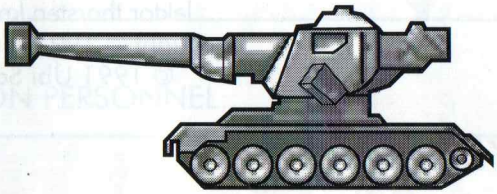
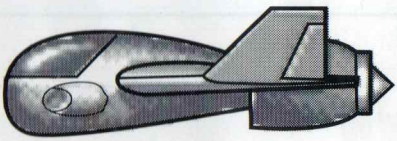
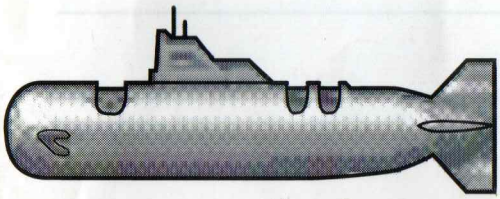
# MANUEL DES ARMEES

## ARMEE DE TERRE • ARMEE DE L'AIR • MARINE










**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

# „MANUEL DES ARMEES"

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

## CE LIVRE APPARTIENT A:

(à compléter)

NOM:

N° D'IDENTIFICATION PERSONNEL:

GRADE MILITAIRE:

UNITE:

ADRESSE DE L'UNITE D'ATTACHE:

# PREFACE

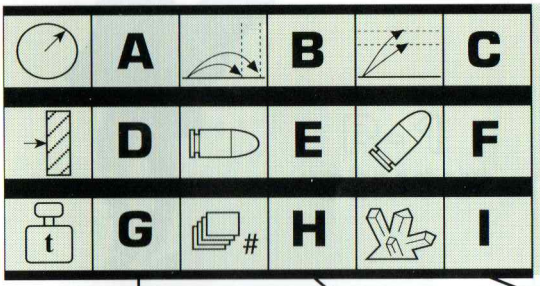
Bureau des forces armées,
Service technique, Logiciels et Entraînements,
le 02.05.176 n. Z.

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.




## 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).

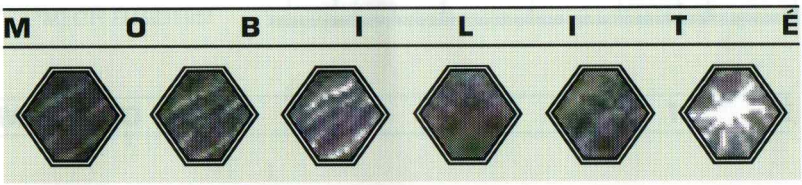
**E** Indice d'efficacité des armes employées contre les cibles au sol.

**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.

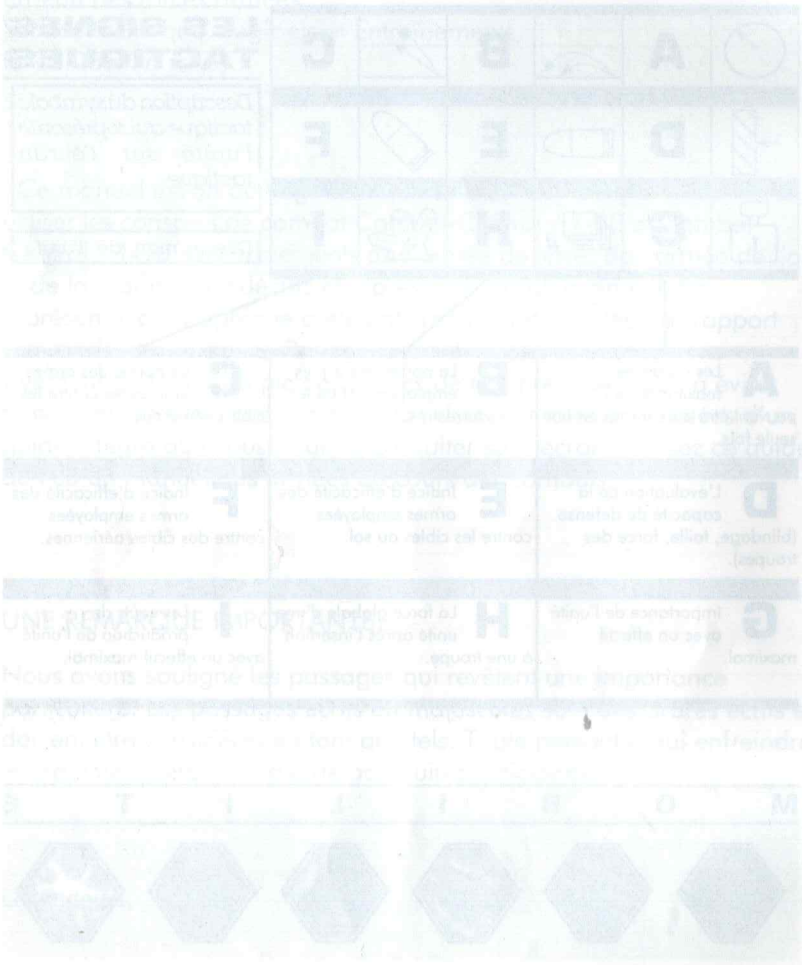
**I** Les coûts de production de l'unité avec un effectif maximal.




*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.





# R-1 "DEMON"



**ARMEE DE TERRE**

## D E S C R I P T I F

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 !

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



"MECH FUSILIERS"

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | | 1 | | - |
| | 25 | | 32 | | - |
| t | 1 | # | 6 | | 7 |

## M O B I L I T É





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



# 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!

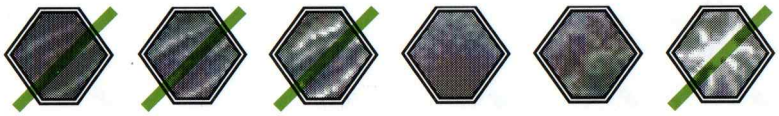
## S I G N E S T A C T I Q U E S



"ARM. VEHICLES"

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | | 1 | | - |
| | 45 | | 40 | | - |
| t | 3 | # | 6 | | 10 |

## M O B I L I T É





ARMEE DE TERRE

# T-4
# "GLADIATOR"



## 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



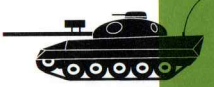
"TANK PLATOON"

## MOBILITÉ



# 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.

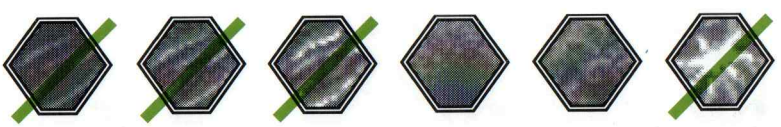
## S I G N E S T A C T I Q U E S



"BATTLE TANKS"

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | | 1 | | 1 |
| | 65 | | 60 | | 15 |
| t | 6 | # | 6 | | 19 |

## M O B I L I T É





## ARMEE DE TERRE

# HG-12 "ANGEL"



## D E S C R I P T I F

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 |

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



"HVY. ARTILLERY"

## M O B I L I T É



# 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





ARMEE DE TERRE

# AD-9 "SPHINX"



## DESCRIPTIF

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 |

## SIGNES TACTIQUES



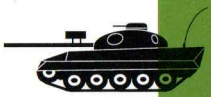
"MISS. AIR DEF."

## MOBILITÉ



# 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!

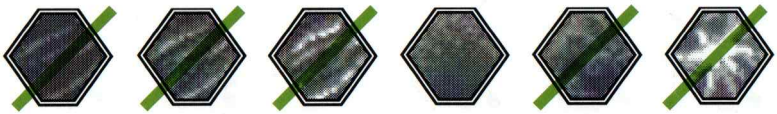
## S I G N E S T A C T I Q U E S

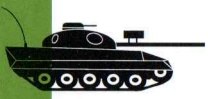


"SUPPORT REG."

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | | 1 | | 1 |
| | 25 | | 15 | | 8 |
| t | 2 | # | 6 | | 9 |

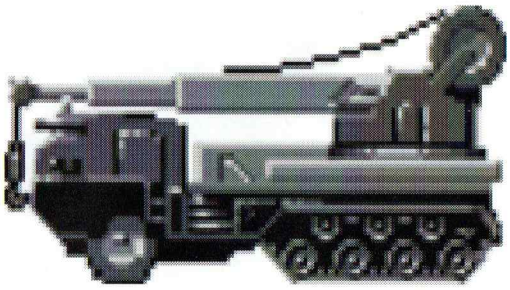
## M O B I L I T É





ARMEE DE TERRE

# SC-P "MERLIN"



## DESCRIPTIF

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!

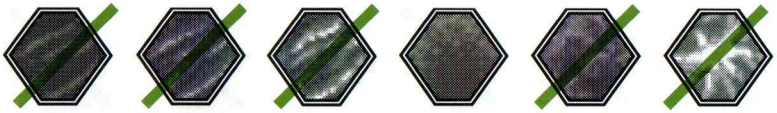
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 5 | | - | | - |
| | 30 | | - | | - |
| t | 7 | # | 6 | | 30 |

## SIGNES TACTIQUES

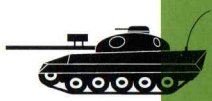


"PIONEERS"

## MOBILITÉ



# 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





## ARMEE DE L'AIR

# XF-7
# "MOSQUITO"



## D E S C R I P T I F

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 |

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



"FIGHTER WING"

## M O B I L I T É



# 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 |

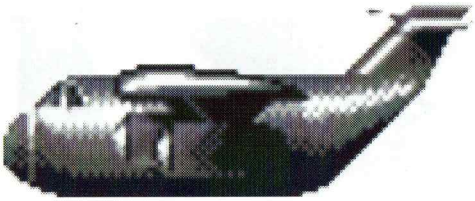
## M O B I L I T É





## ARMEE DE L'AIR

# G-2 "GIANT"



## DESCRIPTIF

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 |

## SIGNES TACTIQUES



"TRANS. WING"

## MOBILITÉ



# CAS "FIREBIRD"



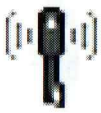


**ARMEE DE L'AIR**

## 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!

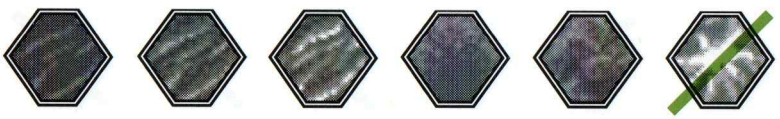
## S I G N E S T A C T I Q U E S



"AIR CAVALRY"

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | | 1 | | 1 |
| | 30 | | 35 | | 10 |
| t | 10 | # | 6 | | 17 |

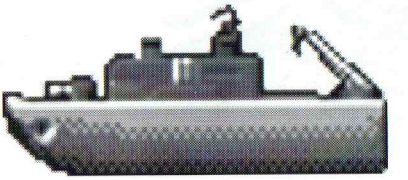
## M O B I L I T É





MARINE

# MB-A "BUCCANEER"



## DESCRIPTIF

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.

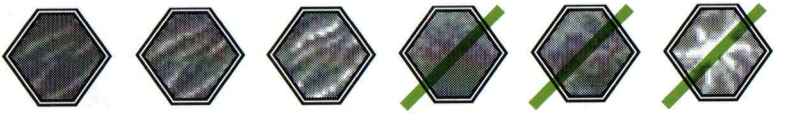
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | | 1 | | 1 |
| | 70 | | 38 | | 15 |
| t | - | # | 6 | | - |

## SIGNES TACTIQUES

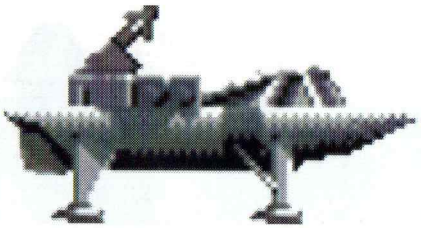


"SEA HORSES"

## MOBILITÉ



# 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.

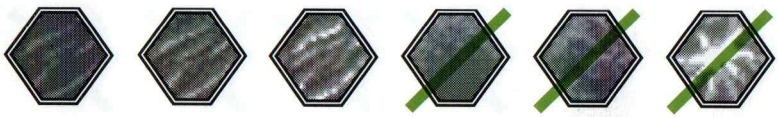
## SIGNES TACTIQUES



"POWER BOATS"

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 10 | | 3 | | 1 |
| | 65 | | 60 | | 15 |
| t | - | # | 6 | | - |

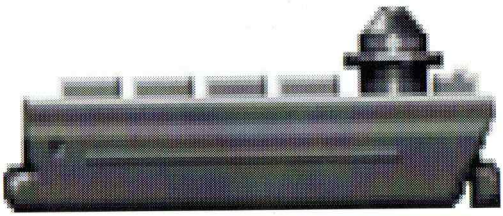
## MOBILITÉ





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

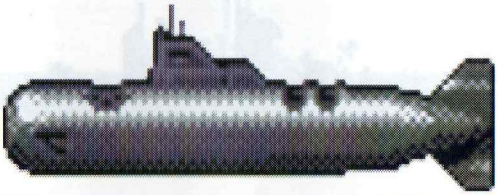


"CONVOY"

## MOBILITÉ



# U-7C
# "BARRACUDA"





**MARINE**

## DESCRIPTIF

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.

## SIGNES TACTIQUES



"WOLFSRUDEL"

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | | 4 | | - |
| | 85 | | 100 | | - |
| t | - | # | 1 | | - |

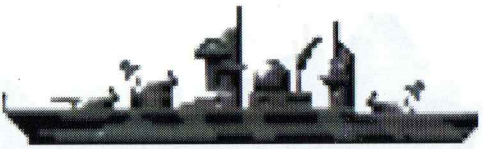
## MOBILITÉ





MARINE

# W-1
# "FORTRESS"



## DESCRIPTIF

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.

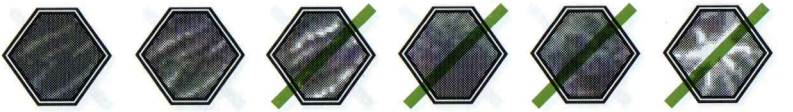
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | | 7 | | 2 |
| | 100 | | 75 | | 25 |
| t | - | # | 1 | | - |

## SIGNES TACTIQUES



"CRUISER"

## MOBILITÉ



# Z-1
# "PEGASUS"





MARINE

## DESCRIPTIF

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.

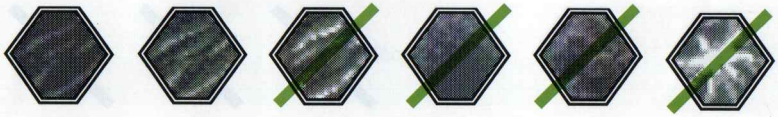
## SIGNES TACTIQUES



"CARRIER"

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | | - | | 4 |
| | 90 | | - | | 50 |
| t | - | # | 1 | | - |

## MOBILITÉ



# M-17
## "BRICK"



## DESCRIPTIF

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

## SIGNES TACTIQUES



"Blocker"

## MOBILITÉ



# 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 -

**FRANÇAIS**

**5036927**



UBI SOFT

*Entertainment Software*