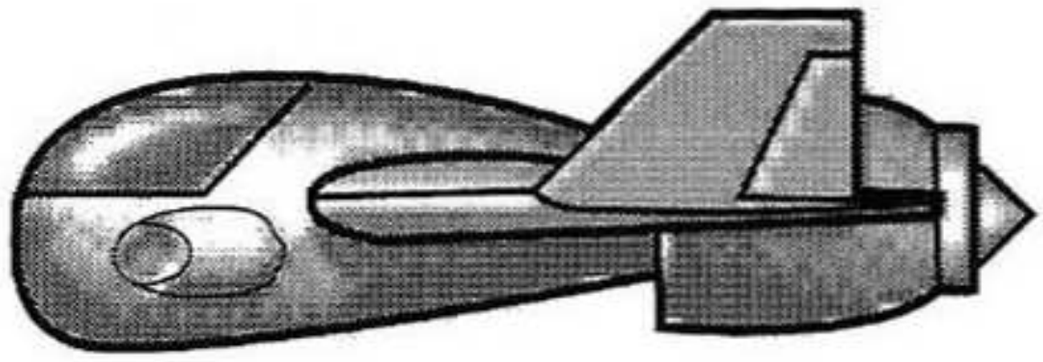
CURSEUR	MOUVEM.	ATTAQUE	FONCTION
	X	X	Il s'agit du curseur que vous déplacez habituellement à l'écran. Dès que vous appuyez sur le bouton de tir, un autre curseur qui vous permettra d'activer une fonction apparaîtra..
	X	X	Le symbole du X apparaît à l'intérieur d'un curseur lorsque vous voulez abandonner une fonction activée auparavant. Vous devrez par exemple choisir ce curseur lorsque vous voudrez abandonner l'inventaire d'un transporteur ou d'un bâtiment.
	X	X	Ce symbole vous permet d'accéder à une carte globale. C'est sur cette carte que vous pourrez choisir un nouvel emplacement. Un seul coup d'oeil sur la carte vous permettra de savoir quelles sont les unités que vous avez déjà utilisées. Toutes les unités qui sont intervenues sont représentées par des points noirs.
	X		Avec ce curseur, vous donnez l'ordre à l'unité qui se trouve sous le curseur de se déplacer. Toutes les aires qui sont à votre portée sont entourées. Pour choisir une cible, appuyez deux fois sur le bouton de tir.
		X	Avec ce curseur, vous donnez l'ordre d'attaquer à l'unité qui se trouve sous le curseur. Toutes les cibles qui se trouvent à votre portée sont entourées. Pour sélectionner votre cible, appuyez sur le bouton de tir.
	X	X	Ce point d'interrogation vous donnera des informations. S'il y a une unité sous le curseur, vous obtiendrez des renseignements sur cette dernière. S'il n'y a pas d'unité, vous obtiendrez des renseignements d'ordre général.
	X	X	Le "i" du mot "Inventaire" vous permet de voir le contenu d'un bâtiment ou d'un transporteur. Cette option n'est disponible que lorsque le curseur se trouve sur une unité transportable ou sur un bâtiment.
		X	La clef plate est le symbole de la réparation d'une unité. Comme les réparations ne peuvent s'effectuer qu'à l'intérieur des bâtiments, il faudra visualiser l'intérieur des bâtiments auparavant.
		X	Le marteau lance la production d'une unité. Les unités ne peuvent être produites qu'à l'intérieur des fabriques. Toutes les unités que vous pouvez produire sont signalées. Amenez le curseur sur l'unité voulue et validez une fois de plus le symbole du marteau pour produire l'unité !
	X	X	En choisissant ce symbole, vous indiquez que vous avez donné tous les ordres voulus à vos unités et que vous voulez changer de mode. Pour changer de mode, l'autre joueur doit également choisir ce symbole. Appuyez ensuite sur la barre d'espace.

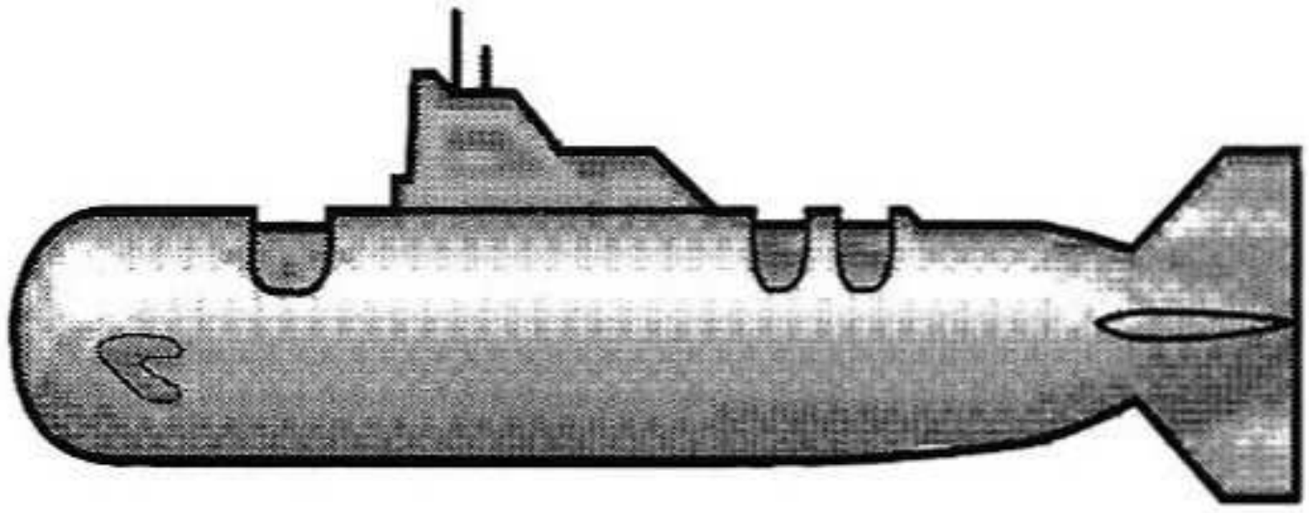
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

MANUEL DES ARMEES

ARMEE DE TERRE • ARMEE DE L'AIR • MARINE









UBI SOFT

Entertainment Software

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

„MANUEL DES ARMEES"

by thomas hertzler
lektor thorsten knop
copyright © 1991 blue byte
© 1991 Ubi Soft

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

CE LIVRE APPARTIENT A:

(à compléter)

NOM:

N° D'IDENTIFICATION PERSONNEL:

GRADE MILITAIRE:

UNITE:

ADRESSE DE L'UNITE D'ATTACHE:

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

PREFACE

Bureau des forces armées,
Service technique, Logiciels et Entraînements,
le 02.05.176 n. Z.

Ce manuel est un ouvrage de référence qui doit permettre de mieux utiliser les consoles de combat Combat-Control / 1-80 et Combat-Control / 1-90. Les armements de l'armée de terre, de l'armée de l'air et de la marine sont décrits et représentés graphiquement. La représentation graphique a été entièrement retravaillée par rapport aux modèles antérieurs. Par conséquent, nous vous conseillons vivement d'étudier les pictogrammes de très près, de façon à éviter toute confusion lors des combats. Les deux consoles sont dotées d'un guide intégré que vous pourrez consulter sur l'écran. Utilisez ce guide au lieu du manuel des armées au cours des combats.

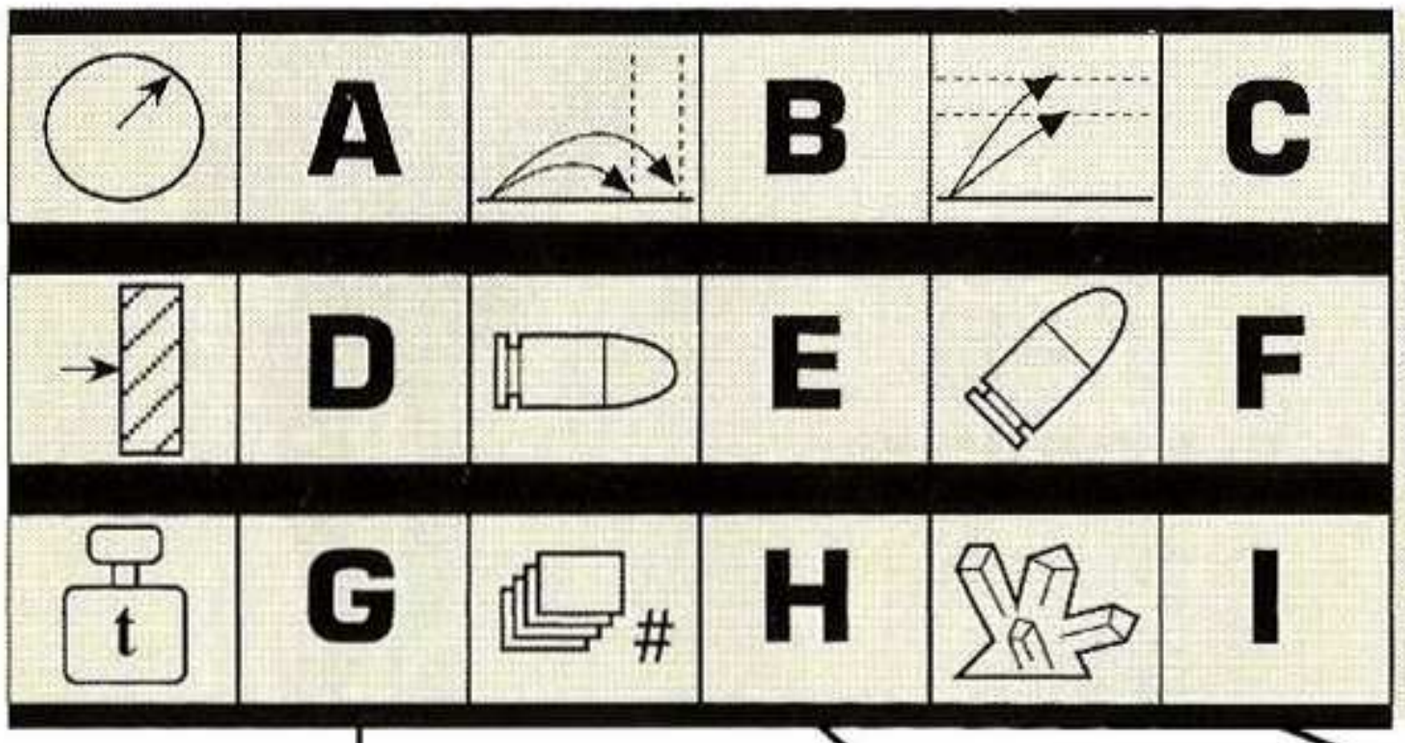
UNE REMARQUE IMPORTANTE:

Nous avons souligné les passages qui revêtent une importance particulière. Les passages écrits en majuscules sont des ordres écrits et doivent être considérés en tant que tels. Toute personne qui enfreindra le règlement sera passible de poursuites judiciaires.

Les auteurs.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

LES LEGENDES



LES SIGNES TACTIQUES

Description du symbole tactique qui représente l'unité sur l'écran tactique.

Désignation de l'unité.

A Les distances maximales qui peuvent être parcourues en une seule fois.

B La portée des armes employées contre les cibles terrestres.

C La portée des armes employées contre les cibles aériennes.

D L'évaluation de la capacité de défense (blindage, taille, force des troupes).

E Indice d'efficacité des armes employées contre les cibles au sol.

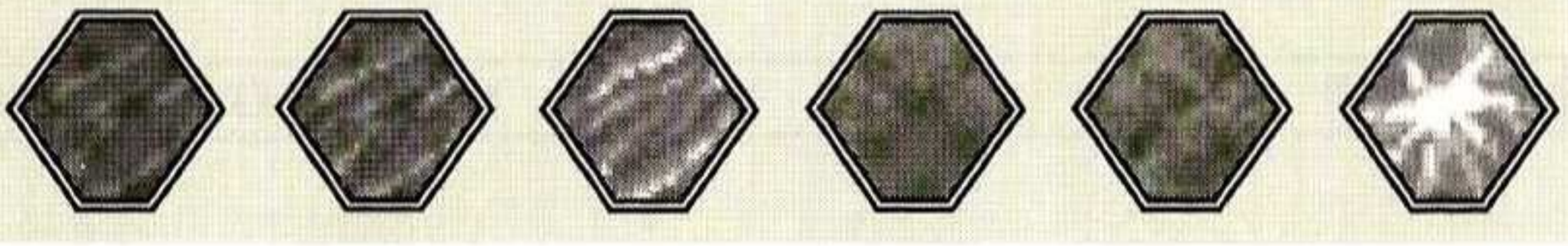
F Indice d'efficacité des armes employées contre des cibles aériennes.

G Importance de l'unité avec un effectif maximal.

H La force globale d'une unité après l'insertion à une troupe.

I Les coûts de production de l'unité avec un effectif maximal.

M O B I L I T É



eaux profondes *eaux très peu profondes* *forêt*

eaux peu profondes *plaine* *montagnes*

Les modules marqués d'une croix ne sont généralement pas pratiquables. La plupart des véhicules se déplaceront très difficilement sur des terrains accidentés ou impropres à la circulation.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



R-1
"DEMON"

ARMEE DE TERRE

DESCRIPTIF

Le DEMON est un robot humanoïde de combat qui a reçu des notions tactiques de base. C'est la seule unité capable de prendre d'assaut les bâtiments. Très vulnérable, il doit être absolument protégé contre des agresseurs éventuels. A N'UTILISER EN OFFENSIVE QUE DANS LES CAS EXTREMES !

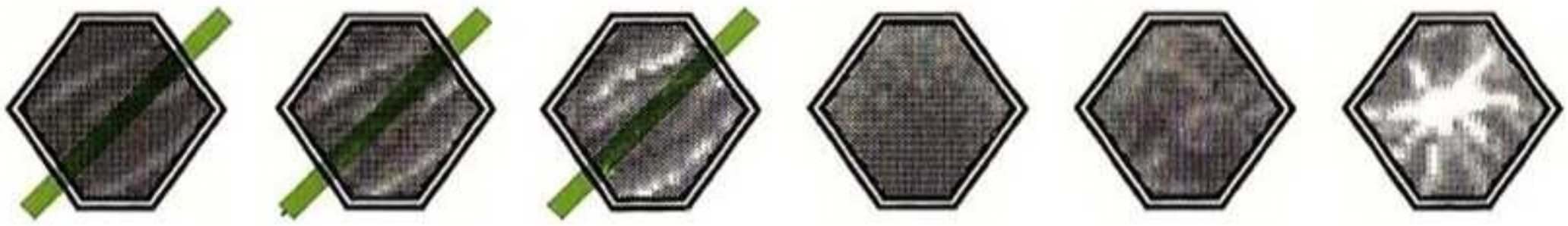
SIGNES TACTIQUES



"MECH FUSILIERS"

	4		1		-
	25		32		-
t	1	#	6		7

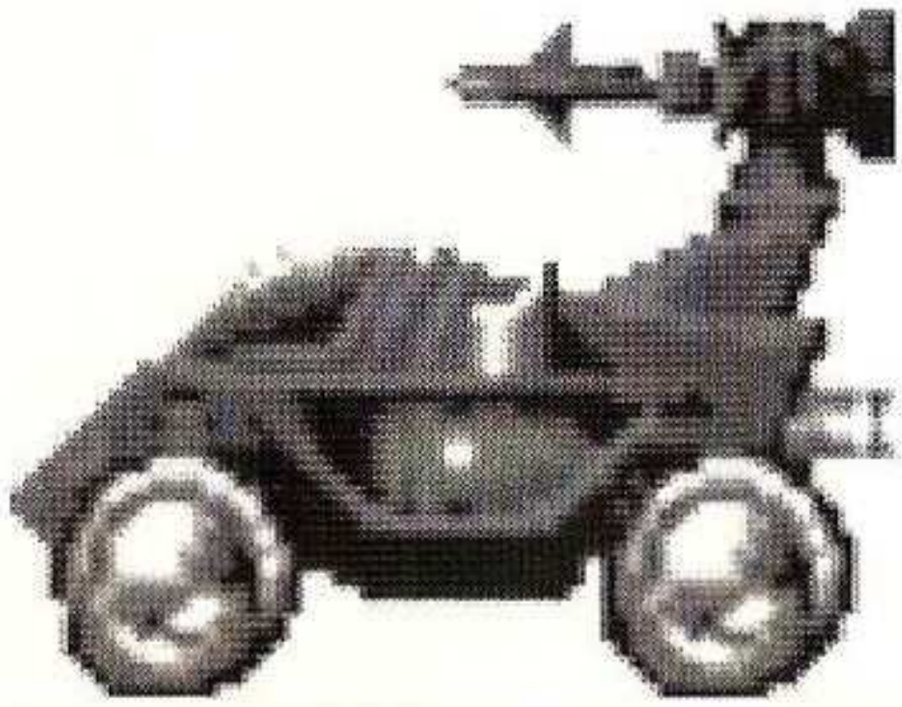
MOBILITÉ



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ARMEE DE TERRE

FAV "BUSTER"



DESCRIPTIF

FAV est l'abréviation de "Fast Attack Vehicle. L'inconvénient de son faible blindage est atténué par sa capacité d'attaque à distance. Cette unité sert essentiellement aux missions de reconnaissance et d'intervention rapide.

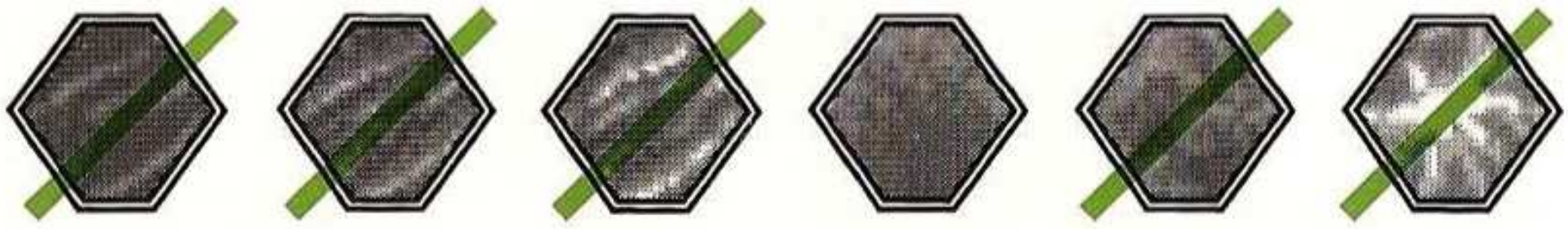
	8		2		1
	25		35		12
t	3	#	6		11

SIGNES TACTIQUES



"RECON SQUAD"

MOBILITÉ

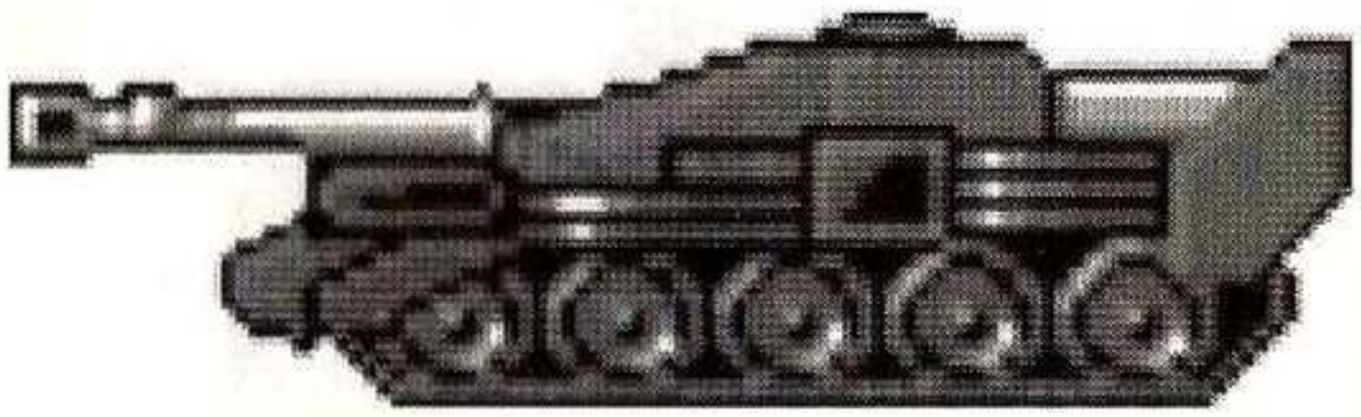


ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

T-3
"SCORPION"



ARMEE DE TERRE



D E S C R I P T I F

Le SCORPION est un tank de grande mobilité. Son blindage tout comme son canon principal sont de qualité moyenne, mais le regroupement de plusieurs SCORPIONS permet la formation d'une troupe d'intervention rapide capable de vaincre des unités blindées plus puissantes. UNIQUEMENT POUR LES MISSIONS DE GROUPE!

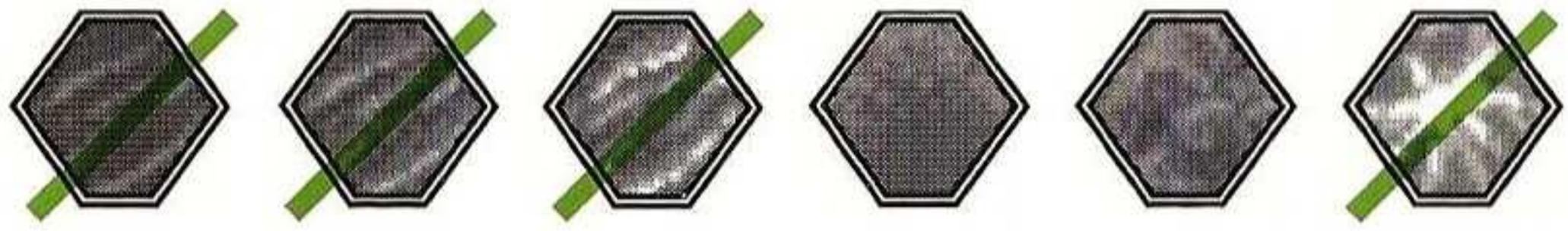
S I G N E S T A C T I Q U E S



"ARM. VEHICLES"

	7		1		-
	45		40		-
t	3	#	6		10

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

T-4
"GLADIATOR"



ARMEE DE TERRE

DESCRIPTIF

Le GLADIATOR est un tank de poids moyen utilisé comme chasseur de tanks. Son équipement en armes très puissantes et sa bonne mobilité font de lui un ennemi redoutable, surtout lorqu'il se mêle en groupe au combat.

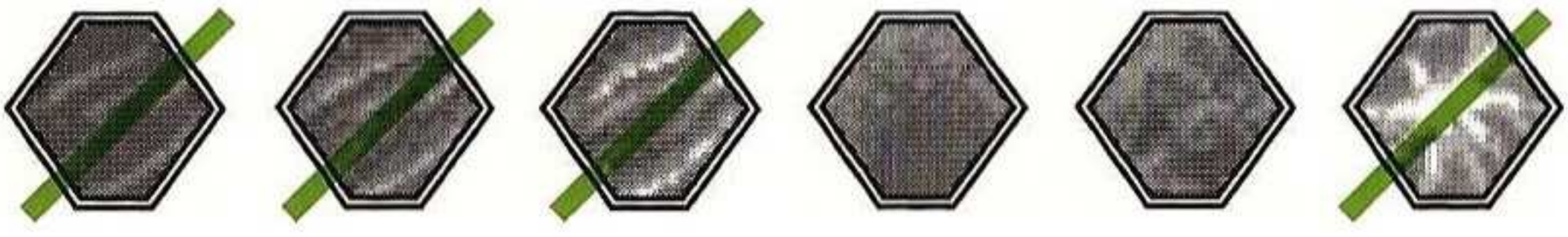
	6		1		-
	50		52		-
t	4	#	6		14

SIGNES TACTIQUES



"TANK PLATOON"

MOBILITÉ



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

T-7
"CRUSADER"





ARMEE DE TERRE

D E S C R I P T I F

Le CRUSADER est l'unité de terre la plus puissante. Grâce à son blindage renforcé et à son canon lisse de 140 mm, il se prête particulièrement au MBT (Main Battle Tank). Il dispose d'un système de défense anti-aérienne. En revanche, son poids important handicape sa mobilité.

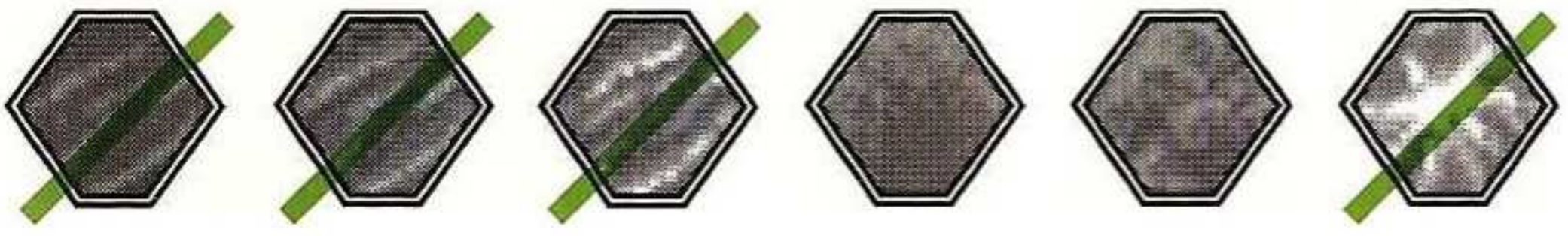
S I G N E S T A C T I Q U E S



"BATTLE TANKS"

	4		1		1
	65		60		15
t	6	#	6		19

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ARMEE DE TERRE

HG-12 "ANGEL"



DESCRIPTIF

La pièce d'artillerie mobile ANGEL permet de défendre les positions et de préparer le terrain pour l'attaque. Elle n'est cependant opérationnelle qu'après 30 minutes, facteur important lors d'une percée ou d'une retraite rapide. TENEZ COMPTE DE LA PORTEE DU TIR!

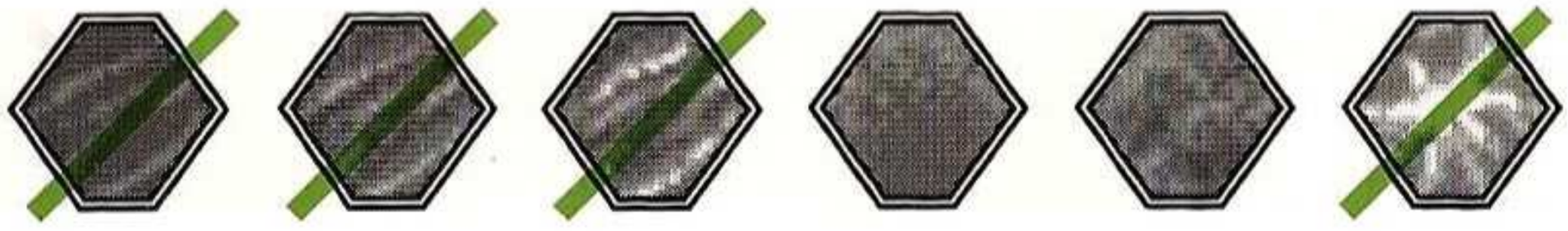
	4		2-6		-
	25		45		-
t	5	#	6		15

SIGNES TACTIQUES



"HVY. ARTILLERY"

MOBILITÉ



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

AD-5
"BLITZ"





ARMEE DE TERRE

D E S C R I P T I F

Le Blitz permet de défendre l'espace aérien. Très mobile, il constitue une protection efficace contre les chasseurs évoluant à basse altitude. En revanche, il ne peut intervenir que s'il se trouve à proximité de l'ennemi et se trouve par conséquent souvent à la portée des tirs ennemis ce qui le force à enregistrer des pertes. A N'UTILISER QU'EN CAS EXTREME CONTRE DES CIBLES TERRESTRES!

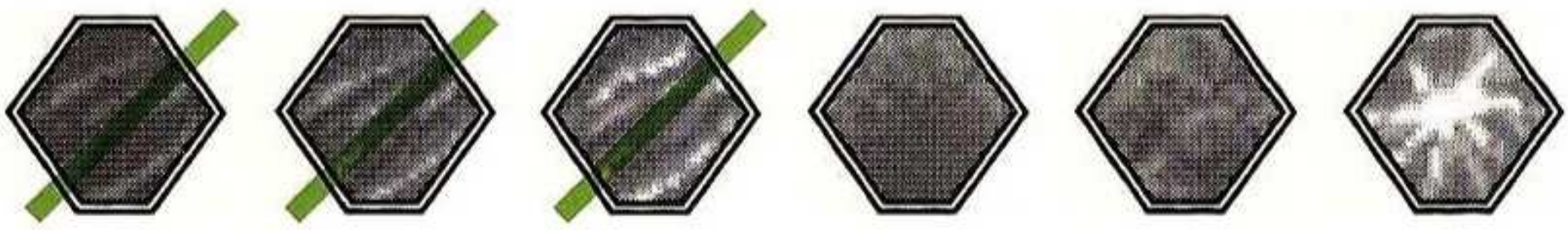
S I G N E S T A C T I Q U E S



"AIR DEFENSE"

	5		1		1
	30		25		40
t	4	#	6		12

M O B I L I T É

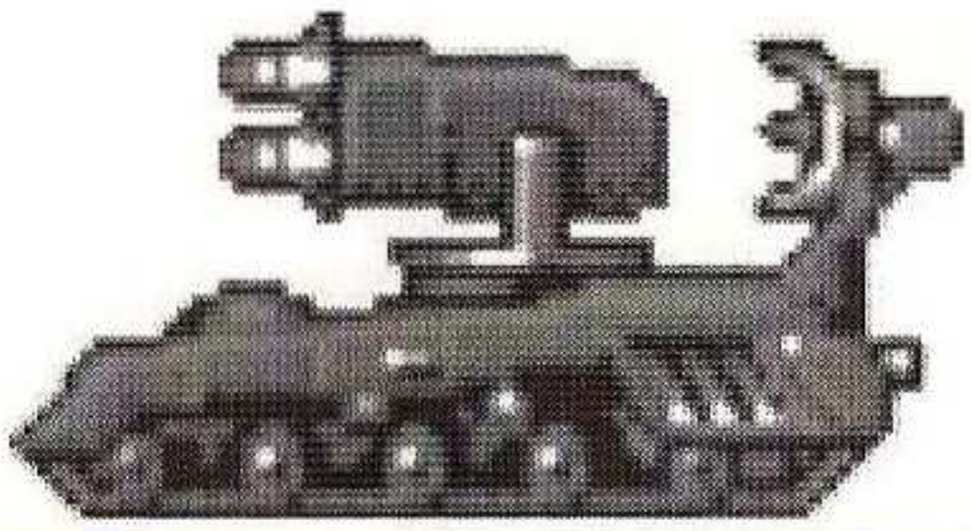


ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



ARMEE DE TERRE

AD-9
"SPHINX"



D E S C R I P T I F

Contrairement au Blitz, le Sphinx peut combattre l'ennemi à distance. Il faut cependant le protéger par des unités blindées, car il ne peut pas se défendre contre des attaques directes. Comme pour l'unité mobile Angel, il faut au Sphinx 30 minutes pour être opérationnel. TENEZ COMPTE DE LA PORTEE DE TIR!

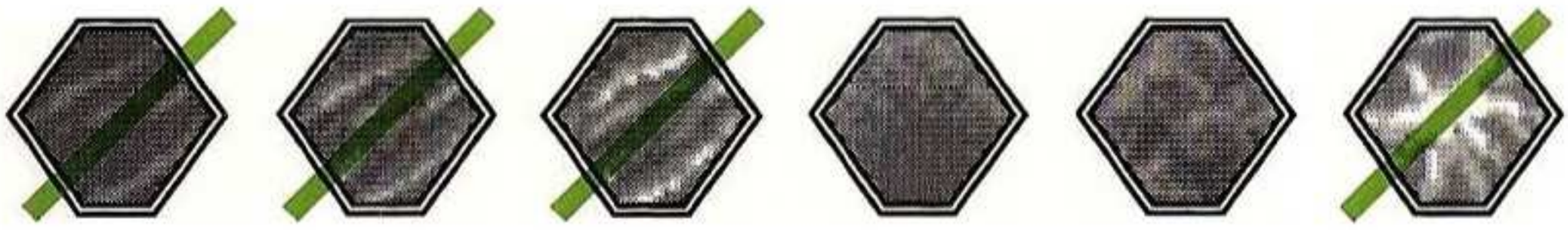
	5		-		2-6
	30		-		48
t	3	#	6		10

S I G N E S T A C T I Q U E S



"MISS. AIR DEF."

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SC-T
"PROVIDER"





ARMEE DE TERRE

D E S C R I P T I F

Le PROVIDER est le véhicule à usages multiples de l'armée de terre. Il sert à transporter des robots de combat et de l'aldinium. Sa charge utile est limitée à 7 unités. Le blindage ne résiste qu'au tir des armes de poing: on ne peut l'utiliser que dans des zones bien protégées. A N'UTILISER QU'EN CAS EXTREME POUR L'OFFENSIVE!

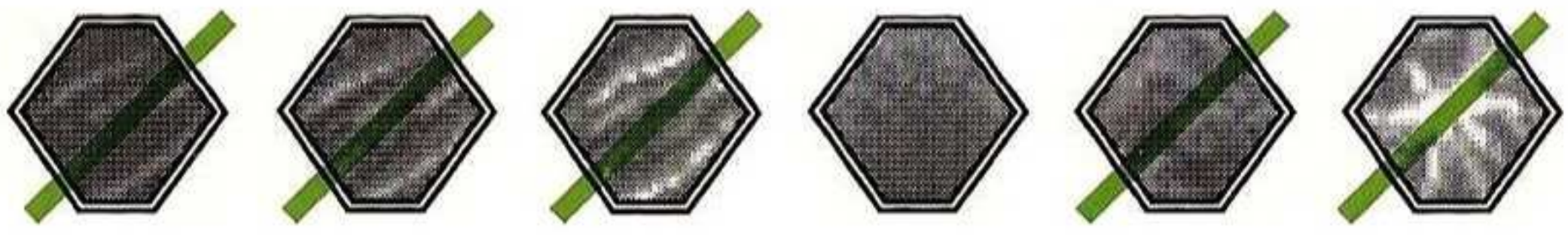
S I G N E S T A C T I Q U E S



"SUPPORT REG."

	7		1		1
	25		15		8
t	2	#	6		9

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ARMEE DE TERRE

SC-P "MERLIN"



D E S C R I P T I F

Grâce à son équipement, le SC-P MERLIN peut construire un dépôt en l'espace d'une heure. Lors d'actions en terre ennemie, ce véhicule s'avère indispensable pour la réussite des opérations. Il doit alors être accompagné de blindés, car il ne dispose pas de moyens de défense.
L'EMPLOI A L'OFFENSIVE EST STRICTEMENT INTERDIT!

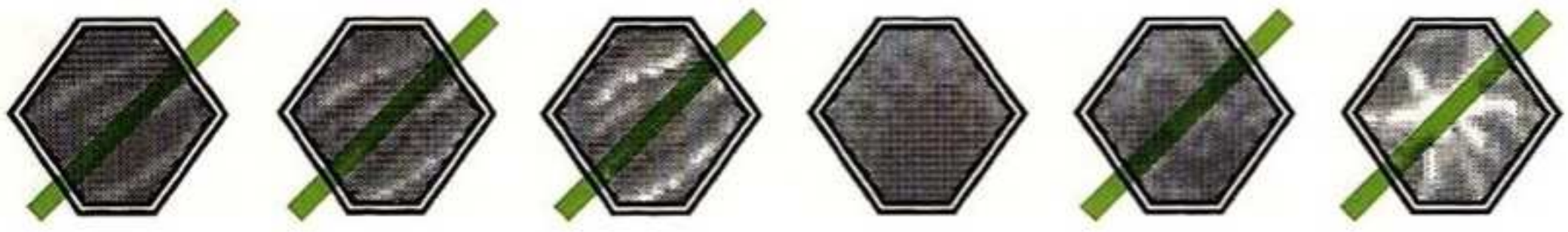
	5		-		-
	30		-		-
t	7	#	6		30

S I G N E S T A C T I Q U E S



"PIONEERS"

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TLAV
"INVADER"





ARMEE DE TERRE

D E S C R I P T I F

L'INVADER est un véhicule utilisé par la marine autant que par l'armée de terre. Ce bateau à coussin d'air porte la charge essentielle de la logistique lors de débarquements. Il atteint sa vitesse de pointe en eaux peu profondes ou sur terrain plat. La marine a ses propres unités d'INVADER, identiques du point de vue technique à celles de l'armée de terre.

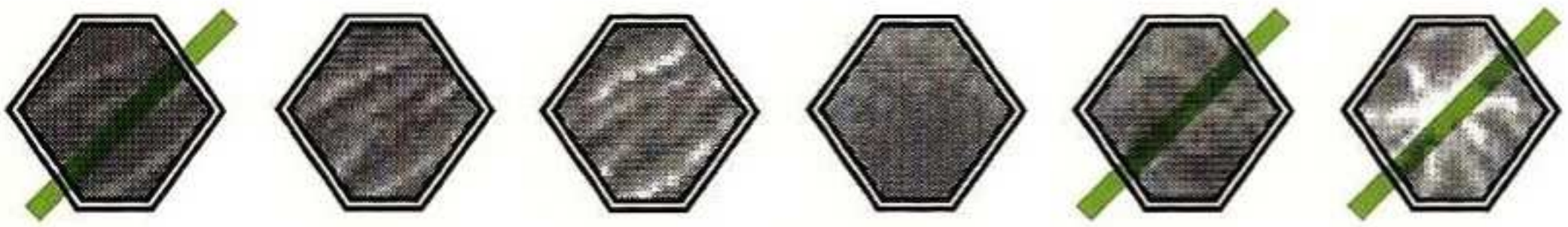
S I G N E S T A C T I Q U E S



"BEACH BOYS"

	7		1		1
	30		40		10
t	8	#	6		12

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

XF-7
"MOSQUITO"



ARMEE DE L'AIR

DESCRIPTIF

L' XF-7 MOSQUITO a été développé pour assurer la suprématie aérienne sur le champ de bataille. En fait, c'est le seul chasseur disponible. Son arme principale est le missile air-air OMEGA-1. Il est faiblement blindé et résiste peu aux tirs directs et aux éclats des grenades.

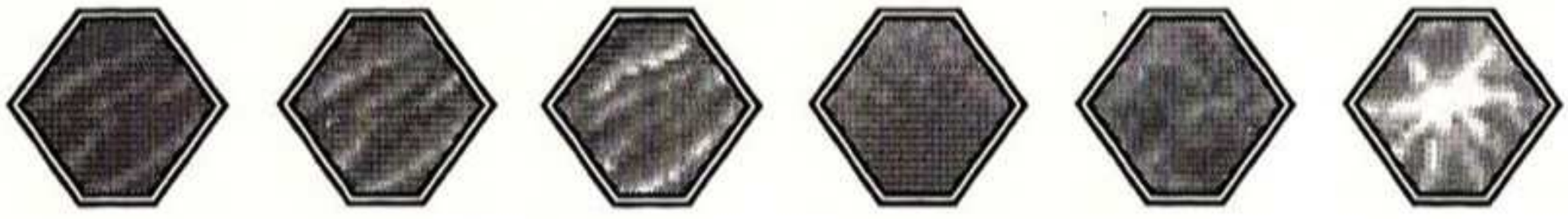
	10		-		1
	25		-		45
t	10	#	6		18

SIGNES TACTIQUES



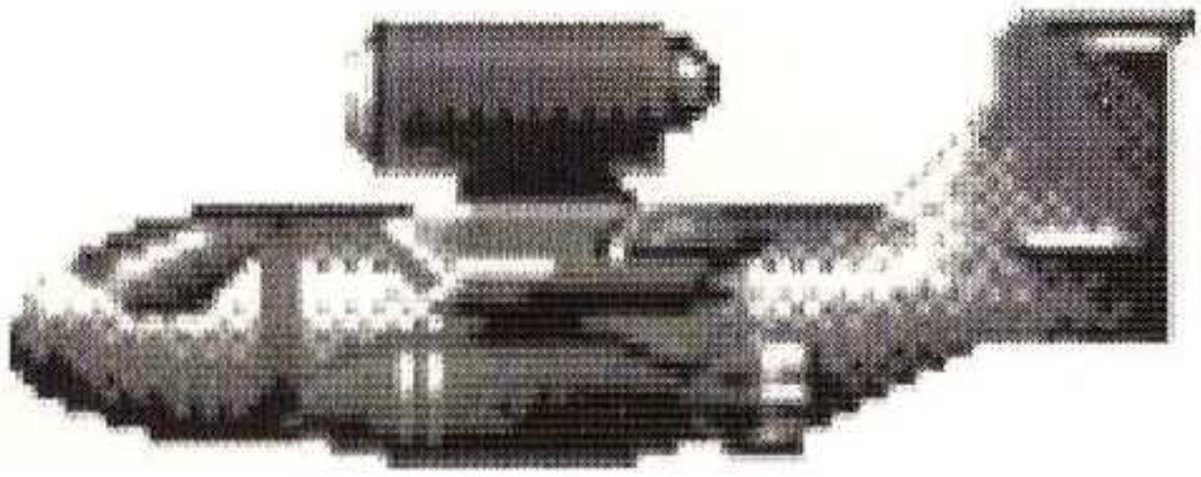
"FIGHTER WING"

MOBILITÉ



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

XA-7
"RAVEN"





ARMEE DE L'AIR

D E S C R I P T I F

Contrairement au MOSQUITO, l'XA-7 RAVEN comporte un blindage efficace, car il a été développé pour le combat au sol. Le canon de bord vient même à bout des blindages renforcés. Son armement se compose de bombes et de missiles air-sol pour l'attaque de cibles terrestres très étendues.

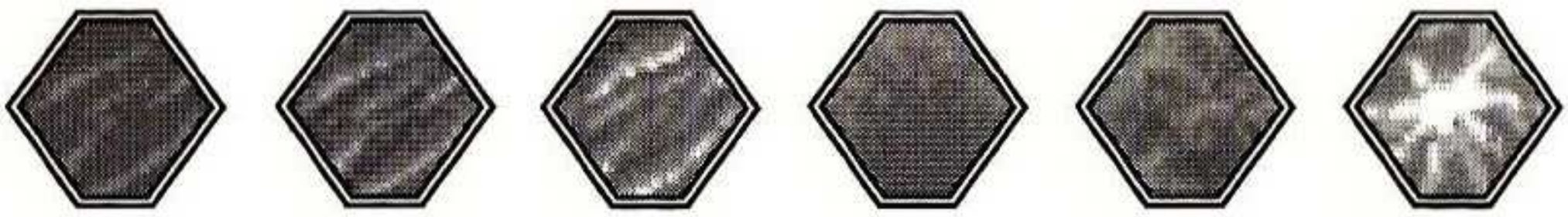
S I G N E S T A C T I Q U E S



"HVY. WING"

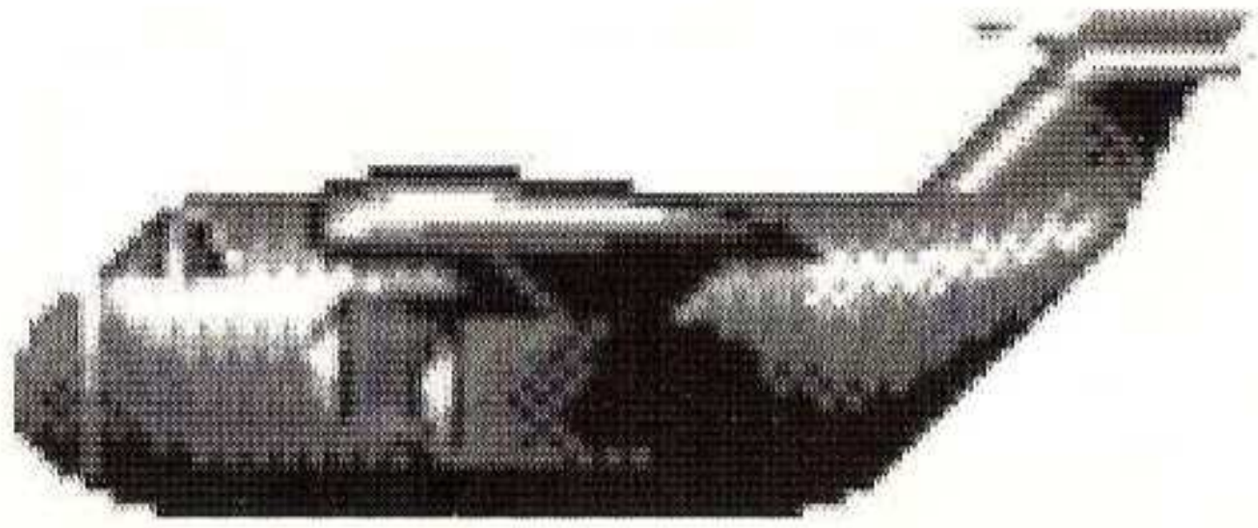
	9		1		1
	25		50		25
t	10	#	6		20

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

G-2
"GIANT"



ARMEE DE L'AIR

D E S C R I P T I F

Le G-2 GIANT est le «mulet» de l'armée de l'air. Il est capable de transporter jusqu'à sept véhicules (GLADIATOR et CRUSADER inclus), de décoller et d'atterrir en dehors de la piste. Sa charge utile est limitée à 14 t. NE LE DEPLACEZ QU'AVEC UNE ESCORTE!

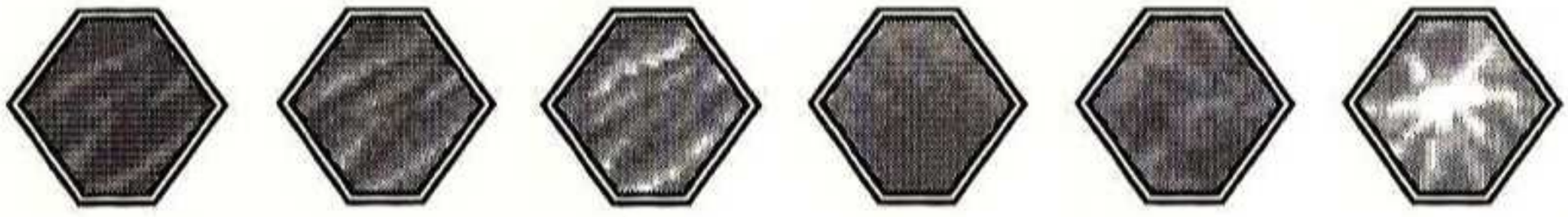
	9		-		-
	20		-		-
t	-	#	6		15

S I G N E S T A C T I Q U E S



"TRANS. WING"

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CAS
"FIREBIRD"



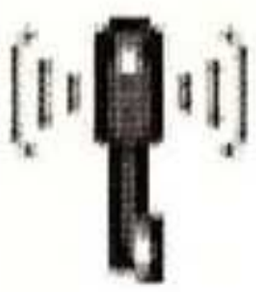


ARMEE DE L'AIR

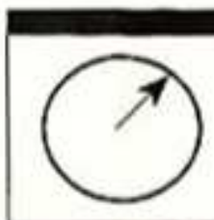
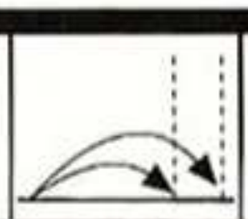
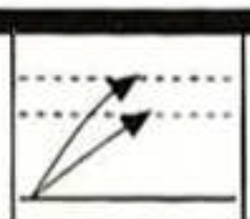
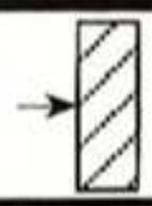
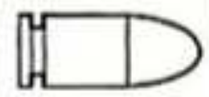
D E S C R I P T I F

L'hélicoptère de combat CAS-FIREBIRD est au moins aussi redoutable que le RAVEN. Sa mobilité est inférieure à celle du MOSQUITO. Armement: canon de bord Gatling de 35 mm, missiles air-sol, deux batteries de lanceurs avec 24 FFAR chacune. Le FIREBIRD est protégé contre des attaques venant du sol. TENEZ COMPTE DU RAYON D'ACTION!

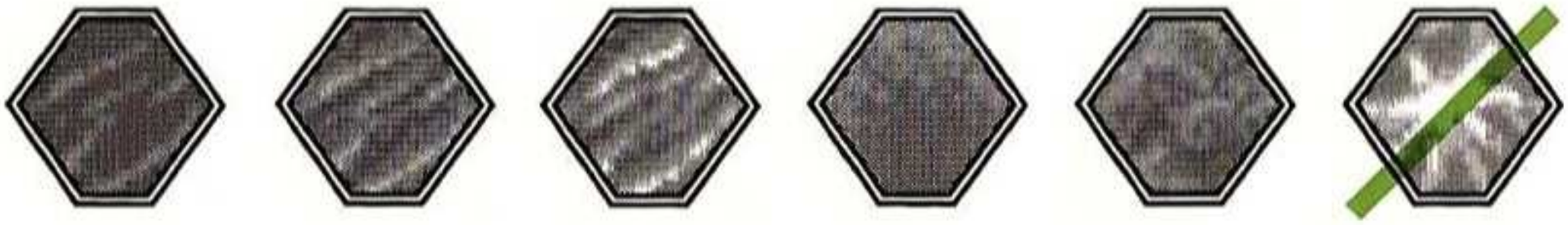
S I G N E S T A C T I Q U E S



"AIR CAVALRY"

	7		1		1
	30		35		10
	10		6		17

M O B I L I T É

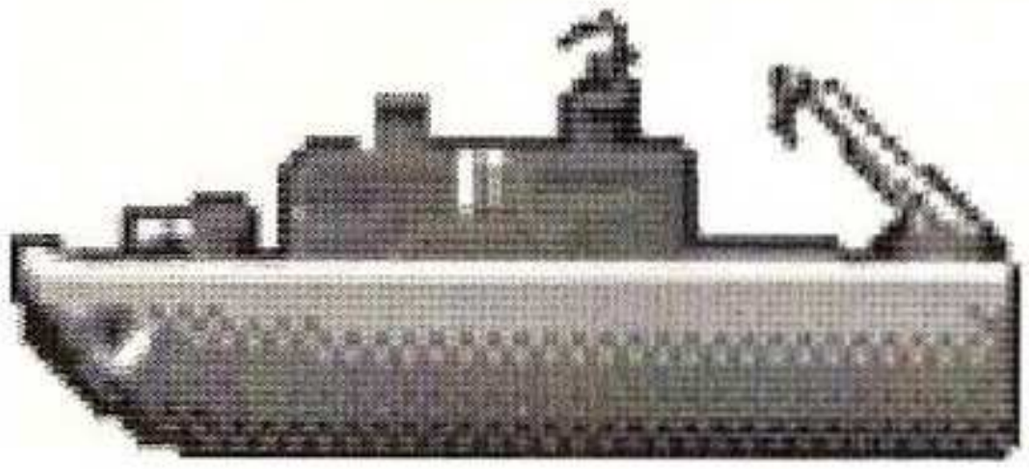


ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

MB-A
"BUCCANEER"



MARINE



D E S C R I P T I F

Le BUCCANEER est un dragueur de mines capable de larguer et de ramasser des mines. Ces bateaux sont faiblement armés et blindés. Les mines que le BUCCANEER transporte peuvent bloquer des entrées portuaires en quelques minutes. Les mines récupérées (même les mines ennemies) peuvent être réutilisées.

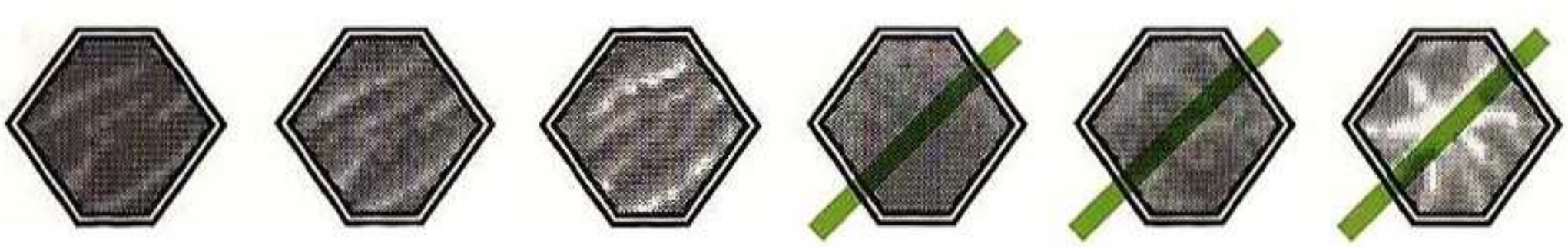
	7		1		1
	70		38		15
t	-	#	6		-

S I G N E S T A C T I Q U E S



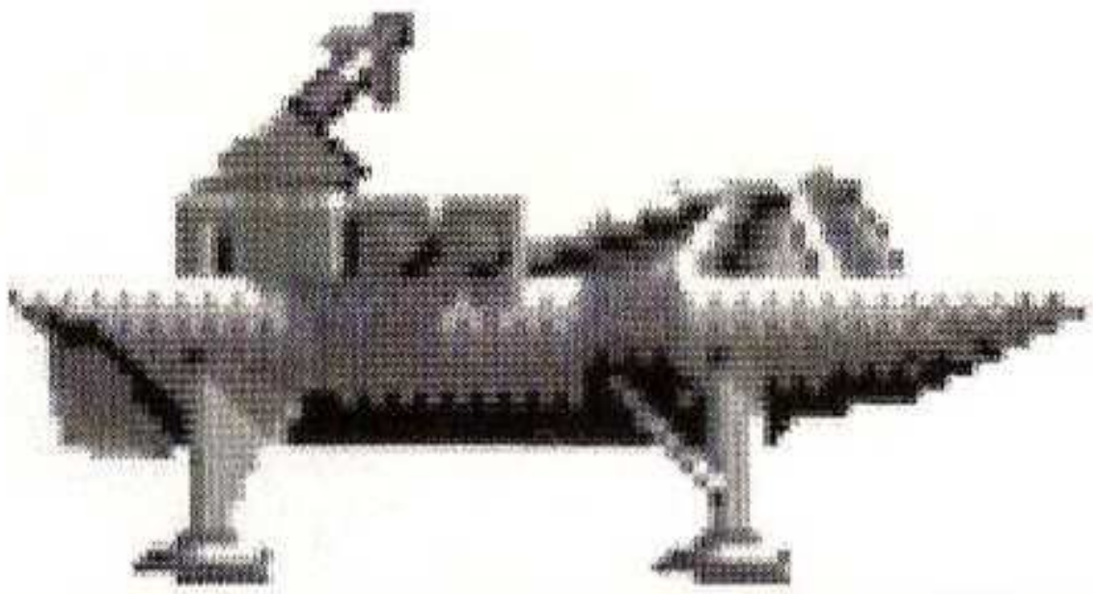
"SEA HORSES"

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TB-X
"MARAUDER"



MARINE

DESCRIPTIF

Les bateaux de la classe MARAUDER sont des hydrofoils extrêmement rapides et agiles qui attaquent en groupe les vaisseaux et les porte-avions. Les torpilles SHARK peuvent être tirées à distance et leur précision de tir est très grande. Ces bateaux disposent d'un système de défense anti-aérienne.

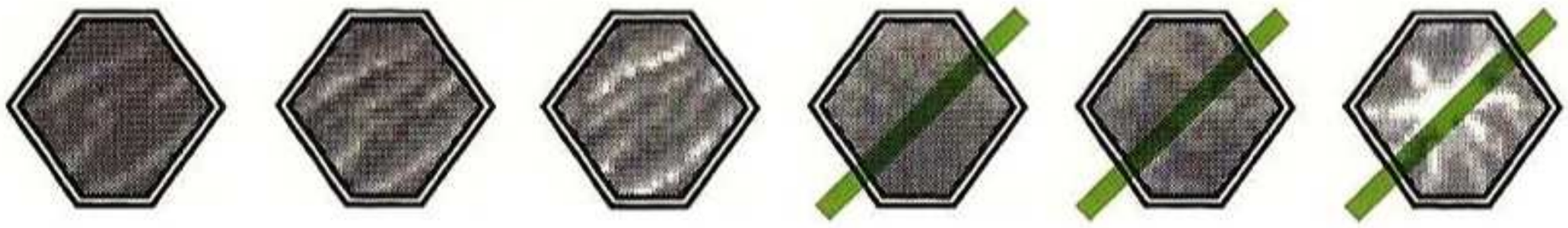
SIGNES TACTIQUES



"POWER BOATS"

	10		3		1
	65		60		15
t	-	#	6		-

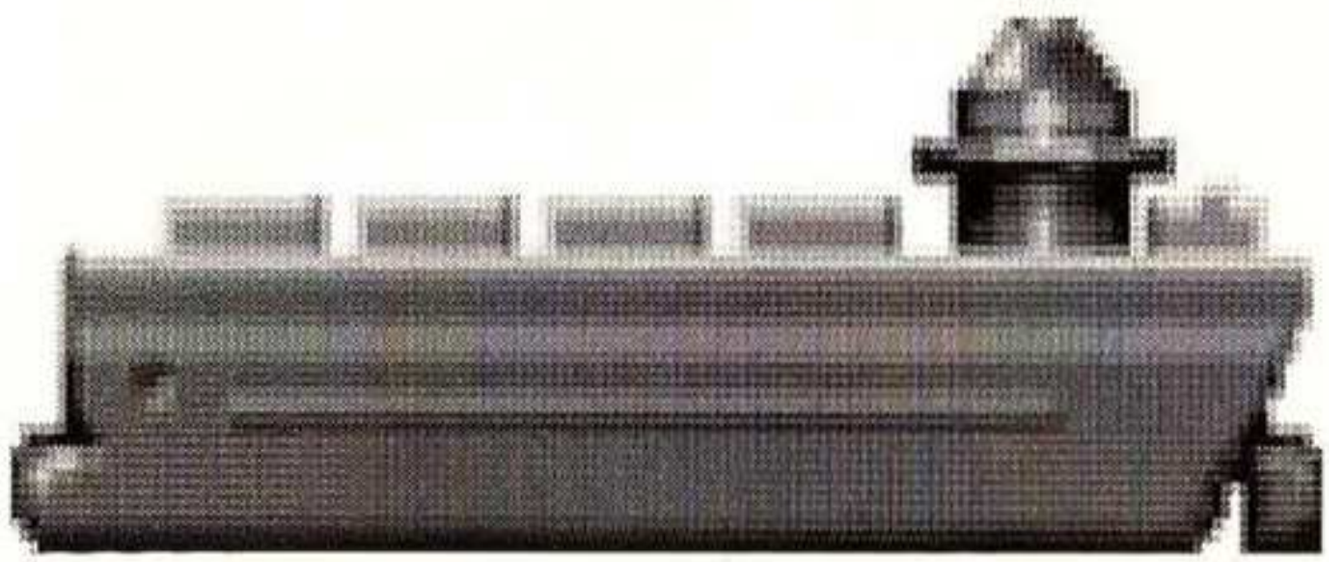
MOBILITÉ



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

MARINE

CV "AMAZON"



DESCRIPTIF

Les bateaux de transport de la classe AMAZON ne sont pas limités en charge utile. Ils sont capables de transporter jusqu'à sept tanks de combat lourds. Si aucun port en eau profonde ne se trouve dans les parages, la charge peut être débarquée grâce aux INVADER. Il est conseillé de n'envoyer l'AMAZON qu'en compagnie d'escortes navales ou aériennes en mission, ces bateaux faiblement blindés n'ayant aucun moyen de défense.

	8		-		-
	70		-		-
t	-	#	1		-

SIGNES TACTIQUES



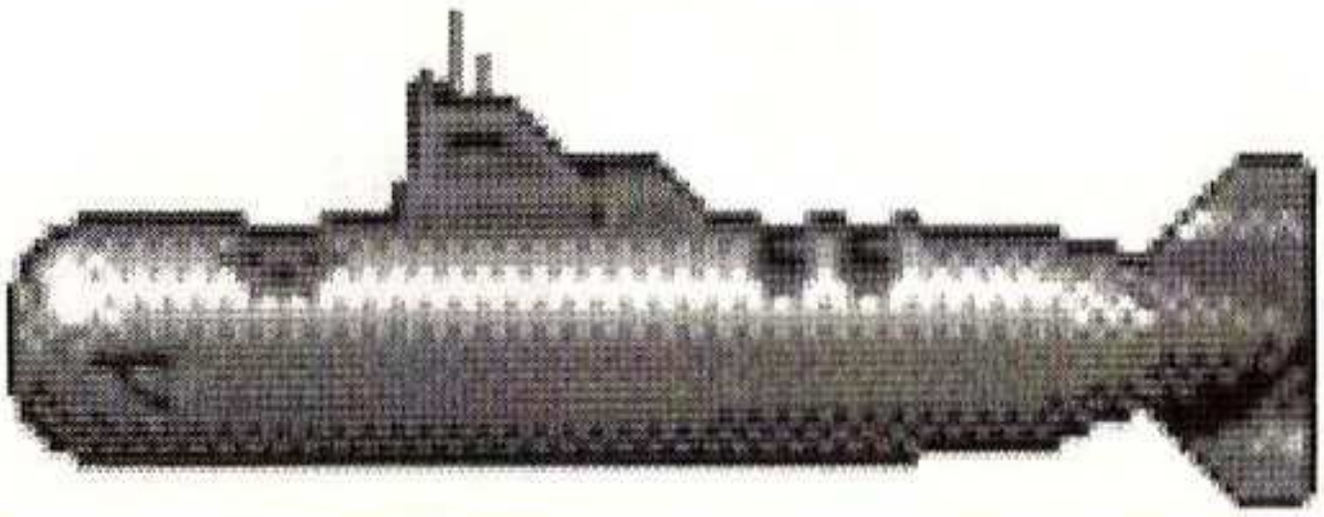
"CONVOY"

MOBILITÉ



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

U-7C
"BARRACUDA"





MARINE

D E S C R I P T I F

Le BARRACUDA est une menace mortelle pour tous les bateaux. Invisible pour l'ennemi, il peut s'approcher d'un convoi sans être vu et porter son coup. Le BARRACUDA est équipé de 10 tubes lance-torpilles (6 devant, 4 à l'arrière). Le seul moyen de défense contre cette unité est une reconnaissance aérienne permanente permettant son repérage et sa destruction.

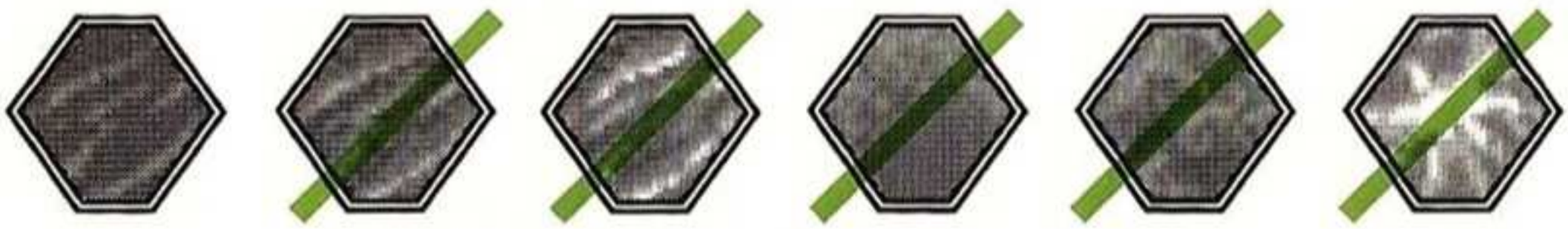
S I G N E S T A C T I Q U E S



"WOLFSRUDEL"

	9		4		-
	85		100		-
t	-	#	1		-

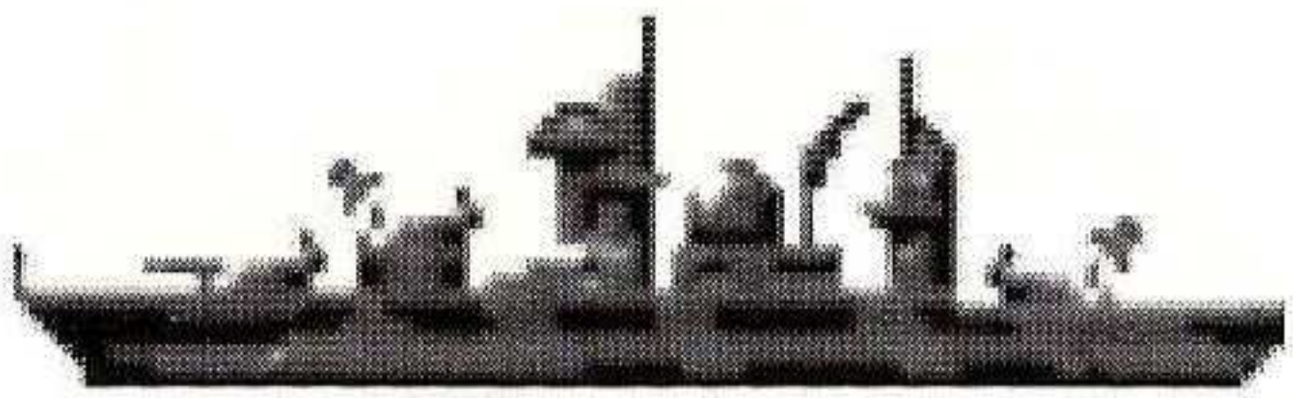
M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

MARINE

W-1
"FORTRESS"



D E S C R I P T I F

Le FORTRESS est une plate-forme de combat flottante qui peut réduire les défenses côtières en poussière. Il faut au moins quatre unités pour couler le FORTRESS qui a un blindage renforcé et une défense anti-aérienne très efficace. Armement: une pièce de tir à trois canons de 52 mm, des lance-missiles 2x2 sol-sol, 16 canons anti-aériens 8,8 cm. L'équipage peut réparer le bateau.

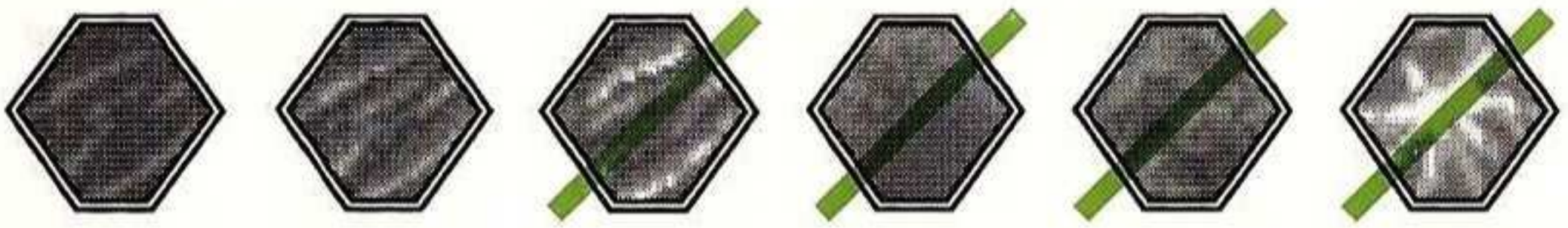
	9		7		2
	100		75		25
t	-	#	1		-

S I G N E S T A C T I Q U E S



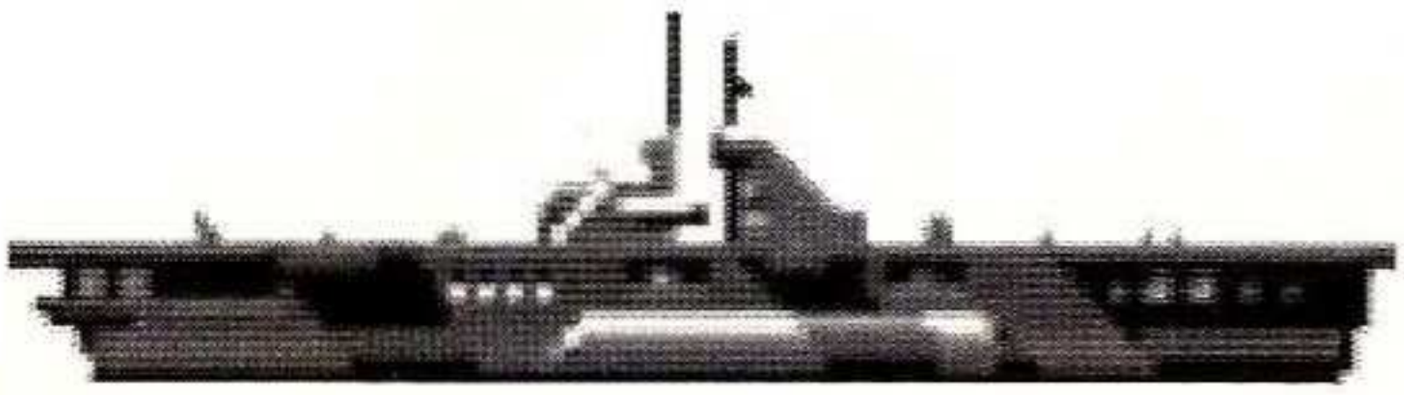
"CRUISER"

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Z-1
"PEGASUS"





MARINE

D E S C R I P T I F

Le PEGASUS est un porte-avion. Il peut servir de base d'opération à sept avions. Il est possible d'y effectuer des réparations sur les avions. Les robots de service du PEGASUS peuvent réparer le bateau. Il faut une attaque constante d'au moins quatre unités pour le couler.

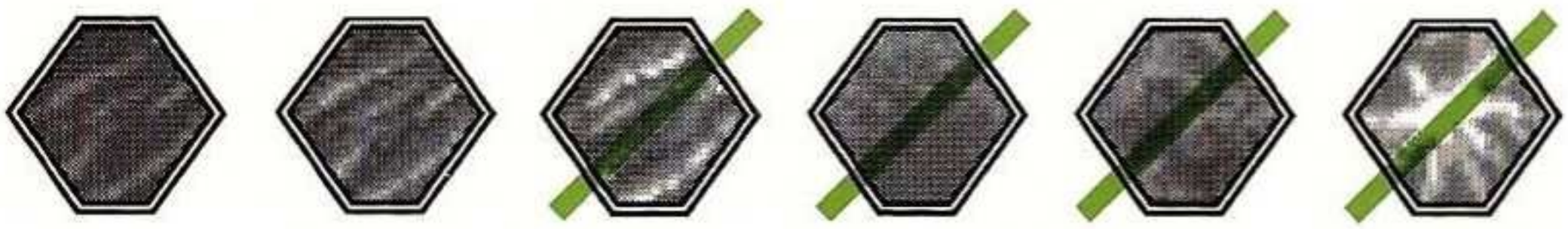
S I G N E S T A C T I Q U E S



"CARRIER"

	9		-		4
	90		-		50
t	-	#	1		-

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

M-17
"BRICK"



D E S C R I P T I F

La M-17 est la mine standard de la marine et de l'armée de terre. Les mines ne peuvent être dégagées que par des unités spéciales (BUCCANEER) ou détruites par le tir direct. L'armée de terre ne dispose pas d'unités pour dégager les mines.

	2*		-		-
	80		-		-
t	2	#	6		-

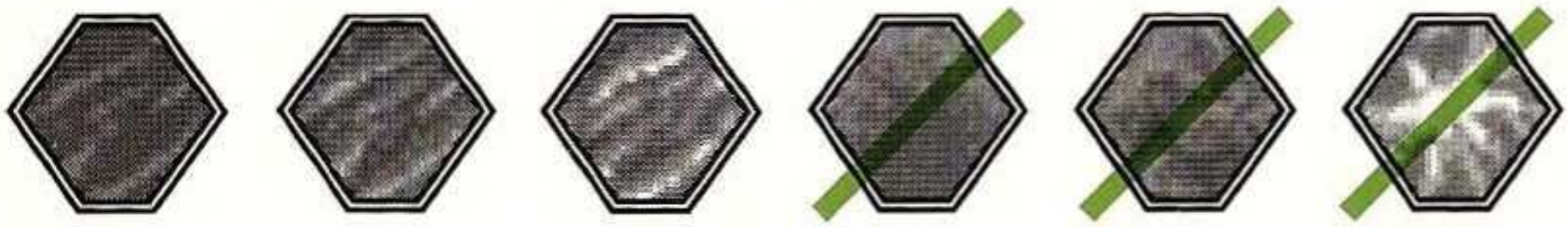
* Portée du poseur de mines

S I G N E S T A C T I Q U E S



"Blocker"

M O B I L I T É



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

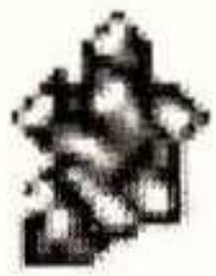
ALDINIUM



DESCRIPTIF

L'aldinium est la matière première essentielle pour les usines. Les cristaux sont récupérés par le PROVIDER et ramenés dans des lieux de réparation ou de production.

SIGNES TACTIQUES



Aldinium

	-		-		-
	-		-		-
t	2	#	6		50*

* Après tranformation en matières premières exploitables

MOBILITÉ

- Néant -

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

FRANÇAIS

5036927



UBI SOFT
Entertainment Software

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France