

Mode d'emploi

Bataille pour Midway
CPC 464-664 - SPECTRUM
Auteur: A. Steel



Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- De ranger la cassette dans son étui après utilisation ;
- De ne pas la stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.
- De nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.



Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.

La location de ce produit est strictement interdite.

© pss 1985

TRADUCTION FRANÇAISE © ERE INFORMATIQUE 1985

SOMMAIRE

N° parag.	Pages :
1 INTRODUCTION	7
2 CHARGEMENT	8
3 MISE EN ROUTE	8
4 MODE CARTE	9
5 DESCRIPTIF DES UNITÉS	10
6 OBTENIR UN RAPPORT	11
7 DÉPLACER UNE UNITÉ	11
8 LANCER UNE ESCADRILLE	12
9 STATUS D'UNE ESCADRILLE	13
10 FAIRE ATTERRIR UNE ESCADRILLE	13
11 RECHERCHE AÉRIENNE	14
12 RÉALISER UNE ATTAQUE AÉRIENNE	14
13 ATTAQUE AÉRIENNE EN TEMPS RÉEL	15
14 ATTAQUE DE SURFACE EN TEMPS RÉEL	15
15 NUIT EN JOUR	16
16 TACTIQUES DE BASE (comment gagner)	16
17 SAUVER/RECHARGER OU ARRÊTER UNE PARTIE	18
18 VITESSE DE JEU	18
19 NIVEAUX DE JEU	19
20 TACTIQUES AVANCÉES	20
21 LA BATAILLE DE MIDWAY (HISTORIQUE)	23
22 NOTES DU CONCEPTEUR	27
23 CLAVIER	29
24 VERSION DISQUETTES	29
25 CODE DES UNITÉS	30
26 RAPPEL DES TOUCHES	31
27 UN DERNIER MOT	32

1. INTRODUCTION

Sur un micro-ordinateur, la plupart des jeux dits « d'ARCADE » peuvent généralement être utilisés simplement en les chargeant en mémoire centrale et en empoignant la manette de jeu : toutes les règles en sont souvent évidentes. MIDWAY n'est pas un jeu de ce type, ce qui ne signifie pas que le programme est complexe. Toutefois, c'est un jeu dont vous apprendrez les règles et avec lequel vous vous amuserez bien plus vite si vous prenez la peine de lire ce manuel. Il vous faudra au moins lire les sections 1 à 17 afin de comprendre le jeu de base. Le thème du jeu est la bataille de Midway, bataille qui opposa les forces japonaises et américaines durant la guerre du Pacifique. Dans le jeu, vous êtes commandant des forces américaines ; votre tâche est d'empêcher les Japonais d'envahir l'île de Midway et de couler le plus grand nombre possible de leurs porte-avions. Vos principaux navires sont les porte-avions « ENTERPRISE », « HORNET » et « YORKTOWN ». Ainsi que l'a dit le chef suprême des forces américaines « ces trois porte-avions sont les derniers remparts entre la flotte japonaise et les côtes américaines ». Pour plus de détails concernant l'environnement historique, reportez-vous au paragraphe 21.

2. CHARGEMENT

Pour la version disquette, voyez le paragraphe 24 (Commodore 64).
Assurez-vous que la cassette est bien rebovinée.

COMMODORE 64 :

Branchez votre manette de jeu dans le port n° 2. Enfoncez les touches « SHIFT » et « RUN STOP » ensemble. Sur l'écran, le message « PRESS PLAY » (enfoncez la touche « Play ») de votre lecteur de cassettes apparaîtra.

AMSTRAD cpc 464 :

Pressez la touche « CTRL » et la petite touche « ENTER » en même temps, puis démarrez le lecteur de cassettes. Appuyez alors sur une touche quelconque.

SPECTRUM :

Tapes « LOAD " " » puis pressez « ENTER ». Enfoncez la touche « PLAY » de votre lecteur de cassette.

3. MISE EN ROUTE

Dès que le programme est chargé, le message « JOYSTICK : ENTREZ S, CLAVIER : ENTREZ C » apparaîtra. Si vous possédez une manette de jeu, entrez « S » (voir paragraphe 23 pour le clavier). Notez que la version SPECTRUM est compatible avec les interfaces manette de jeu suivantes :

- KEMPSTON
- PROTEK
- INTERFACE II SINCLAIR.

Le programme affiche ensuite : « NIVEAU : ENTREZ 1, 2 ou 3 », (A, B ou C sur le SPECTRUM). Entrez 1 (ou A). Il vous sera ensuite demandé de sélectionner la vitesse de jeu : Entrez 4 (D sur le SPECTRUM). Sur l'écran suivant, entrez « J » pour jouer.

4. MODE CARTE

L'écran va s'effacer et une carte maritime de la région de MIDWAY apparaîtra. En haut de l'écran se trouve une horloge : toute référence à la durée dans ce manuel se rapporte au temps mesuré par cette horloge (minutes « G ») et non pas à des minutes réelles.

En bas et à droite de l'écran, vous verrez apparaître un carré blanc évidé que vous pouvez faire se déplacer à l'aide de la manette de jeu. Ce carré blanc est appelé « CURSEUR de COMMANDE » et sera utilisé pour donner des ordres, déclencher des attaques, etc.

Les parties bleu clair (hauts-fonds), les noms et latitudes-longitudes n'ont aucune incidence sur le jeu et ne sont indiquées qu'à titre de références. La zone verte près du centre est l'île de MIDWAY. Les symboles suivants peuvent apparaître sur la carte, la couleur en question étant celle du fond, toutes les indications étant en noir :

Couleur	Symbole de l'unité	Unité
Blanc	1	T.F. 16 (flotte US)
Blanc	2 ou Z	T.F. 17 (flotte US)
Jaune	Appareil	Appareil de reconnaissance US
Blanc	Appareil	Escadrille d'attaque US
Brun	Sans	Zone de recherche US
Rouge	J	Flotte japonaise
Rouge	Appareil	Escadrille d'attaque japonaise

Les lignes en pointillés sont les routes suivies par les flottes japonaises : elles apparaissent au niveau 1 afin de permettre au joueur de détecter l'ennemi, donc d'apprendre à jouer plus

rapidement. La ligne pointillée qui commence près du haut de l'écran, se dirige vers Midway puis s'oriente vers le bas de l'écran, représente la route suivie par la flotte de porte-avions japonaise (1^{re} flotte mobile).

L'autre ligne pointillée qui traverse l'écran horizontalement et se termine en dessous de Midway, est la route suivie par la flotte de combat (corps principal).

La deuxième ligne, qui commence en bas et à gauche de l'écran et se termine à Midway est la route suivie par la flotte d'invasion (force d'occupation).

5. DESCRIPTIF DES UNITÉS

Lorsque vous voyez la carte sur l'écran, vous êtes dans le MODE CARTE, à partir duquel vous pouvez lire le DESCRIPTIF des UNITÉS. Celui-ci montre les flottes américaines et japonaises dans leurs compositions au début de la partie. Il est utile de savoir de quelle flotte japonaise il est question quand vous en avez repéré une.

Touches à enfoncer

C64 & AMSTRAD	SPECTRUM	UNITÉ
1	F	US T.F. 16
2	G	US T.F. 17
3	H	Base US de Midway
4	J	1 ^{re} flotte japonaise mobile
5	K	Corps principal japonais
6	L	Force d'occupation japonaise

Accéder à l'un de ces descriptifs stoppe l'horloge jusqu'au retour au mode carte (Barre d'espace ou touche « SPACE »). Ainsi, l'appui sur les touches de 1 à 6 (ou bien F à L - exception faite de l) permet de « geler » momentanément le jeu.

6. OBTENIR UN RAPPORT

Utilisez la manette de jeu afin de déplacer le « CURSEUR de COMMANDE » au-dessus de T.F. 16 (carré blanc surmonté d'un « 1 » noir). Le curseur de commande deviendra brun (rouge sur AMSTRAD et sur SPECTRUM), puis entrez R pour obtenir un rapport. L'écran indique alors les navires et escadrilles qui composent T.F. 16. Pour revenir au MODE CARTE, entrer « SPACE » (barre d'espace). Afin de vous entraîner, tâchez d'obtenir un rapport sur T.F. 17 et sur la base de Midway.

7. DÉPLACER UNE UNITÉ

Placez le curseur de commande au-dessus d'une des deux unités de reconnaissance US (carré jaune avec avion noir sur C64 et SPECTRUM ou carré brun avec avion blanc sur AMSTRAD). Lorsque le curseur de commande devient brun (rouge pour AMSTRAD et SPECTRUM), pressez le bouton de tir de votre manette de jeu : le curseur de commande vira alors au vert (bleu pâle sur AMSTRAD). Déplacez alors le curseur de commande à l'endroit où vous désirez qu'aille l'avion de reconnaissance, puis pressez de nouveau le bouton de tir : le curseur redeviendra blanc. Ceci montre que votre ordre de déplacement a été donné, et, au fur et à mesure que passe le temps, l'unité de reconnaissance concernée va se mouvoir jusqu'à la position en question. Toutes les escadrilles et les flottes peuvent être déplacées par cette méthode. Essayez de déplacer T.F. 16 et T.F. 17 : vous constaterez que celles-ci se déplacent bien plus lentement que les avions de reconnaissance.

8. LANCER UNE ESCADRILLE

Placez le curseur de commande au-dessus de T.F. 16 : lorsque celui-ci devient brun (rouge sur AMSTRAD et SPECTRUM) entrez P. Sur l'écran apparaîtra l'état des forces aériennes de T.F. 16, c'est-à-dire quelles sont les unités présentes et/ou prêtes à être lancées. Seules les unités « sur le pont » peuvent être lancées ; celles qui sont en cours d'armement ne sont pas prêtes à partir. L'écran indique « P.A.C. sur le pont » (P.A.C. signifie Patrouille Aérienne de Combat : c'est un groupe d'appareils de combat qui va patrouiller au-dessus de votre flotte afin de contrer une éventuelle attaque aérienne japonaise). Entrez « L » et le message « Décollage en cours » apparaîtra, puis l'écran reviendra au MODE CARTE. Attendez 10 (G) minutes (temps de l'horloge sur l'écran), puis redemandez l'état des forces aériennes de T.F. 16 : vous constaterez que P.A.C. est « EN VOL » tandis que le pont est libre. L'unité aérienne suivante ne pourra être prête à décoller (sur le pont) que 40 (G) minutes après que la P.A.C. ait été lancée.

Quand l'unité aérienne n° 2 est sur le pont, entrez « L » et lancez-la. Après 10 (G) minutes, cette unité apparaîtra sur la carte sous la forme d'un avion noir sur un petit carré blanc.

Note : si l'horloge indique plus de 6 heures, les Japonais sont susceptibles d'attaquer Midway. Compte tenu du fait que nous apprenons à utiliser le programme, ignorez cette attaque.

9. STATUT D'UNE ESCADRILLE

Déplacez le curseur de commande sur l'unité aérienne n° 2 et demandez un rapport (touche « R »). Comme vous pouvez le constater, vous obtenez les renseignements suivants :

- Nombre d'appareils.
- Type d'appareils.
- Message « Bombes embarquées » (ou bombes larguées, si une attaque vient de se terminer ; seule une unité possédant encore des bombes est en mesure d'attaquer l'ennemi).
- Le TEMPS DE VOL RESTANT (en G minutes) : il s'agit en fait de la quantité de carburant restante. Lorsque les réservoirs sont vides, le temps de vol restant passe à 0 et l'unité est perdue (amerrissage forcé). A titre d'avertissement, lorsqu'une unité ne possède plus que 60 (G) minutes de temps de vol, un message apparaîtra sur l'écran, et l'escadrille correspondante clignotera. Lorsque l'unité aérienne atterrit, le plein est fait et de nouvelles bombes sont alors embarquées.

10. FAIRE ATTERRIR UNE ESCADRILLE

Revenez maintenant au MODE CARTE et déplacez l'unité aérienne n° 2 près de T.F. 16 (placez le curseur de commande au-dessus de l'unité n° 2) ; lorsque le curseur vire au brun [rouge sur AMSTRAD et SPECTRUM], appuyez sur le bouton de tir. Déplacez alors le curseur près de T.F. 16 et appuyez de nouveau sur le bouton de tir. Lorsque l'unité n° 2 est juxtaposée à T.F. 16, placez le curseur de commande sur cette dernière et demandez l'état des forces aériennes (touche « P »), puis pressez « K » pour atterrir. Lorsque l'unité aura atterri, elle disparaîtra de la carte : en redemandant l'état des forces aériennes (touche « P »), vous constaterez que l'escadrille a atterri et qu'elle est en cours de réarmement.

11. RECHERCHE AÉRIENNE

Utilisez le curseur de commande pour déplacer un des appareils de reconnaissance (C64 et SPECTRUM : carrés jaunes avec avion blanc) le long des lignes en pointillés. Notez qu'en même temps que se déplace l'avion de reconnaissance, la zone de contrôle que l'accompagne fait de même : toute flotte japonaise présente dans cet espace sera détectée. Une flotte japonaise apparaîtra sous la forme d'un carré rouge dans lequel est inscrit un « J » noir (AMSTRAD : le J est de couleur blanche). Déplacez le curseur de commande au-dessus de la flotte japonaise, et lorsque celui-ci vire au brun (rouge pour AMSTRAD et SPECTRUM),

entrez « R » pour demander un rapport. Vous obtiendrez une vue aérienne de la flotte japonaise. Le meilleur moyen de reconnaître la flotte dont il s'agit est de compter le nombre de porte-avions que vous apercevrez (ce sont les navires dont le pont est plat). Utilisez ensuite les descriptifs d'unités pour savoir quelle flotte possède ce nombre de porte-avions.

Note : Pour revenir au MODE CARTE, appuyez sur ESPACE (« SPACE »).

12. RÉALISER UNE ATTAQUE AÉRIENNE

Lorsque vous avez trouvé une flotte japonaise, lancez une de vos unités aériennes, puis déplacez-la à côte de l'ennemi. Si nécessaire, déplacez l'avion de reconnaissance afin de vous assurer que la flotte reste visible. Lorsque l'unité aérienne sera juxtaposée à la flotte japonaise, l'escadrille clignotera et vous verrez la bataille correspondante.

Note : Une escadrille ne pourra attaquer qu'une flotte japonaise visible.

13. ATTAQUE AÉRIENNE EN TEMPS RÉEL

Quand une attaque aérienne aura lieu, vous verrez la bataille en temps réel. Juste avant, l'unité attaquante clignotera sur l'écran. Si une attaque aérienne japonaise a lieu sur une de vos unités, vous verrez apparaître un carré rouge clignotant contenant un avion noir. Sur l'écran, apparaîtra la partie de la flotte (ou de l'île) en cours d'attaque, des sirènes se mettant à hurler. Par ailleurs, vous constaterez la présence d'une mire de batterie anti-aérienne en bas et à droite de l'écran, qui peut être dirigée à l'aide de la manette de jeu. Il vous est alors loisible de tirer sur le maximum d'avions ennemis qui passent à votre portée. Vous noterez que même si vous ne tirez pas, des avions peuvent être détruits : cela est dû au fait que vous n'êtes pas le seul à utiliser une batterie anti-aérienne.

Vous aurez aussi l'occasion de constater qu'il vous est tout à fait possible d'abattre vos propres avions lorsque vous attaquez une flotte japonaise : cette possibilité a été laissée afin de permettre aux joueurs d'Arcade invétérés de tirer sur tout ce qui bouge sans contraintes.

14. ATTAQUES DE SURFACE EN TEMPS RÉEL

Une attaque de surface japonaise (utilisant exclusivement les forces navales) est indiquée sur la carte par une flotte nippone clignotante. L'écran laissera alors apparaître votre flotte (ou île) avec un message d'avertissement. Comme précédemment, une mire de canon apparaîtra, que vous pourrez déplacer à l'aide de la manette de jeu. Les éclairs sur l'horizon représentent la flotte japonaise qui vous tire dessus. La mire de canon grossit, aussi, il vous est possible de repérer sur l'horizon un navire de guerre ennemi. Appuyez alors sur le bouton de tir : un message vous précisera où est tombé votre obus.

Note : En général, plus d'un coup au but sera nécessaire avant d'enflammer un navire ennemi. Heureusement, vous ne verrez pas d'attaque de surface durant le jeu, comme vous le réaliserez en lisant le paragraphe 16.

15. NUIT ET JOUR

A partir de 19 heures, il commencera à faire sombre et les appareils de reconnaissance disparaîtront de la carte, aucun d'entre eux n'étant autorisé à voler de nuit. Par ailleurs, aucune escadrille ne pourra être lancée de nuit, alors qu'il sera toujours possible d'en faire atterrir une qui rentrerait en retard d'une attaque. Par contre, les attaques de surface peuvent avoir lieu après la tombée de la nuit : vous aurez été prévenu !

Note : L'horloge tournera deux fois plus vite la nuit que le jour, aussi faites atterrir toutes les unités aériennes en vol aussi vite que possible. Le jour se lèvera à partir de 4 heures du matin et les appareils de reconnaissance réapparaîtront sur la carte. La seconde journée se déroulera comme la première et il vous sera loisible de vous déplacer, d'attaquer, etc...

16. TACTIQUES DE BASE (COMMENT GAGNER)

Comme lors de la vraie bataille de Midway, les Japonais abandonneront et se retireront si les quatre porte-avions de la 1^{re} flotte mobile sont coulés. Si cela arrive, ils effectueront un mouvement de retraite vers l'extrémité ouest de la carte et le jeu finira sur une victoire américaine. Sachant cela, votre principal objectif devrait être de localiser la 1^{re} flotte mobile puis de l'attaquer avec toutes les unités aériennes à votre disposition. Après qu'une escadrille ait attaqué, faites-la atterrir, refaites le plein, réanimatez-la, puis renvoyez-la à l'attaque. Utilisez le rapport des appareils de reconnaissance afin de compter le nombre de porte-avions japonais restant après l'attaque. N'attaquez pas d'autres flottes japonaises jusqu'à ce que les quatre porte-avions aient été coulés. Au niveau 1, la 1^{re} flotte mobile commencera son parcours en suivant la ligne pointillée qui commence en haut de l'écran et la suivra au fur et à mesure que passera le temps, aussie elle devrait être facile à retrouver. Le seul problème est que les Japonais ne vous attendront pas pour lancer leurs escadrilles à l'attaque.

Pour contrer ceci le plus tôt possible, faites décoller le P.A.C. de l'île de Midway, ainsi que ceux de TF16 et TF17. Si les Japonais attaquent alors que les P.A.C. ne sont pas en vol, vos porte-avions ou votre piste d'atterrissage seront détruits. Vous savez (comme le savaient, eux aussi, les Américains) que les Japonais doivent lancer une attaque aérienne sur Midway : à partir de 6 heures, l'unité aérienne n° 1 de Midway devrait avoir décollé. Si les Japonais surprennent cette unité au sol, elle pourra être détruite lors de l'attaque du terrain d'aviation. Quand vos unités aériennes ont terminé une attaque, faites-les revenir à leurs flottes ou à leurs terrains d'envol. Elles peuvent alors atterrir, refaire le plein et réarmer.

Note : L'unité aérienne n° 1 possède des bombardiers lourds et ne peut atterrir sur un porte-avion : si la piste de Midway est détruite, vous devrez laisser cette escadrille tomber en panne sèche.

Evitez les attaques de surface, car la seule issue possible en est une victoire japonaise (voir section 22 pour de plus amples explications). La nuit, redoublez de prudence : les Japonais peuvent très bien se déplacer de nuit pour effectuer une attaque de surface surprise. Aussi, restez à l'est de Midway la nuit ; utilisez les appareils de reconnaissance pour contrôler la présence d'ennemis autour de vous le matin.

COMMODORE 64 SEULEMENT

Attention aux mouvements du curseur de commande : si, en déplaçant celui-ci lorsqu'il est de couleur verte, vous le positionnez sur une autre unité, il restera de cette même couleur lorsque vous appuierez sur le bouton de tir. Ceci est dû au fait que le passage intermédiaire par la couleur brune, qui signifie la fin de l'ordre, s'effectuera trop vite pour que vous ayez pu le détecter : Le curseur étant sur une deuxième unité changera de couleur comme si vous tentiez de la déplacer.

17. POUR SAUVEGARDER OU QUITTER LE JEU

En mode Carte, vous pouvez quitter une partie en appuyant sur F1 (ESCAPE sur AMSTRAD). Vous pouvez ensuite reprendre le jeu en appuyant sur R. Sur AMSTRAD, suivez les indications.

COMMODORE 64 SEULEMENT

Pour sauvegarder, recharger le jeu en version disquette, voir la section 24.

Mettez en place une cassette vierge dans votre lecteur de cassette, puis entrez « C ». Si vous souhaitez sauvegarder plus d'une partie sur la cassette, notez le numéro indiqué par le compteur. Pressez ensuite « RECORD » et « PLAY », l'écran s'effacera jusqu'à ce que la sauvegarde soit terminée.

Pour recharger une partie préalablement sauvee, chargez le programme comme d'habitude. Entrez 1 pour le niveau et la vitesse, puis « B » pour recharger la partie. La cassette sur laquelle est enregistrée votre partie en place dans le lecteur, entrez C et appuyez sur « PLAY ». Le cours du jeu reprendra dès la fin du chargement.

18. VITESSE DE JEU

La vitesse de jeu est sélectionnée au début de la partie. La table ci-dessous donne les correspondances entre le temps réel et 10 « minutes » de jeu :

VITESSE	TEMPS RÉEL	VITESSE	TEMPS RÉEL
1 (A)	3 sec.	4 (D)	15 sec.
2 (B)	6 sec.	5 (E)	20 sec.
3 (C)	9 sec.	6 (F)	30 sec.

(les lettres concernent uniquement le Spectrum).

Touches à enfoncer

19. NIVEAUX DE JEU

Niveau 1

Ainsi qu'il l'a été mentionné auparavant, le niveau 1 est utilisé principalement pour apprendre les bases du jeu. Les routes empruntées par les flottes japonaises sont indiquées par des pointillés et le 1^{er} jour, TF16 ne subira pas d'attaque aérienne, aussi, il devrait vous être relativement facile de gagner.

Niveau 2

Ceci est le jeu « normal » : les flottes japonaises ne seront pas visibles au début, elles approcheront à partir de l'ouest de Midway comme lors de la bataille réelle. N'importe laquelle de vos flottes peut être attaquée par air ou mer.

Niveau 3

Ce niveau suppose que les Japonais savent que les Américains ont découvert leur Code de Transmission Secret. Sachant ceci, ils préparent un piège pour les Américains (vous) : en lisant le paragraphe 21, vous devriez comprendre d'où sortent les porte-avions Japonais supplémentaires.

20. TACTIQUES AVANCÉES

Appareils de reconnaissance

Ne laissez pas deux aires de recherche se chevaucher : cela n'amène aucun avantage supplémentaire. Par ailleurs, n'essayez pas de déplacer un appareil de reconnaissance au travers d'une autre aire de recherche, ceci ne peut que semer la confusion dans les rapports de chacun d'entre eux (lire paragraphe 22 pour en avoir l'explication). Lorsque vous trouvez une flotte japonaise, essayez de voir dans quelle direction elle se déplace ; si, par la suite, vous désirez la « suivre », tâchez de faire route légèrement sur le côté. En effet, si l'appareil de reconnaissance est directement sur la route de la flotte japonaise, il risque d'être abattu par les armes anti-aériennes ou par la P.A.C. Si l'une de vos flottes est impliquée dans un combat de surface, vous pourriez avoir par la suite quelque difficulté à retrouver la flotte ennemie. Si vous laissez un appareil de reconnaissance rechercher dans le secteur, vous finirez toutefois par la localiser. (Voir paragraphe 22).

UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes 2, 3, 4 et 5 sont susceptibles d'atterrir ou de décoller à partir de n'importe quelle flotte ou base aérienne. Cela signifie qu'il n'est pas nécessaire qu'elles reviennent à leur flotte de départ spécifique pour réarmer et faire le plein. Si par exemple, le porte-avion de TF17 est coulé, les unités aériennes 4 et 5 pourront toujours se rabattre sur Midway ou TF16 dans la mesure où ces unités n'étaient pas à bord au moment où leur porte-avion a été détruit. Il existe toutefois des contraintes : deux unités aériennes maximum (sans compter la P.A.C.) peuvent se trouver en même temps sur une même base (Midway ou TF). Si d'autres unités appontent sur les porte-avions, elles seront poussées à la mer afin de laisser le pont d'envol libre. Si une unité aérienne est déjà sur le pont alors qu'une autre apponte, un certain chaos risque d'en résulter : les appareils sur le pont devraient être descendus dans l'entre-pont afin de faire de la place pour les avions arrivants ; aussi vous devrez attendre plus longtemps que la normale.

Les unités aériennes 2 et 3 de TF16 (deux porte-avions) sont plus importantes que les unités 4 et 5 de TF17 (un seul porte-avion). Les unités 2 et 3 peuvent atterrir sur TF17 pour réapprovisionner durant la journée. Toutefois, si elles sont sur TF17, la nuit, il pourrait y avoir un problème : réarmer un appareil le jour est une chose, mais la nuit cela est bien plus compliqué. Si trop d'appareils sont sur un porte-avion la nuit, les avions « en trop » seront jetés à l'eau. Bien entendu, si de nombreux appareils des unités 1 et 2 ont été perdus dans la journée, cela ira mieux (?).

Tout rapport demandé sur une flotte ou une base donnera le nombre d'appareils qui étaient présents à la tombée de la nuit (4 juin). A 0 h 40 le 5 juin, ces forces aériennes seront altérées et vous pourrez contrôler le nombre d'appareils utilisables à l'aube.

Eloignez vos unités aériennes de vos bases et de vos flottes si elles n'atterrissent pas. Si une escadrille passe à proximité d'une flotte tandis que vous ordonnez l'appontage d'une autre, ce pourrait être la mauvaise unité qui se posera.

Utilisez fréquemment les rapports pour suivre à la trace et savoir exactement quelles sont les escadrilles en vol. Durant les batailles mettant en jeu les 5 unités, il devient très facile de se tromper, et de se retrouver avec des unités attaquant sans bombes ou atterrissant le plein déjà fait.

Unités de surface

Ne permettez pas à TF16 et TF17 de trop s'éloigner l'une de l'autre, si cela arrive, vous serez constamment à la recherche de deux (et non plus d'une seule) zone maritime afin d'échapper aux éventuelles attaques de surface. Par ailleurs, si elles sont trop rapprochées, les appontages et les décollages seront confus.

La nuit, la direction la plus sûre est celle de l'est. Cette tactique n'est peut-être pas infaillible mais elle est certainement la plus sûre.

Souvenez-vous :

Votre premier objectif DOIT être de localiser les porte-avions japonais ; par la suite, attaquez-les jusqu'à ce que vous les couliez ; soyez agressifs avec vos unités aériennes et défensifs avec vos unités de surface. Le joueur qui retient ses unités aériennes et joue un jeu défensif est certain de perdre.

21. LA BATAILLE DE MIDWAY

En mai 1942, le haut commandement japonais avait toutes les raisons d'être content de lui. Cinq mois après Pearl Harbour, les forces armées du Soleil Levant avaient traversé le Pacifique comme un raz de marée.

Les navires des Alliés avaient rejoint la flotte américaine au fond de l'océan. Les bases alliées, soi-disant invulnérables, avaient été détruites et capturées sans avoir résisté davantage que des châteaux de sable.

Deux points noirs subsistaient cependant. Le premier était le mystérieux raid aérien américain sur Tokyo, les Japonais ne pouvant comprendre d'où provenaient les bombardiers. (Ils avaient en fait décollé du porte-avions HORNET.)

Le deuxième point noir était la conquête manquée de la Nouvelle-Guinée, due à l'intervention de deux porte-avions américains (LEXINGTON et YORKTOWN), appelée la bataille de la Mer de Corail. Les Américains avaient détruit un porte-avions et endommagé deux autres. Si les Japonais détruisirent le LEXINGTON, ils durent néanmoins ajourner leur débarquement à PORT-MORESBY, indispensable pour envahir la Nouvelle-Guinée.

Le commandant en chef japonais de la première flotte, l'amiral I. YAMAMOTO proposa un plan pour détruire le reste de la flotte américaine. Ses porte-avions lanceraient un raid surprise à l'aube contre la base aérienne de l'archipel de Midway. La base aérienne détruite, les Japonais pourraient atterrir et prendre Midway. YAMAMOTO pensait qu'ils auraient alors deux jours pour se préparer à l'arrivée de la flotte américaine. Le plan était très compliqué et comprenait des sous-marins et une attaque de diversion par deux porte-avions à 1 500 milles au nord de Midway.

Ce plan nécessitait un effet de surprise pour réussir et ce fut justement ce qui lui manqua.

Quelques mois plus tôt, la Marine japonaise avait été mise en déroute, et la Marine américaine était au courant du plan et se préparait à le contrecarrer.

Le 4 juin, à l'aube, 108 appareils décollèrent des porte-avions AKAGI, HIRYU et SORYU, pour se diriger vers Midway, tandis que les escadrilles du porte-avions KAGA étaient gardées en réserve. Les Japonais lancèrent aussi des hydravions à la recherche des navires américains qui pourraient se trouver dans le secteur.

A bord du croiseur japonais TONE, la catapulte de lancement s'enraya, retardant ainsi l'envol des hydravions. Malheureusement pour les Japonais, dans la zone de recherche de l'hydravion se trouvait la flotte américaine en attente.

Sur l'archipel de Midway, les Américains attendaient l'attaque japonaise. A 6 heures tous les appareils de l'archipel étaient dans le ciel et attaquaient les escadrilles japonaises. Les chasseurs étant d'un modèle ancien, ils ne purent stopper l'attaque japonaise, mais causèrent tout de même de nombreux dégâts. Le chef d'escadrille japonais envoya un message radio annonçant la nécessité d'une seconde attaque.

Pendant ce temps, le contre-amiral FLETCHER, commandant de la T.F. 17, avait obtenu les positions des porte-avions japonais par les appareils de reconnaissance de Midway; il ordonna au contre-amiral SPRUANCE, commandant de la T.F. 16 d'attaquer. A 8 h 06 les porte-avions ENTERPRISE et HORNET avaient lancé 117 appareils. FLETCHER ne put lancer la force aérienne du YORKTOWN qu'une fois les appareils de reconnaissance rentrés, vers 9 h 05.

Le vice-amiral NAGUMO, commandant de la flotte japonaise, avait de sérieux problèmes. La force aérienne de Midway l'attaquait depuis 7 heures du matin. Bien qu'elle n'ait causé que peu de dégâts, elle avait retardé l'atterrissage de la force aérienne qui avait attaqué Midway. Et maintenant, les hydravions de TONE avaient rendu compte de la présence des porte-avions américains. La seconde attaque contre Midway fut annulée, et les avions réarmés avec des bombes anti-blindages et des torpilles. Les bombes hautement explosives qui auraient dû être utilisées furent laissées sur les ponts.

Les bombardiers torpilleurs de la flotte américaine trouvèrent les porte-avions de NAGUMO à 9 h 30. Jusqu'à 10 h 15, 41 bombardiers torpilleurs attaquèrent, 6 s'en revinrent. Bien que causant peu de dégâts, la P.A.C. japonaise se mit au niveau de la mer pour les attaquer. Ce qui explique qu'elle ne put observer l'arrivée des 50 bombardiers en piqué américains, à 19 000 pieds.

Ceux-ci attaquèrent à 10 h 22 et à 10 h 30 l'AKAGI, le KAGA et le SORYU étaient réduits à l'état d'épave. Seul le HIRYU avait réchappé et, à 11 h 00 son commandant, le contre-amiral T. YAMAGUCHI, lança une contre-attaque.

Le contre-attaque arriva au-dessus de la T.F. 17 à midi. Le YORKTOWN fut touché par 3 bombes, le feu prit, et le navire s'immobilisa. L'incendie fut maîtrisé grâce aux efforts déployés et le navire put repartir. Malheureusement, à 14 h 40, une seconde attaque aérienne du HIRYU toucha de nouveau le YORKTOWN. 2 torpilles frappèrent le côté du sabord, et pour la deuxième fois le YORKTOWN dut s'arrêter. Quand le navire fit mine de chavirer, le capitaine BUCKMASTER donna l'ordre de l'abandonner.

Les Japonais pensaient qu'ils avaient coulé ou tout du moins sérieusement endommagé, les 2 porte-avions américains. Ils ne s'étaient pas aperçus qu'ils avaient attaqué le YORKTOWN 2 fois. Comme ils pensaient que les Américains n'avaient que 2 porte-avions, la victoire leur semblait de nouveau possible. Ils allaient prendre conscience de leur erreur sous peu.

Les bombardiers en piqué américains réarmés trouvèrent le HIRYU à 17 h 00. Il fut rapidement réduit à une épave en flammes, et tout espoir de victoire japonaise disparut totalement. L'amiral YAMAMOTO imagina un instant d'essayer de prendre les Américains avec sa flotte de surface, mais à 2 h 55, le 5 juin, il abandonna et annula l'invasion.

Les porte-avions japonais en flammes sombrèrent ou furent mis en déroute pendant la nuit, le HIRYU refusant de couler avant 9 h 00 le 5 juin. Le YORKTOWN ne chavira pas et une fête eut lieu à son bord. A midi, le 6 juin, les Américains pensaient pouvoir le remorquer jusqu'au port, mais à 13 h 30 il fut torpillé par un sous-marin japonais. Il resta néanmoins à flot jusqu'au 7 juin 5 h 01, et coula à 200 milles est-nord-est de l'archipel de Midway. La marine japonaise avait perdu 4 porte-avions et plus de 250 avions. La marine américaine avait perdu un porte-avion et plus de 100 avions. Pour la première fois les Japonais avaient été vaincus de façon décisive. A partir de ce moment, ils se trouvèrent de plus en plus sur la défensive, jusqu'à ce qu'enfin ils soient écrasés par les Task Forces américaines dans les dernières années de la Guerre.

22. NOTES DU CONCEPTEUR

La « bataille de Midway » est, comme tous les wargames, un compromis entre les faits historiques et la jouabilité. Le jeu étant prévu pour les amateurs de wargames et ceux qui ne le sont pas, la priorité a été donnée à la jouabilité. Le premier objectif du jeu est de représenter le « brouillard de la guerre ». Beaucoup de jeux-carton donnent l'impression au joueur de savoir exactement ce qu'il se passe dans la bataille, mais une rapide étude historique révélera que c'est faux.

Les séquences d'action en temps réel donnent une vue d'une partie de la bataille. Le « brouillard de la guerre » est rendu par le fait que le joueur ne peut être sûr que le porte-avions va couler, même s'il le voit en feu. Il arrive même que certains porte-avions apparemment non endommagés, coulent. J'ai aussi essayé de recréer les pressions qui s'exercent sur un commandant, en incluant dans le jeu une horloge et l'obligation de refaire le plein pour les appareils. Une version du jeu où les avions avaient le plein fait automatiquement a été testée, mais le jeu était trop facile pour le joueur et se limitait à appuyer sur un bouton. Les unités d'avions de reconnaissance représentent les hydravions basés à Midway. Comme ce sont des hydravions, ils restent opérationnels même si le terrain d'atterrissage de Midway est détruit. Vous remarquerez que, parfois, les zones de recherche disparaissent si elles se chevauchent, Ceci est tout spécialement prévu pour punir les joueurs qui ont une mauvaise tactique, mais cela représente aussi la confusion qui en résulterait. Les flottes japonaises ont la faculté de « disparaître » pendant un certain temps, après un combat de surface. Ceci est un moyen de représenter la difficulté que l'on peut avoir à distinguer les forces amies ou ennemies quand de nombreux navires se trouvent dans le même secteur.

Certains joueurs peuvent penser que je n'ai pas été juste avec les Américains lors des combats de surface, mais il faut préciser que toutes les flottes japonaises comprennent des navires de combat, tandis que ce n'est pas le cas pour les T.F. 16 et 17. A cette époque, les Japonais donnaient du fil à retordre aux Américains, et la bataille de l'île SAVO en est un bon exemple. Ce n'est que plus tard au cours de la guerre, avec l'utilisation de radars d'artillerie, que les Américains prirent le dessus.

A quelques rares occasions, les T.F. 16 et 17 peuvent disparaître de l'écran, généralement lors de combat de surface. Cela veut dire que la Task Force a été « dispersée » par l'ennemi. Après un certain temps elle redevient visible. Vous remarquerez que si une Task Force subit une attaque de surface, elle bat en retraite ; en effet, le jeu ne permet pas d'attitude suicidaire de la part des navires restant d'une Task Force. Les croiseurs et les destroyers étaient trop précieux pour être gâchés ainsi.

Pour gagner, en tant qu'Américains, vous devez couler plus de 2 porte-avions détruits.

L'objectif principal des Japonais était de détruite la flotte de porte-avions américaine. Je crois qu'à cette période de la guerre, les Japonais étaient prêts à perdre 2 de leurs porte-avions pour chaque porte-avions américain coulé. Une fois ces porte-avions détruits, toute la côte ouest américaine se serait trouvée sans protection face à une attaque japonaise.

A. STEEL

23 - CLAVIER

Si « C » est pressé, c'est avec le clavier que vous contrôlerez le curseur de commande :

	Touches AMSTRAD Commodore 64	TOUCHES SPECTRUM
HAUT	W	W
BAS	Z	X
GAUCHE	A	A
DROITE	D	D
FEU	S	S

NB : Le clavier ne permet pas de contrôler le canon en cas de combat en temps réel.

24 - VERSION DISQUETTE

Chargement :

Mettez la disquette dans le lecteur, puis tapez : LOAD "*" ,8 - Le programme se lancera automatiquement.

Sauvegarde d'une partie en cours.

Elle se déroule de la même manière que sur cassette, mais sur une disquette vierge formatée. Attention : si vous faites deux sauvegardes successives sur la même disquette, la seconde effacera la première.

Chargement d'une partie préalablement sauvée.

Chargez le logiciel normalement et entrez 1 pour la vitesse et le niveau de jeu. Entrez ensuite L et mettez en place la disquette sur laquelle se trouve votre sauvegarde. Entrez ensuite « D » pour jouer.

25 - CODE DES UNITÉS

Voici la signification des codes utilisés dans les rapports et descriptifs des unités (ces codes sont les mêmes que ceux utilisés par l'US NAVY).

AV	Lanceur d'hydravions
AP	Transport de troupes
BB	Navire de combat
CA	Croiseur lourd
CL	Croiseur léger
CV	Porte-avions
CVL	Porte-avions léger
DD	Destroyer
F	Chasseur
D	Bombardier en piqué
T	Bombardier torpilleur
R	Appareil de reconnaissance
HB	Bombardier lourd

26 - RAPPEL DES TOUCHES

Pressez ou utilisez		Couleur curseur de commande			Action
C64 + AMST	SPECTRUM	C64	AMST	SPECTRUM	
R	R	BRUN	ROUGE	ROUGE	Avoir un rapport
P	P	BRUN	ROUGE	ROUGE	Avoir un rapport aérien
Joystick	Joystick	BLANC	BLANC	BLANC	Déplacer le curseur de C.
Bouton TIR	Bouton TIR	BRUN	ROUGE	ROUGE	Début d'ordre déplacement
Bouton TIR	Bouton TIR	VERT	CYAN	VERT	Fin d'ordre déplacement
Joystick	Joystick	VERT	CYAN	VERT	Donne 1 ordre déplacement
Espace	SPACE	-	-	-	Revient au Mode Carte
F1 (C64)	Sans	-	-	-	FIN/SAUVE/RECHARGE
ESCAPE (AMST)	Sans	-	-	-	FIN/SAUVE/RECHARGE
1	F	-	-	-	Descriptif T.F. 16
2	G	-	-	-	Descriptif T.F. 17
3	H	-	-	-	Descriptif MIDWAY
4	J	-	-	-	Descriptif 1 ^{re} flotte mob. jap.
5	K	-	-	-	Descriptif corps principal jap.
6	L	-	-	-	Descriptif force d'occup. jap.

27 - UN DERNIER MOT

Vous pourrez remarquer sur les descriptifs d'unité JAP1, JAP2, etc., une colonne s'intitulant DOM pour DOMMAGES - Elle n'est pas utilisée dans ce jeu mais prévue pour d'autres Wargames qui pourraient exister dans le futur.

A bientôt.

LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DEJA PARUS

AMSTRAD

Simulation LE MILLIONNAIRE
MISSION DELTA
MACADAM BUMPER
MANAGER

Réflexion MICRO SAPIENS
CHIROLOGIE

Aventure AMELIE MINUIT

Action GUTTER
LE SURVIVANT

Utilitaires 3D MEGACODE
COMPILATEUR

Wargames THEATRE EUROPE
LA BATAILLE
D'ANGLETERRE
BATAILLE POUR
MIDWAY

SPECTRUM

Simulation INTERCEPTEUR
COBALT
MANAGER
MACADAM BUMPER
MILLIONNAIRE

Réflexion MICRO SAPIENS

Utilitaires ZX TRANS
BASIC ETENDU
PRINT +
VOX
3D MOVER
COMPILATEUR
INTEGRAL
TRAFIC 1-0

Wargames THEATRE EUROPE
LA BATAILLE
D'ANGLETERRE
BATAILLE POUR
MIDWAY

COMMODORE 64

Simulation MACADAM BUMPER

Réflexion MICRO SAPIENS

Utilitaire BASIC ENTENDU
MUSICAL

Wargames THEATRE EUROPE
LA BATAILLE
D'ANGLETERRE
BATAILLE POUR
MIDWAY

Action 5 SUR 5

THOMSON

Simulation LE MILLIONNAIRE
MISSION DELTA

Utilitaires VOX
TABLO 5
DEBUG

Educatif LASA

Action LOMBRIX

ORIC-ATMOS

Simulation LE MILLIONNAIRE
MISSION DELTA
MACADAM BUMPER
BUSINESSMAN

Utilitaires HADES
MASTER PAINT

Rôle DON JUANS ET
DRAGUEURS
OBJECTIF ELYSEE

Aventure RENDEZ-VOUS DE
LA TERREUR
TERMINUS
LA CITE MAUDITE
S.A.G.A.

Action	5 SUR 5	<u>ZX 81</u>	
Aventure	DON-JUANS & DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE	Simulation	INTERCEPTEUR COBALT
		Utilitaires	ZX TRI GRAPHIX 81
		Domestiques	BUDGET FAMILIAL
		Réflexion	CHIROMANCIE
		Action	RIGEL 3D FORMULE 1 PANIQUE CASSE BRIQUE SCORPIRUS
Demandez notre catalogue détaillé à votre revendeur			
Demandez notre catalogue détaillé à votre revendeur			



GARANTIE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie, faites apposer le cachet de votre revendeur, et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à:

ERE INFORMATIQUE 27, rue de Léningrad 75008 Paris

qui vous l'échangera.

NOM

Adresse

Code Posta Ville

Marque de votre ordinateur :

Date d'acquisition :

Magnétophone utilisé :

Nom du logiciel :

Date d'acquisition :

Problème rencontré :

Date :

Cachet du revendeur: