

CAMPAIGN

II



ACKNOWLEDGEMENTS

I would like to thank the following people (in no particular order) for all their help in the preparation of this game:

Saul Marchese for the excellent graphics and the introduction sequence.

Jacqui Lyons for having faith in the project.

Anthony Hicks for over half of the vehicle shapes used, together with the sound effects, introduction sequence music and some of the maps.

William F. "Wilf" Owen for convincing me to implement hierarchical groups, without which this game would not be complete.

Owain Griffiths for more vehicle shapes (especially British Army vehicles), game testing, and proof-reading this manual.

David Braben for the original 3-D shape displayer code (which I have heavily modified to optimise for the various vehicles).

Ian Bird for the PC version, and for his assistance with finding a number of bugs.

Chris Sawyer BSc for his help with the map system, and for providing assistance with the PC version.

Rik Yapp of Oxford Digital Enterprises for all his help and support.

Eddie Ashfield for proof-reading this manual.

John Biggs, Ali and Aggy Finn for their comments

Natasha Dhalla for her help with the Bibliography, and her proof-reading of the History section.

Nick Snape & Dave Thorburn for implementing the Introduction sequence.

Ian Higgins, Marisa Pauwels, Tony Bond, Carol Nudds, Andy Mullins and the rest of the staff at Empire for realising the game.

*The Author - Jonathan Griffiths
looking incognito whilst trying to escape
from writing Campaign II by climbing
a Scottish mountain.*



Jonathan Griffiths

Jonathan Griffiths, Cambridge, September 1993

CONTENTS

TECHNICAL GUIDE

IBM PC - System Requirements, Installation & Loading	5
Amiga - System Requirements, Installation & Loading	5
Atari ST - System Requirements, Installation & Loading	6

INTRODUCTION 7

QUICK GUIDE TO CAMPAIGN II 8

Getting Started	8
Control Conventions	11
The Icons Described	11

THE CAMPAIGN SYSTEM 15

Using the Campaign Map	15
Groups	16
Military Group Structures	16
Formation System	19
Campaign Moves	19
Dumps	20
Ending Campaigns	20

THE BATTLE SYSTEM 21

The Battle Map	21
Battle Platoons	22
Minefields	23
3-D View of the Battle	23
Night Sights	24
Driving Vehicles	25
Firing Guns	26
Reloading the Gun	27
Tracer Shot	27
Gun/Turret Traverse	27
Gun Elevation	27
Gun Stabilisation	28
Firing Machine-guns	28

Firing Missiles	28
Infantry in the Battle	29
Changing Parameters	29
Reinforcements	30
Air Strikes	30
Artillery Fire	30
Air Defence	30
Altering Vehicle Control	31
<i>Changing the Gunner</i>	
<i>Changing the Driver</i>	
Strategy Selection	31
Adjusting 3-D Detail	31
Increasing the Speed	32
Renovating Vehicles	32
Retreating	32
Ending Battles	32
THE CAMPAIGN MAP EDITOR	33
Drawing Roads and Rivers	33
Drawing Hills	33
Minefields	34
Objectives	34
Information Associated with the Map	35
Editing the Groups	35
Editing the Group Tree Structure	36
STRATEGIES AND TACTICS	39
Campaign Strategies	39
The Role of Air Support	40
Battle Strategies	41
Battle Tactics	41
THE MAPS DESCRIBED	43
Training Maps	43
Real Wars Maps	48
A SHORT HISTORY OF MAJOR CONFLICTS SINCE 1945	51
BIBLIOGRAPHY	59

TECHNICAL GUIDE

Backing up the disks onto blank floppies (or a hard disk) is strongly advised. Please consult your computer user guide for instructions on how to do this.

NB. It is illegal to make copies of this software and/or documentation to give to your friends, and any backup copies made are for your use only.

IBM PC and Compatibles

Campaign II will only operate from hard disk. To install, insert the first disk in the floppy drive. Make sure that your computer is ready to accept DOS commands (screen should show something like "C:>").

Now type:-

```
A:INSTALL C:
```

to transfer the game from the floppy disks to the current directory of your hard drive. When prompted, insert the second (Game) floppy and the copying will continue and eventually finish.

To load the game make sure you are in the Campaign II directory (CAMP2) and then type:-

```
CAMP2
```

Commodore Amiga

Campaign II requires a minimum of one megabyte of RAM to operate.

You can start the game by inserting the first (Introduction) floppy disk and resetting the machine (either by turning it on, or by holding down Ctrl and the two Amiga keys). Alternatively, you can start from the Workbench by double clicking on the Campaign II icon .

To install the game on your hard drive, enter the CLI (or Shell) by double clicking on the SHELL icon in the Workbench. The window should now show a prompt, looking something like this:-

```
4.Workbench: >_
```

Before You Start...

Installation

Now change to the directory that you want to install Campaign II into, using the "CD" command, insert the first (Introduction) floppy into the internal disk drive and type:-

```
execute df0:HDinstall
```

The HD install file will copy everything from the floppy in df0: to a new directory called "CampaignII" in the current directory. When prompted, insert the second (Game) floppy and the copying will continue and eventually finish. You can start the game by either using the Workbench (as before), or by typing "Game" at the CLI prompt.

Atari ST

Campaign II requires a minimum of one megabyte of RAM to *operate*.

To execute directly from floppy, insert the floppy in the internal drive, and reset the computer.

Alternatively, the game may be copied to the hard disk. Make a new directory on your hard disk, and drag the floppy drive icon to it in order to copy all the contents. To start the game, double click on the file called "CMPAIGN2".

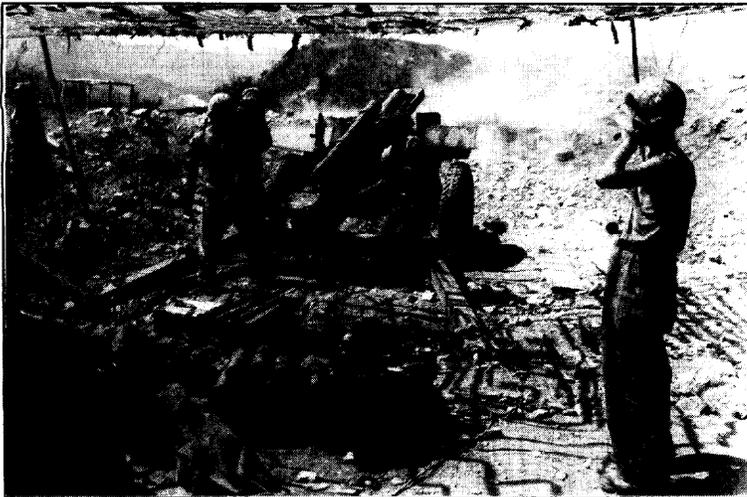
INTRODUCTION

Campaign II is a campaign based wargaming system for any post Second World War land conflict. A war contains a number of campaigns, which in turn consist of a number of battles. This game is about campaigns and their associated battles. You will take the side of one of the two protagonists and the computer will take the opposing side. There are only two sides that are used by the game, either Blue or Red.

The Blue icon is the NATO symbol and the Red icon is the Soviet Red Army star. The game allows any country to fight on either sides.

Both sides in the campaign will have groupings of vehicles, which will move according to their orders. When opposing groups clash, a battle will be initiated. You will then have the option of playing the battle directly, or letting the computer "fast-forward" through it, just telling you the result. In this way, you can play the game at several levels. Either you can stay at the campaign level, letting the battles take care of themselves, or you can use the system to generate battles, and largely ignore the campaign aspects.

*Korea - June 1951
Marines of I battery, 11th Marine Regt.
load and fire a 105mm howitzer. They are
providing support for infantrymen of the
7th Marine Regt. in the Yanggu area .*



QUICK GUIDE TO CAMPAIGN II

Getting Started

The initial screen is displayed opposite (Fig. 1.0). The large area at the left of the picture is the campaign map window. The scroll bars at the side and bottom can be used to move the display over any selected part of the map. To do this, move the mouse pointer to the left-pointing black arrow at the far bottom left of the screen. Now click the left button on the mouse, and the map display will slide sideways. The map is too large to be fully displayed at any one time, so you will need to move the map display around to see the whole of it.

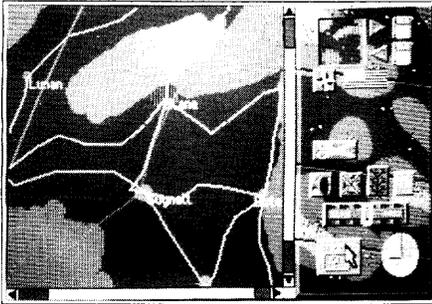


Figure 1.0

The default map is quite simple. This is so that you can concentrate on the groups. These are represented by the coloured rectangular symbols, each with a line. The rectangle is the current position of the group, and the end of the line is where the group will move to when the game starts.

The right-hand side of the screen has a number of icons on it. You can find out what each icon does by moving the mouse pointer over it, then holding down the right button on the mouse. A text box will appear in the centre of the screen, telling you about the icon. For instance, move the pointer to the icon at the bottom right of the screen (the one with the shining sun in a circle, with two red lines representing the hands of a clock). Now hold down the right mouse button, and the text box will display the time and date in the campaign (9:00, 1st January 1960).

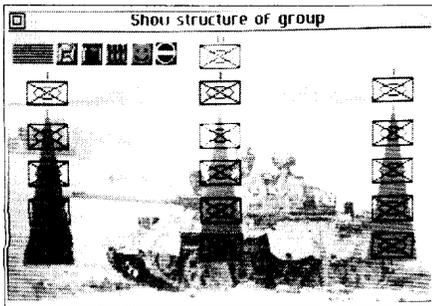


Figure 1.1

The "tree diagram" icon is used to show information about the current group. The current group is shown in cyan (light blue). If all the groups are yellow, then point at one (with the mouse), and click the left mouse button. Now click on the "tree diagram" icon. The screen will now look like that shown in Fig. 1.1 opposite.

This picture shows a diagram representing the internal structure of the group. It can be thought of as a schematic diagram of a tree, with a root, branches and leaves. The root is the thing from which the rest of the tree grows, and so this, the most important part, is shown at the top of the screen. From the root there are a number of branches, which in turn possess further branches. The branches that grow directly from the root are shown on the cyan triangle, and the branches from these are shown on yellow triangles. Clicking on any symbol in the tree will re-draw the tree diagram, but with the selected symbol as the new root. Clicking at the top left of the screen will return to the map. If you select a symbol in the second level of the tree a few times,

then eventually the screen will show the bottom level (vehicles). Clicking the left button when the pointer is on a vehicle will show a full screen picture such as that shown in Fig. 1.2.

This picture shows an American M48A5 tank. The main picture is just that - a picture. Underneath are some statistics. Each vehicle type has a different set of vital statistics, which are used throughout the game, and it is important to know which vehicles are good at which things. The first three items show how much defence the tank has on its front, side and rear. This is measured in millimetres of armour-plate. The next item, which is Maximum Armour Penetration, shows how much armour can be defeated by the shell fired at point blank range. The last two items (Road and Cross-country speed) indicate how manoeuvrable the tank is. All fighting vehicle designs are a compromise of defence, offence and speed.

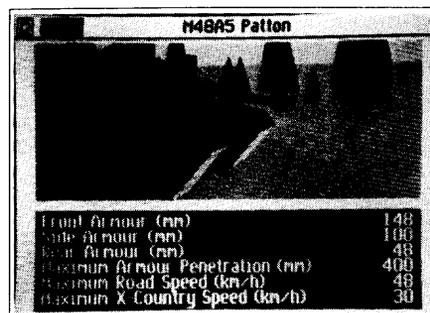


Figure 1.2

Now we know what the map terrain and our group look like, we are ready to start the game. Note that it is not necessary to examine our forces before starting the game, but it is useful. Select the Pause icon (the stopwatch icon to the left of the clock), and the clock will start. Fairly soon, it will be announced that one of your groups has come within striking range of an enemy group, and that a battle has been declared. You will now be presented with a screen like that shown in Fig. 1.3.

The screen shows an overview of your vehicles on the left, and the enemy's on the right. Having assimilated the information, you can start the battle by selecting the quit box at the top left of the screen, and you will be presented with two choices: Automatic, where the computer will play the whole battle and Manual, where you will be given direct command of the tanks.

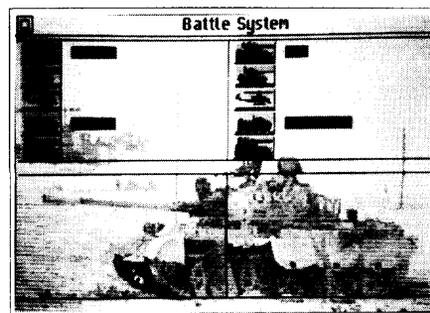


Figure 1.3

Select "Manual", and a screen resembling Fig. 1.4 will appear. This is the Battle section of the game. The campaign is temporarily halted, whilst the battle is in progress. The map which occupies most of the screen is the battle map (at a fixed size of 2.5km by 2km). The symbols on the map represent platoons of tanks. The cyan one is your current platoon, the yellow ones are the rest of your force. Most of the map is grass land, but with the occasional house and clump of trees.

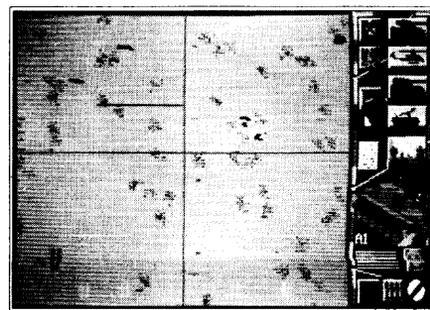


Figure 1.4

The icons on the right allow you to control the battle. The pause icon is in the paused state. Every section begins in pause mode, to enable you to see what is going on before starting. The tank icon at the top right will show you the battalion contents, as shown in Fig. 1.5.

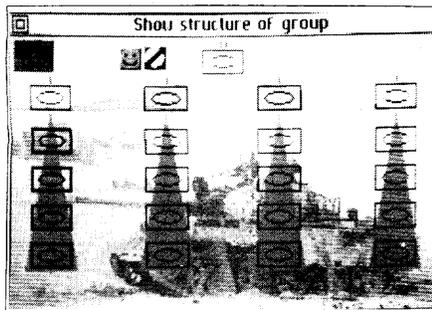


Figure 1.5

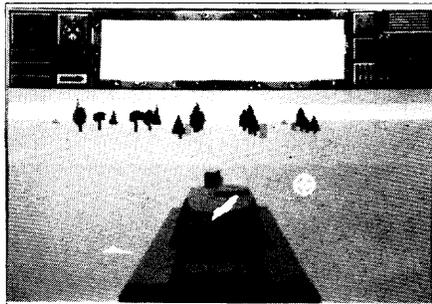


Figure 1.6

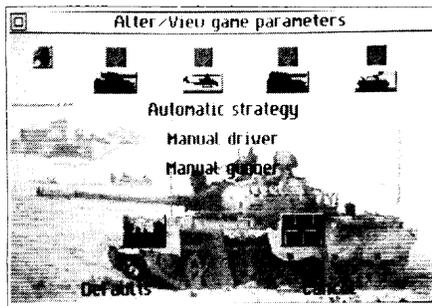


Figure 1.7

This is similar to the illustration shown in Fig. 1.1, except that there is a map icon at the top left, under the quit icon and some of the platoons are shown in red to indicate that they are in the battle.

Select the quit icon (top left) to quit back to the battle map screen again. You can look from the current lead vehicle in your platoon, by selecting the 3-D icon (middle right, above the picture of the vehicle). Now you will see a screen as shown in Fig. 1.6.

The top area of the screen is reserved for dials, icons and messages. The bottom shows the view from just behind your tank. Note that the game is still paused, but pressing any driving key will start the battle. Your platoon will remain stationary until you take control, but you might see and hear other tanks manoeuvring close by. Select the pause icon to pause the game again, then select the map icon (at the top left), or press the Enter key on the keyboard. You will be shown the main battle map again. Now select the page-of-text icon (to the left of the 3-D icon you selected earlier). This will show you how to control your tank (see Fig. 1.7).

The middle of the screen has options for how much of the tank to control manually (for instance you can decide to be in control of just the turret, by selecting Automatic Driver).

At the top is a row of icons. The loudspeaker icon at the left allows you to turn the sound effects on or off.

Near the bottom is the 3-D icon again. This time though, it means "Adjust 3-D detail". If you select it, you will be shown a screen as detailed in Fig.1.8.

If your machine is faster or slower than average, you can change aspects of the 3-D view to show either more detail (and thus slow down the 3-D animation), or less detail (and speed up the 3-D).

Quitting from the page will take you back to the map screen. Selecting the page-of-text icon again will show the same initial screen as before. Now, if you select the icon that looks like a section of the keyboard (next to the 3-D icon), you will see another screen. This allows you to change the keyboard control keys for driving vehicles.

At the bottom is a plan view of a tank, facing left. Around this picture are letters which are the keys to control your tank. Thus H and K will drive both tracks forwards (making the tank go forwards). Pressing just one key (whilst in the 3-D view) will make the tank turn. M and N have the opposite effect - they make the tank go backwards. L and G turn the turret, F and ; elevate the gun and the space bar fires the gun. You can alter any of these keys if you wish by selecting the key to alter (with the mouse). That key will now be printed in a different colour. Now, touching a key on the keyboard will change the letter, and automatically select the next key on the display. Select "Cancel" or "Defaults" to return the keys to their original settings. See the "Driving Vehicles" section in this manual for further information.

The helicopter controls can also be used for driving the tank, and these are initially the cursor control keys. A joystick can be used to control either the tank or the helicopter. For the tank, holding down the shift key on the keyboard and using the joystick will allow you to control the turret and gun. The fire button on the joystick will always fire the main gun.

Selecting quit will take you back to the battle map. You are now ready to start playing the game. Select the tank that you want to drive on the map. Now select the 3-D view icon, and use the keys on the keyboard to drive your tank. Good hunting!!

Control Conventions

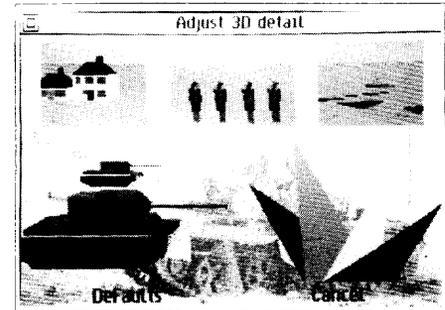
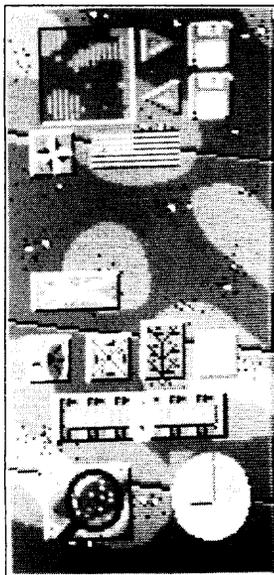


Figure 1.8



← Save Map

← Load Map

← (Forces Origin)

← Edit Campaign Map

← (Sound),(Game Pause),(Group Structure), (Group Formation)

← (Adjust Game Speed)

← (Select Map Items/Map Zoom),(Game Time)

The Icons Described (Campaign System Screen)

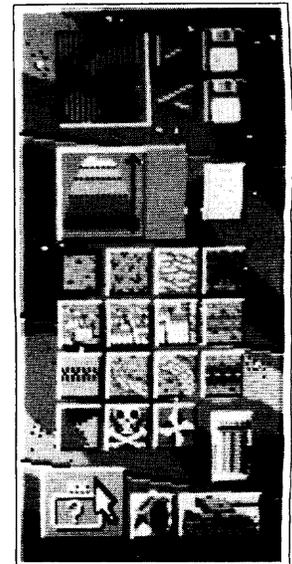
**The Icons Described
(Battle System Screen)**

- (Game Pause), (View Battalion)* →
- (Minefield Editing), (View Aircraft in aviation section)* →
- (Call up Organic Artillery)* →
- (Game Speed)* →
- (Map Compass), (View vehicles in air defense section)* →
- (View/Alter game parameters), (View from Unit)* →
- (View vehicle facts)* →
- (Forces Origin), (Vehicle Status)* →
- (Formation), (Ammunition), (Action)* →



**The Icons Described
(Campaign Map Editor Screen)**

- (Save game)* →
- (Load Game)* →
- (Adjust Heights), (Map Information)* →
- (Grass), (Marsh), (Rivers or Lakes), (Forest)* →
- (Villages or Suburbs), (Towns), (Cities), (Un-metalled roads)* →
- (Place names), (Small Rivers), (Large Rivers), (Metalled Roads)* →
- (Borders), (Minefields), (Objectives), (Trashcan)* →
- (Select Map Items/Map Zoom), (Sound), (Edit Forces)* →



THE CAMPAIGN SYSTEM

There are three main sections to the game; Campaign, Battle and the Map Editor. The campaign section is where the system starts. Initially, the campaign will have a default map, but you can select a different one from the disk. At the top right of the screen are some icons for saving and loading maps. Select Load Map, and a dialogue box is shown with a list of storage devices. The display only shows drives, directories and files that end in ".cmp". Selecting a file will load it into the game as the campaign map.

The campaign map is displayed on the left-hand side of the screen, and the icons for controlling it are on the right. The map shows the entire area over which the campaign can be fought. The map display can be scrolled in all directions by using the scroll bars at the right and the bottom of the map. Areas of the map can be studied in greater detail by selecting the Group Selector icon (bottom left of icon area) to change it into the Magnifying Glass icon. When this is selected, and the pointer is moved over the map display, then the left button will zoom in and the right one will zoom out. The pointer also changes to a magnifying glass shape to indicate that it is in the zoom mode. To cancel the zoom option, and return to normal group selection, select the magnifying glass icon to convert it back to the group selector icon.

At the maximum zoom level one screen pixel represents 100 x 100 metres. All campaign maps have an overall scale, which can vary from 25 km square to 3200 km square. The smallest maps cannot be magnified, as they are already at maximum resolution.

The large slider two thirds of the way down on the right hand side is used to alter the speed of execution of the campaign. This can be slowed down or speeded up if required. Another way to speed up execution is to click on the clock face icon with the left button. This causes the game to skip through until a message is displayed, whereupon it updates the map and returns to the previously selected speed. This is especially useful during the campaign night.

Using the Campaign Map

Falklands Conflict
T. battery 32nd AD Regt. RA at San Carlos
Royal Fleet Auxillery in background



Groups

The campaign map display shows the positions of known groups. Red groups are enemy groups, yellow groups are friendly and the cyan group, if there is one, is the currently selected friendly group. The lines, if any, connect groups to their destinations. Friendly groups can be selected by clicking on that group (first ensuring that the magnifying glass is off). A message describing the selected group will appear, and the map will redraw with the current group in cyan. Now the right button will give the current group a destination as described earlier. As soon as the game is started (by clicking on the pause icon), all the groups will start moving towards their destinations.

Groups are always hierarchical, with sub levels. The map will show all root nodes, regardless of zoom level, but the sub levels will only be shown if the scale of the map is appropriate. Sub levels are arranged on the map according to their parent's formation type (dispersed square, line abreast, etc. - see later)

Groups can be either resting or active. Groups start off active, but will rest after eight hours continual action. They need to rest for sixteen hours before being able to be active again. Resting friendly groups will ignore any orders given to them until they are fully rested. Note that enemy groups are always shown in red, regardless of activity level, since they don't advertise their status!

Military Group Structures

All military groupings are hierarchically based, and have been since Biblical times. Formal European armies have tended to standardise in the last few centuries. The structure can be seen in Fig. 2.0



Each nation has variations on the above theme, but the basic structure holds. Within each level, there may be a number of instances of lower levels. The game limits the number of branches at any level to five, so that the structure can always be displayed on the screen, and also because virtually all levels fall into this category. Typically, an Army may consist of four divisions, a Division of four regiments, a Regiment of four battalions, a Battalion of four companies, a Company of four platoons and a Platoon of four vehicles or squads of infantry men. A squad will typically consist of eight men, and will nowadays probably be transported in an Armoured Personnel Carrier (APC), or a Mechanized Infantry Combat Vehicle (MICV).

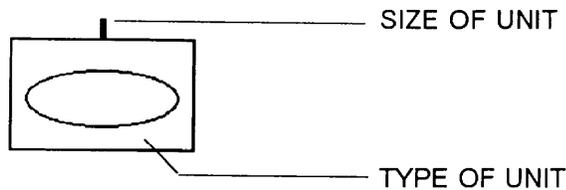
Yom Kippur War - 1973

West Bank of the Suez Canal, Egypt, 14th Feb. 1974

Each level has a symbol, enclosed in a rectangle, as follows:-

Figure 2.0

MILITARY GROUP STRUCTURES



UNIT SIZE

(no extra markings)

PLATOON



COMPANY



BATTALION



REGIMENT

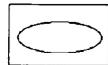


DIVISION

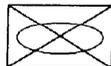


ARMY

UNIT TYPE



ARMOUR OR TANK



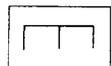
MECHANISED INFANTRY



CAVALRY



ARTILLERY,
SELF PROPELLED

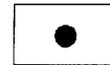


ENGINEER

UNIT TYPE



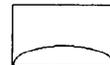
INFANTRY



ARTILLERY, TOWED

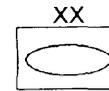


ARMY AVIATION



AIR DEFENSE ARTILLERY

For example, an armoured division symbol would be a combination of the armour symbol (hollow ellipse in rectangle) and a division qualifier (xx), thus;



When a new group is created in the Map Editor the complete group is made, with all its attendant branches and vehicles. The program has a list of typical groups available to various nationalities at various dates, so by knowing both the map date and the currently selected nation, a list of sensible group structures can be shown. Changing side or nationality or the date will cause the list to be re-calculated.

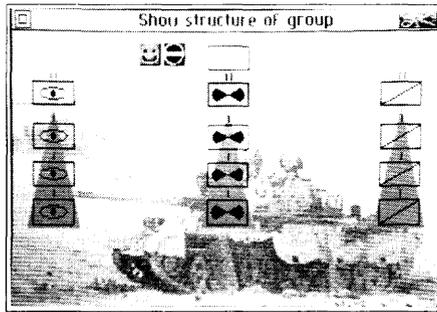
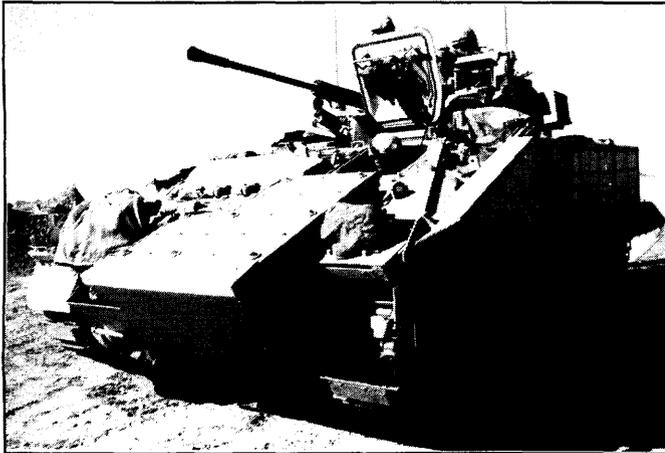


Figure 2.1

You can inspect a group by selecting it on the map. Now select the "tree diagram" icon and the screen will change to show a tree diagram. See Fig. 2.1.

Tree diagrams are so called because the shape resembles a tree (although upside down!). Hierarchical trees have one root, and some branches, with each branch having either more branches, or leaves. A dependent branch or leaf is called a child, and the branch or root that it comes from is the parent. Each parent can have upto five children, which can in turn each have a further five children, and so on ad infinitum.

The screen does not show the entire tree, since this could be quite large, but it will always show three levels, with the parent (initially the root) at the top, and the next level spread out in a line beneath it, all connected by the cyan triangle, which points back to the parent. Hanging from each node in the second level are the children of that level, with tall yellow arrows pointing back to their parents.



Clicking on any branch (except platoon) will re-display the tree structure, but with the selected branch at the top of the screen, and all its dependents hanging from it. The reason that you cannot select platoons is that they only have one level below, so there is no point in trying to display a tree so near the bottom. Selecting a company will show the contents (vehicles) of all the platoons within it. Right clicking on any branch or leaf will show a small message describing the function of the symbol, together with its name (if it has one). Selecting the top node will re-display the screen from the parent of that top node. In this way you can navigate the whole tree structure.

Clicking on a vehicle shape in a platoon will show a full screen picture of the vehicle, together with its vital statistics. Quitting from there will re-display the tree structure at the previously selected level. Quitting from any level will take you back to the map screen.

The icons to the left of the root node show the group supplies if at the highest level in the group, and the status and orders for all levels above company.

When any military group manoeuvres, it will always adopt an order of march. This is referred to as a formation, and will follow several standard patterns. The group (anything from an army to a squad) will either want to be dispersed (for use against a weak or non-existent enemy), or concentrated (for a frontal assault against a strong foe), or something in-between these two extremes. There are only a few useful orders of march, and these are all allowed by the game. The small green square icon at the far right in the line of five icons at the right of the screen shows the current order of march. If no group is selected, then it just shows a blank green square. Clicking on this icon will cycle through the various possibilities, and, if the graphic is unclear, then right clicking on the icon will give the customary explanatory message. The order of march is the same as the order of battle, or "orbat" as it is known in military circles.

Here is the full list of the formations available in the game, a graphic representation of which can be seen opposite.

Dispersed Square - Default formation for groups.

Close Order - Useful for defensive positions.

Diamond - Useful to punch through enemy positions.

Arrowhead - Similar to diamond, but support groups are more concentrated.

Inverted arrowhead - Good for marching upto contact with the enemy.

Line astern - Also known as single file, this is useful when crossing enemy territory.

Line abreast - Covers a lot of ground and is good for searching.

Note that although the formation graphic shows just four units, the system can cope with up to five. The fifth position is usually somewhere near the centre of the formation.

Each campaign move takes five minutes of campaign time. Groups will start moving as soon as they can, but must rest for sixteen hours out of every twenty-four. They will normally start at 09:00, and stop at 17:00. Night moves are possible by giving an order at night to a fully rested group. They will then move for up to eight hours, and then wait for at least sixteen hours before moving again.

Formation System



Dispersed Square Formation



Close Order Formation



Diamond Formation



Arrowhead Formation



Inverted Arrowhead Formation



Line Astern Formation



Line Abreast Formation

Campaign Moves



Bangladeshi War - 1971

All groups have support vehicles (which are not shown). These carry spare fuel, ammunition, food and repair workshops. Whenever a vehicle runs out of fuel, food, ammunition or needs repairing, it is automatically topped up from the support.

Enemy forces are only displayed when they come within range of any friendly groups. The range from which a group can be seen depends upon a number of factors, including number of vehicles, types of vehicles, whether they are moving, stopped or dug-in, etc. Thus an almost empty platoon containing just one stationary jeep will only be visible from a very short distance, whereas a complete battalion moving at full speed will be visible from a greater distance. Once a group has been spotted, its last position is remembered for one game hour, after which it disappears until it is spotted again. Note that the enemy's view of the world is calculated in the same way, so your moves are hidden until spotted. Of course, they may spot you before you spot them!

Dumps

Modern warfare operates at a frenetic pace, with no time to gear up production facilities when a shortage of some material is noticed. To avoid the war faltering most armies operate a system of dumps of essential items at strategically important sites, so that the vehicles can re-fuel, re-arm and the crews can eat. The game supports three types of dumps; food, fuel and ammunition. If any group comes close enough to one of these dumps, it will automatically be replenished by the dump. All dumps have an infinite capacity, and can be re-used at any time.

Ending Campaigns

The campaign system will continue issuing battles when they occur, until one side admits defeat. This happens automatically, and is calculated by comparing the total number of vehicles on each side. If either side has less than one quarter of the number of vehicles on the other side, then that side will admit defeat. This calculation is performed every five minutes of game time.

Another way to win (or lose) is if the campaign map has a geographical objective on it. These are shown as a white and black vertical bar pattern. If either side incontestably holds their objective, i.e. no hostile forces are on it and yet friendly ones are, then the campaign is terminated with an appropriate message, and the standard synopsis page is then displayed. Even if an objective is defined, the game can still be won by obtaining the four to one majority of vehicles.

THE BATTLE SYSTEM

Each group has three ranges: visibility, artillery fire and battle distance. Visibility has been discussed above. Artillery fire is the range of the various guns in the group (If you select a destination for a group that is within its artillery range, you will be asked whether you wish the group to move to the destination, or to shell it.). Battle distance is fixed at two kilometres.

If an enemy and a friendly group get within the battle distance, then a battle is signalled. An approximate disposition of the opposing forces is shown before battle is joined. The screen is split into quarters, with the top half being before the battle and the bottom after, and the left being the friendly force and the right the enemy force. Once the forces have been analysed, the quit box can be selected in order to start the battle. A dialogue box appears asking whether to play the battle automatically or manually. In an Automatic battle the two forces will choose targets within the opposing force, and shoot at each other until one side decides to retreat (or is destroyed), without any intervention from the player. Manual battles are played through using the second main section of the game, the Battle section.

The display will now show a maximum resolution (full magnification) map where the battle is to be played out. The right is an icon area, as before. The shapes on the map represent individual vehicles, arranged into platoons. Selecting a new platoon will show a picture of its lead vehicle on the right, together with its status underneath. Selecting the picture will show a full screen data sheet for the vehicle.

The Battle Map

Each time the orders icon is selected the current value alternates between "Stop" and "Dig-in". To make a platoon move, give it a destination by using the right mouse button when pointing to the new destination (in the same manner as at the campaign level).

Yellow platoons are friendly, but not directly under your control, red is for the enemy, and cyan is your current platoon. Grey shapes are completely destroyed, but not yet removed from the battlefield. The small line emanating from each vehicle is a direction indicator.



Russian Invasion of Afghanistan - 1979

Dead vehicles are removed once they have stopped burning so that new reinforcements can come on, since there is a limit of sixteen vehicles on either side fighting in the battle, and this includes dead ones.

As in the campaign map, everything has a visibility rating, depending upon size and speed. Things remain *hidden to the other* side until they are spotted, whereupon they remain visible until a short while after they have gone out of range. The visibility rating may change whenever the platoon changes state between moving, stopped and dug-in.

The battle map is not generated directly from the campaign map, but takes "hints" from it as to whether the battle area is built up, coastal, mined, etc. Also, the system knows which of three possible types of battle it is: offensive-offensive, where both groups moved towards each other, defensive-offensive and offensive-defensive, where one group has run into the other when it is stationary.

Defensive-defensive battles are assumed never to occur. If either side is defensive, then they can place their vehicles freely on the battle map. Offensive groups can only start near their respective base lines.

Battle Platoons

The battle map is always arranged so that the enemy starts at the top, and the player at the bottom. These are the base lines. Any platoon that retreats across its line is sent to the reinforcements. Up to sixteen vehicles (typically four platoons) can take an active part in the battle, with the rest of the group waiting in the wings. The entire battalion tree can be called up by using the "View Battalion" icon (top right icon in the map view). Now the screen shows the individual sub-sections in the same manner as in the campaign, but with extra information. Battle platoons are marked (by having a red background), and reinforcements are shown with the normal yellow.

Reinforcements can be brought into the battle by dragging the platoon symbol to the map icon at the top left hand corner. Selecting the quit symbol will return to the battle map display. Any attempt to put more than sixteen vehicles into the battle will be ignored. Platoons can be removed from the battle by dragging the map icon to the platoon symbol, after which the screen will redraw itself to show the new state of play. Platoons can only be dragged from the battle before the game has started. If an attempt is made after the battle has been joined, then the platoons will be directed to the base line, rather than removed immediately.

Before the battle is joined (by deselecting the pause icon), the platoons can be moved to different starting positions. To do this, select and hold down the button over a platoon on the map. After a short time, the mouse pointer will change to a tank shape. Now you can drag the platoon to somewhere else on the map and place it there by releasing the mouse button. Illegal positions are ignored (e.g. on top of a tree). Also, trying to move too far into the battle area causes the platoon to move up to the maximum distance, at the same point along the horizontal axis as the pointer. Dragging a platoon to the base line sends it to the reinforcements, in the same manner as dragging the map icon to the platoon symbol when viewing the battalion.

If there are minefields on the battle map (because the corresponding area of the campaign map was mined), and your group is defensive, then it is assumed that they are your minefields. You are allowed to reposition them on the battle map, before the battle is started. Select the minefield icon (skull and crossbones symbol), which is initially at half intensity, and now when you select areas of the battle map, you will pick up the nearest minefield. This can now be dragged to any area of grass (forest, houses, roads, etc. cannot be mined) and dropped. Note that you cannot edit minefields after the battle has been joined, since that would be unrealistic and also because the icon will have been replaced by the Retreat option.

The “view from platoon” icon shows a 3-D view from the lead vehicle in the currently selected platoon. The battle can be viewed from any platoon by selecting it on the battle map, and then selecting the “3-D view” icon. The map icon at the top left of the 3-D view will return to the battle map display, as will pressing the Enter key on the numeric keypad.

The rest of the icons at the top of the screen are for the current vehicle. The map icon also shows the position of the platoon on the battle map (as a flashing yellow dot). The shell icon (which is split into three horizontal bands, with a cross-hair on a green background in the central band) shows whether the gun is able to fire, or whether it is being reloaded. The larger the gun, the longer it will take to reload. The size of a gun is roughly proportional to its maximum armour penetration. The cross-hair band in the icon will turn red immediately after the gun is fired, and will remain like that until reloading is complete. The missile and rocket icons at the left of the screen are for selecting these weapons. The pause icon (a stopwatch), status face, ammunition and formation icons work in the same way as they do in the rest of the game.

The white space in the top centre is used for messages. If this area is clicked in, then the last platoon to report spotting an enemy will become the current platoon.

Minefields

3-D View of the Battle

The status face presents an easily assimilated damage report about the current platoon. The face will become progressively sadder as more damage is inflicted upon the platoon, eventually turning despondent when everything is destroyed.

The ammunition icon shows how many shells are left from the original allotment. The four shells steadily lose their warheads as the total declines to seven eighths, five eighths, three eighths and one eighth of the initial quantity.

The formation icon shows the current order of battle ("OrBat") that the platoon is using. This can be changed by clicking on it. If the battle has not yet been started, then the formation changes are reflected instantly. Otherwise, the drone vehicles (followers) will start to head for the new positions as soon as they can.

The radar area consists of a circle, with a green line and some dots. The green line is the current direction of the vehicle (with North being up), and the dots are other vehicles in the usual colours (yellow for drone player vehicles, red for enemy, and cyan for the player vehicle, which is always in the centre of the radar). A grey dot means that the vehicle that it represents has been destroyed.

Night Sights

If the battle takes place at night, then night sights become useful. Night sight technology has progressed a great deal since the Second World War. In those days, early night sights consisted of two vehicles, one providing an infra-red searchlight, and the other having special lenses which were sensitive to infra-red light. Most vehicles had no night sights at all, due to the cumbersomeness of the early devices.

The first useful night sights were made possible by shrinking the infra-red searchlight and vision devices until they could both be mounted on one vehicle. This "infra-red" system is still used today, as it is cheap and rugged. The next system to be developed was "Image Intensification". This relies upon a photon multiplier to amplify the very low light levels typical of a night scene up to the levels that the human eye is sensitive to. This system has the advantage of being passive, which means it cannot be detected (unlike infra-red). The latest system in use is "Thermal Imaging". This relies upon a detector being able to "see" in infra-red, but only the radiation given off as heat by any moving thing (animal or mechanical). To do this, the detector is cooled down to a very low temperature, so that it can accurately measure differences in temperature between objects.

All the night sights lose colour information, due either to the low luminence levels, or to the fact that heat has no colour.

Driving Vehicles

The vehicle can be driven directly from either the 3-D view or the map view, by using the following keys;

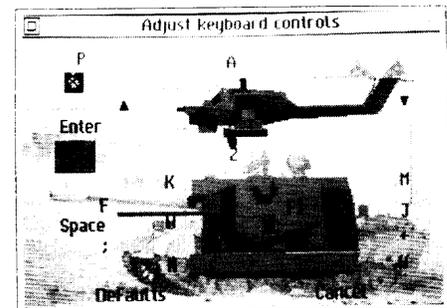
- H - Left track forwards
- K - Right track forwards
- N - Left track backwards
- M - Right track backwards
- Space - Fire gun
- D - Fire hull machine-gun
- @ - Fire turret machine-gun
- U - Fire rangefinder
- G - Rotate turret/gun anti-clockwise
- L - Rotate turret/gun clockwise
- ; - Depress gun barrel
- F - Elevate gun barrel
- A - Increase helicopter height
- Z - Decrease helicopter height
- Backspace - Disembark troops/Embark troops
- Enter - Return to map screen
- P - Pause game
- F1 - Change view angle
- + - Move viewpoint towards vehicle
- - Move viewpoint away from vehicle

The cursor keys will also move your vehicle, as will a joystick.

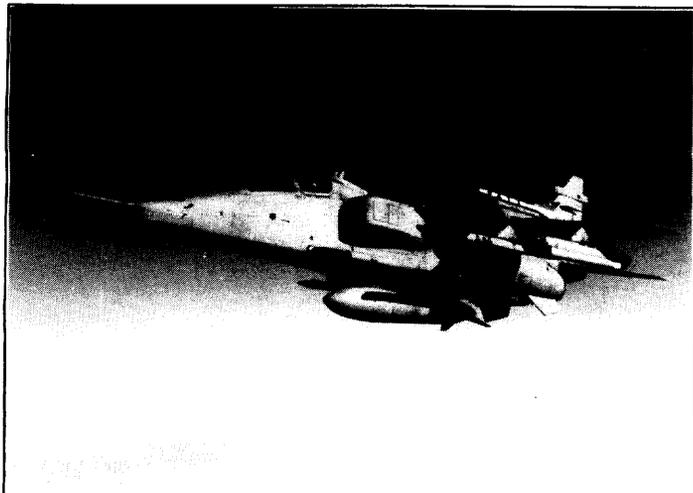
The first five keys in the list are the most useful, with the four Turret/Gun keys falling naturally to hand if the left hand is used for the left tracks, and the right hand for the right tracks. (Position the first finger of each hand on the backwards track keys and the others will easily rest on the remaining keys.) Note that even wheeled vehicles are driven as if they had tracks, since simulating a steering wheel with a keyboard is difficult. Either thumb can then use the space bar to fire the gun (assuming there is a gun).

In order to drive forwards, press both forwards track keys. The vehicle will now build up speed until it reaches its maximum. Driving on roads will increase the maximum possible speed. The game incorporates momentum, so that the vehicle will slowly coast to a halt if all the keys are released.

To turn, release one of the forwards keys. To turn sharply, release one of the forwards keys and press the backwards key (for the same track) of the side that you



Key Definition Screen



*Liberation of Kuwait - 1991
RAF Jaguar GR1 in Desert Storm
configuration*

want to turn to. In order to turn on the spot, select the backwards track key on one side and the forwards track key on the other. To brake the vehicle, release both forwards keys, and press both backwards keys, until the vehicle has slowed down enough. If you continue to hold down the backwards keys after the vehicle has stopped, then it will start going backwards (up to one quarter of forwards speed). Again, to stop going backwards, press both forwards keys.

Note that the cursor keys will also drive the tank, and are used for helicopter flying as well. Also, if a joystick is plugged in, it can be used to drive the tank/helicopter. With the joystick, holding down the shift key on the keyboard and moving the joystick makes the joystick control the turret and gun.

When flying a helicopter, you can move the helicopter up or down by using the A or Z keys. Note that all helicopters feature an automatic avoidance system to prevent them crashing into trees or buildings. If a static obstacle is detected, the helicopter will gain height in order to fly over it.

Firing Guns

The gun (if there is one) can usually fire two different types of shell. These are high explosive (HE) and armour piercing (AP). The two different shell types are appropriate for different kinds of target. AP shot is used against armoured vehicles, HE against unarmoured ones. Nowadays there are a number of other types of shell, such as High Explosive Anti-Tank (HEAT), Armour Piercing Fin-Stabilised Discarding Sabot (APFSDS), and more, but they are all optimised for either armour penetration or explosive value, so the game only worries about these two systems.

Armour Piercing shot works by using the kinetic energy of the shot to punch a hole through the armour of the target. This energy falls off over distance, therefore the maximum penetration of the shot decreases over distance too.

High Explosive shot works by detonating an explosive in the shell on impact. The distance travelled is not important, since the detonation will occur at any speed. Armour Piercing shot would go straight through an unarmoured target, and High Explosive shot would be deflected by the armour of an armoured target, hence the need to use the correct type. All vehicles have a High Explosive defence value (which is based upon bulk, so that larger vehicles have a greater High Explosive defence value). High Explosive attacks are cumulative, unlike Armour Piercing attacks. The

choice of whether to fire High Explosive or Armour Piercing is made by the computer, depending upon the target.

The gun cannot be fired whilst it is being reloaded. The larger the gun size, the longer it takes to reload. If you try to fire during reloading, nothing happens.

The “U” key is used to fire either a ranging machine-gun or a laser rangefinder, depending upon the specification of your tank. This can be used for targeting the next shot, since the tracer bullets or laser behave exactly as if they were a shell, except that they cannot destroy anything.

Not all vehicles have a turret, or even a gun. Some have a gun in a limited traverse mount. Most turreted vehicles (including tanks, armoured cars, and some half-tracks) will traverse through 360 degrees, but other vehicles (mainly self-propelled guns) will only be able to traverse through a limited angle before reaching the end stop. Note that the left-most limit is not necessarily the same as the right-most limit. Vehicles with no traversing ability will use the traversing keys to just alter the viewing angle.

Initially, when the turret is traversed, the view will track the turret (so that the hull of the vehicle appears to rotate in the opposite direction under the turret). This can be changed so that the view will stay with the hull by pressing “F1”. Pressing it once more will again lock the view to the turret. Thus the view can be biased to the gunner/commander or to the driver, according to preference. When the turret is facing dead ahead, then it does not matter which view is selected, since they are both the same. The view has a small lag when turning the vehicle or turret. This is in order to give a better sensation of turning than without a delay.

The viewpoint can also be altered, as well as the view angle. This is done by using the “+” and “-” keys on the numeric keypad on the right of the keyboard. These will move the viewpoint nearer to, or further from, your vehicle.

The gun barrel can be elevated or depressed to compensate for the angle of dip of the hull, and again the limits (maximum and minimum elevation) vary from vehicle to vehicle. If the vehicle is at an angle (eg. climbing out of a shell crater) then the gun barrel elevation might need to be adjusted to achieve the required trajectory. Also, if the gun is depressed below horizontal, then the maximum distance of the shell will be shortened, because it will hit the ground before running out of energy. Most

Reloading the Gun

Tracer Shot

Gun/Turret Traverse

Gun Elevation

encounters with enemy vehicles in the battle will occur over short ranges, so a horizontal gun barrel will be adequate for the majority of shots.

Gun Stabilisation

Most modern tanks have gyrostabilisers which try to compensate for the motion of the tank as it is moving, so that it can fire accurately on the move. Early stabilisers just compensated for the pitch and roll of the gun. More modern ones attempt to keep the turret lined up as the hull moves left or right as well.

Firing Machine-guns

Machine-guns can be used to knock out infantry, and some unarmoured vehicles. They will fire a spray of bullets, and do not need to be especially well aimed.

Firing Missiles

Each vehicle (helicopter, tank, APC, etc.) may carry missiles. The game distinguishes between three different types of missile;

Rockets - These are unguided missiles, which will keep flying in a straight line until they hit something, or run out of fuel.

Guided Missiles - These require guiding in flight onto the target. This is accomplished by keeping the cross-hairs over the target and holding down the left mouse button until the missile hits.

Homing Missiles - These require a "lock" before being launched. Having "locked" onto a target, they will then fly towards it unsupervised. These generally can only lock onto a heat source, and so cannot be used against, say, infantry, or a house.

The cross hairs in the 3-D view will be coloured according to the currently selected missile type. The colours are;

White - Main Gun

Blue - Rockets

Yellow - Guided Missiles

Red - Homing Missiles

You can change the selection by clicking on one of the missile buttons at the top of the screen in the 3-D view. To fire a missile, press the right mouse button in the 3-D view. To aim the missile, press the left mouse button, again whilst in the 3-D view. Note that aiming rockets will not work, and instead a line showing the trajectory of the next rocket will be displayed instead.

If you have no missile selected (white cross hairs), then you can use the targeting system to engage the automatic gunner. Just "aim" by clicking with the left mouse button on an enemy tank, and your tank will attempt to engage the selected enemy. Pressing any turret traverse or gun elevation key will reselect manual gunner.

When driving your lead vehicle in the platoon, you can cause the soldiers inside the vehicle to disembark (assuming it has any), by pressing the Return key on the keyboard. Your vehicle will now slow down to a walking pace (or remain stopped), and the infantry squad will exit from the rear, one after the other. Note that you can vary the number of animated infantry from zero to eight using the "Adjust 3-D Detail" section in the "Alter/View Game Parameters" area.

Once each soldier has jumped out, they will head for a predefined position in front of the vehicle. If all eight are active, then they will form a defensive fan; smaller numbers will spread out less. Now whenever the vehicle moves, the accompanying soldiers will keep station. They do not do this slavishly, since they can only aim and fire their weapons when stopped, so they run from position to position only when they drift too far from their station. They will search for targets, aim and fire automatically, and the only control that you have over them is to cause them to return to the vehicle.

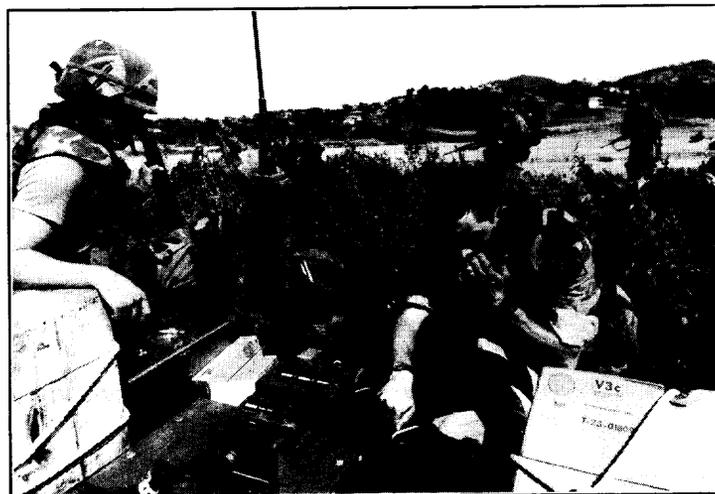
The same key is used for embarking as for disembarking, and may be used halfway through an operation, so that if half have jumped out, and you decide to cancel it, just hit the embark key, and the ones outside will return. As soon as all men are back inside, the vehicle speed will no longer be limited.

When the men jump out, they grab a weapon to fight with from the vehicle. This can be an assault rifle, an anti-tank missile or, possibly, an anti-aircraft missile.

All of the keys mentioned above, and various other player parameters, can be altered by selecting the "page of text" icon in the battle map display. The screen will alter to show the current states of various options. At the top is a row of icons. The first one will turn the sound effects on or off. The other four pairs are for automatic or manual control of reinforcements, air strikes, artillery bombardments and air defence.

Infantry in the Battle

Grenada - 1983



Changing Parameters

Reinforcements

If Automatic Reinforcements are selected then when a spare battle slot becomes available, the best platoon in the reinforcements list will be brought onto the battlefield. Each vehicle has a value associated with it, based upon armour, firepower and speed. In this way, the vehicles can be compared and the best one selected. If Manual Reinforcements are selected then platoons are brought into battle as described under "Battle Platoons".

Air Strikes

Automatic air strikes allows the drone vehicles to call up air support from the group's aviation support section (if there is one) to the battle. This means that if a vehicle spots something that it cannot attack directly, it has the option of asking for an aircraft (normally a helicopter) to attack the enemy.

Manual air strikes can be set up from the battle map display by selecting the group's aviation icon, near the top left of the icons in the map display. This now shows the contents of the aviation section (if there is one). This section works in an identical manner to the "View Battalion" page described earlier.

Artillery Fire

The artillery support section of the group to which the battalion belongs can be called up by dragging the artillery icon to the target area. If there is no artillery support in the group, then a message will be issued accordingly, otherwise the shells will arrive shortly afterwards. All the guns in the artillery group will fire once at the target area.

Artillery shells do not need to score a direct hit to damage targets, since they are high-explosive, rather than armour-piercing. Each vehicle has a High Explosive defence value, which is reduced by each hit for a HE shell until that value is reduced to zero, whereupon it will be destroyed. Each High Explosive shell also has an offence value, which depends upon the type of gun (heavier guns fire larger projectiles, with correspondingly larger High Explosive attack values).

Air Defence

This works in a similar manner to the air strike section. It can be called on automatically by your units in the battle if they spot some aircraft, or it can be called on by selecting the air defence icon (near the aviation icon in the map view), whereupon the contents of the air defence section of your group will be displayed.

Changing the Gunner

On the player parameters page (selected from the map view by clicking on the "page of text" icon) is a line saying either "Manual gunner" or "Automatic gunner". Manual means that you have control of the turret, whereas automatic means that the turret will line up on any enemy vehicles as they come into range, and the gun will fire when lined up. All drone (and enemy) vehicles have automatic gunner selected. Note that the automatic gunner option will be deselected if you press any key associated with either the turret or gun, and can be reselected by "Double Clicking" on the Gun icon in the 3-D View.

Changing the Driver

The player parameters page also has a line for the driver. Manual driver means that you control the direction and speed of the vehicle, whereas automatic will drive to the selected destination (or stop or dig in, depending on the last order). Again, all drone and enemy vehicles are always in automatic mode.

Automatic strategy means that as soon as a platoon reaches its destination, it will choose another and start driving towards it. Manual means that it will issue a message to the player, asking for a new destination, and then stop. Enemy platoons are in automatic mode the whole time.

Finally on this screen are two other labels, Cancel and Defaults. Cancel ignores all changes that have been made since selecting this screen. Defaults sets all options to their starting values.

The Adjust 3-D Detail icon appears on the player parameters page. Selecting this changes the screen to show five different aspects of the 3-D view. From top left, these are village complexity, number of animated infantry, quantity of ground patches, detail on objects and explosion.

Setting all these to the simplest options will speed up the game execution when watching the 3-D view. Thus speed can be traded against quality to get the best compromise for your machine. Machines with faster processors can set everything to complex and enjoy full speed, but for many computers a compromise is necessary. These things can be altered at any time during the battle.

Villages (which are used whenever a battle is fought in a built-up area) can vary from simple through average to complex. The number of animated infantry can be varied from zero to eight for each vehicle. Ground patches give a sense of motion

Altering Vehicle Control

Strategy Selection

Adjusting 3-D Detail

when driving, and are otherwise ignored by the program. Detail on objects can vary from none at all so that just the shell of the vehicle is drawn through to full so that all features are drawn even at long distances. Explosions can have dust and smoke particles drawn if preferred, or just the flash.

Increasing the Speed

One of the icons on the battle map display is a right pointing blue arrow. This icon can be used to speed up the battle when in the map mode. The current player tank is temporarily put under automatic control, and all action proceeds faster. The map mode is normally slowed down to run at the same speed as the 3-D mode. Selecting this icon changes it to a fast forward symbol (two blue arrows). Using the 3-D view or re-selecting the icon will revert to normal speed animation.

There is no necessity to use the 3-D mode, since the command vehicles for the platoons can be driven about in the battle map display using the control keys. If this is done, then messages will appear in the centre of the screen for 10 seconds, or until a mouse button is pressed.

Renovating Vehicles

Repairs, refuelling and re-arming can only be carried out when behind the lines in the reinforcements. Thus, if a vehicle is running low on fuel, it is wise to retreat and refuel, to avoid the vehicle becoming stranded until the conclusion of the battle.

Retreating

The running man icon is for retreating and ending the battle. When selected, this shows a dialogue box asking for confirmation, since you cannot change your mind once the retreat has started. The enemy will automatically retreat when they decide the odds favour the player too much, and they will advise you to retreat when the opposite occurs. Note that the calculation involves adding up the values for each of the vehicles in the battle (not reinforcements); this calculation is performed each time a vehicle is destroyed, or a new one brought in from the reinforcements.

Ending Battles

At the conclusion of the battle, the screen shows a summary of the battle, and you may be awarded a medal if the system thinks you deserve one. Pressing either mouse button now will reload the Campaign section, and show a battle synopsis, with a layout of the forces before and after the battle. Selecting the quit box from this battle page will return to the main map display, with pause enabled, so that you can consider your next move.

THE CAMPAIGN MAP EDITOR

The game features a map editor to enable you to create new campaign maps and to alter existing ones. The static landscape e.g. lakes, road, hills, rivers can be altered, as can all aspects of the groups. To start editing, select the scissors icon on the Campaign Map screen.

The first screen that you are presented with shows the same map as before, but without the groups, and with a different set of icons on the right hand side, which are used for altering the static landscape. These are activated by clicking on a marsh, wood, town, etc. icon. The icon will now be shown with a red box around it.

Moving the pointer over the map and pressing the left mouse button will draw a circular area of the selected landscape on the map. This is similar to many paint packages available for your computer, and so will probably seem quite familiar. To erase an area (i.e. to return it back to grass), use the right mouse button.



Vietnam - 1968

Not all of the icons work in the manner described above. Roads, rivers and borders are laid down on the map as a sequence of straight line segments. Thus, to use these, select the appropriate icon as before, and now move the pointer to the map. Press and release the left button to start a road. Now move the pointer to the next road position and repeat the process. A line will be drawn connecting the two points that were clicked on. Continuing the road is simply a matter of selecting further positions along its path. To terminate a road, select any scenery icon (including road). The right mouse button will remove segments of road starting at the last one, working back through the segments until everything is removed. Rivers and borders can be edited in the same way as roads.

Drawing Roads and Rivers

Selection is the same as before, but the hills are not just painted onto the map. Instead the map surface is treated like a sheet of rubber, which can be pulled up to form a peak, or pushed down to form a depression. From the map screen select the

Drawing Hills

“Adjust Heights” icon. Now move to a blank area of map, and press the left button. The area around the pointer will change colour, in a sequence of expanding circles. These represent different heights in a similar manner to contours on a map. The right button will push areas down, all the way to sea-level if desired.

The maximum and minimum allowed heights can be altered by using the two horizontal lines immediately to the right of the Adjust Heights icon. Dragging the bottom line up or down will alter the minimum height (ie the amount below which you cannot go any further using the right button), and the top line will alter the maximum height.

Place names can be positioned anywhere on the map. These have no effect on the game, but do help to give the map some identity. To use place names, select the icon, and now click somewhere on the map. A dialogue box will appear, asking for the text of the place name. Press Return or Enter immediately to cancel the place name, or type the text, followed by Return or Enter to position it. The name can be moved on the map by using the right mouse button to select it, and if held down long enough, to move it. It can be removed from the map altogether, by dragging it to the trashcan icon at the far right of the icon area.

Minefields

The minefield icon (a skull and crossbones) allows any area on the map to be mined. Simply paint with the pointer in the same manner as for normal scenery. The map will show black for any mined area, but the underlying detail will not be lost - to illustrate this use the right button to clear the mines, and you will see that the map will be redrawn with the original colours.

Objectives

Objectives are areas of ground that one side can gain to win the campaign. The two sides (Blue and Red) have independent objectives. You can only see your own objective, and not the enemy's. This means that scenarios can be set up where only one side has an objective, or even where a side has multiple objectives. If all friendly objectives are free of enemy forces, and at least one objective is occupied by a friendly group, then the objective has been attained, and the campaign is over. The larger an objective is, the more difficult it is to be sure that it is clear of enemy forces.

Either side's objective can be defined. The first click on the icon will select it. Subsequent clicks will continually flip the side. Objectives can be edited in the same way as other scenery.

The **"page of text"** icon is for editing the information about the map, such as its climate, game start time, etc. Clicking on the icon will produce a large dialogue window in the centre of the screen. This shows six main headings.

"Time & Date :" is the game time, and to alter this, move the pointer to the aspect to change, and click with the left mouse button. This will advance the selected section of the time.

"Map Title " is a 19 character field for a more descriptive name for the map than the filename. Move the pointer to the area after the heading and type a new title. Any previous title or mistake can be removed by the Delete key on the keyboard.

"Climate :" can change between Temperate, Tropical and Desert. This affects the colour of the map, and also a scenery icon.

"Map Size :" is the scale of the map when fully zoomed out. Changing this will alter the area that the map occupies, and re-scale all map features accordingly. The smallest area is 25 x 25 km, which is 625 square kilometres. The largest is 3200 x 3200 km, which is approximately 10,000,000 square kilometres! This means that the map can be set to the appropriate scale for the campaign, whether it is a whole continent or only a small island.

"Current Map Size :" and **"Maximum Map Size :"** are for information only, and cannot be adjusted directly. The values show how much memory (RAM) is available for the map. NB the amount of memory required for a map is dependent upon the level of detail in that map, not the map scale, so that it is possible for a detailed 25km map to occupy more memory than a 3200km one.

The dialogue window will prevent all other icons on the screen working. Use the quit box at the top left of the dialogue area to remove the window.

To edit the groups, select the "Edit Forces" icon (shaped like a tank) at the bottom right of the Map Edit screen. This changes the icons at the right of the screen, and alters the map so that it now displays groups as well as scenery. The icons under the map save/load area should be familiar from the main game, as should the sound and zooming icons at the bottom. The remaining icons are; the small square of jungle to go back to editing the scenery, the pause icon to restart the campaign game, a trashcan for removing groups from the map, a copy icon to place groups in the clipboard, a paste icon to put the contents of the clipboard on the map and a list of available groups (which can be dragged to the map).

Information Associated with the Map



Liberation of Kuwait - 1991

Editing the Groups

Editing the Group Tree Structure

To edit the internal layout of groups, you must be in the Map Editor. Now select a group on the map, and select the "tree diagram" icon to view/edit the group details. The standard tree display will now be shown, but with a scissor icon at the top right of the screen. Clicking on this icon will change the mouse pointer to a pair of scissors (to indicate "edit" mode), and selecting sections of the tree will now have a different effect to the normal viewing mode. Instead of redrawing the screen with the selected node as the root, the screen will be redrawn with the selected node in red, and a tool bar at the right hand side. This shows at least four options:

"Cut" will delete the node (and all branches depending on it), and in the process make a note of it in the clipboard.

"Copy" will just reproduce the node (and its dependents) in the clipboard.

"Paste" will copy the contents of the clipboard to the selected node, forming another branch in the process.

"Name" will allow you to change the name associated with the node (initially nothing).

Note that some of these options are greyed when not available, such as "Paste" before the clipboard contains anything, or "Cut" if the root node is selected.

Below this area is a list of up to five icons, showing other things that can be appended to the selected node. If more than five options are available, then the scroll bar at the right becomes usable, and one can use this in the standard manner to quickly find the icon of your choice.

Selecting another node in the tree redraws the screen with the new node highlighted, and a similar tool bar at the side. The tool bar is calculated afresh each time, and so various options might be available that were not shown on another node. For instance, if you select a battalion node, then the icons at the side will only consist of things that a battalion might contain (typically companies and platoons). This same system will not allow the paste option if the first node in the clipboard is only found at a higher level in the tree.

If you select a platoon node in the tree, then the list of icons will change to a list of vehicles that the platoon can have. Note that each platoon can only consist of one type of vehicle. There is a limit of three different vehicle types per battalion (or higher) node. Therefore, although you can have up to five companies, each containing upto four platoons, each in turn having up to four vehicles (a total of 80 vehicles per battalion), the variety is limited to three vehicle types.

This is usually dictated by military considerations, such as maintenance and

logistics, which mean that spares can easily be carried for a few types of vehicle, but the problem rapidly escalates when more than a few types need support.

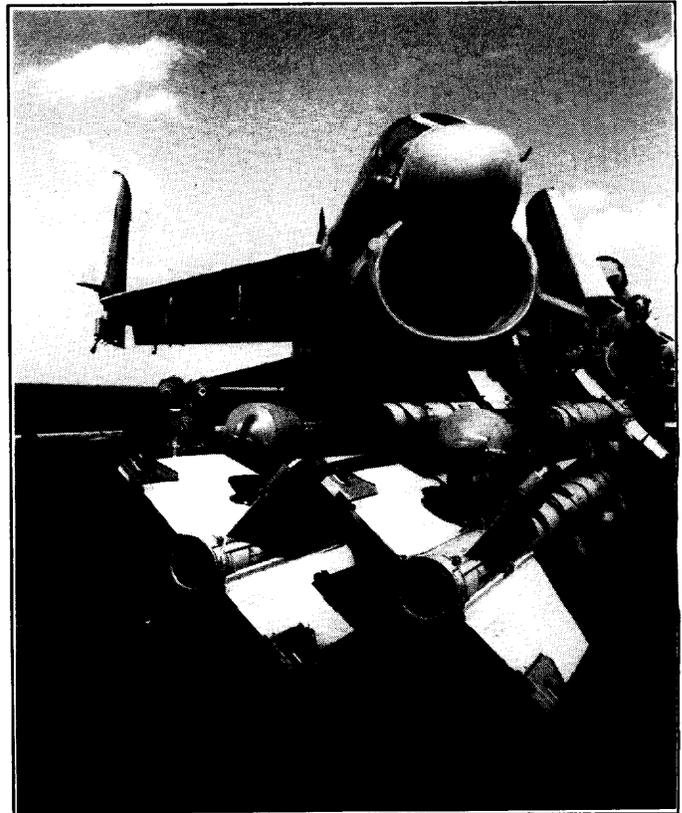
If all three vehicle types have been defined, then you will see a list of three vehicle shapes at the right in the tool bar. If less than three have been allocated, then the currently defined ones are shown first, and then all other vehicles that are applicable, according to the nationality of the group, and the date of the map. Selecting a vehicle shape in the tool bar will convert the platoon to consist of the same number as before, but with the new vehicle type replacing the old.

Selecting a vehicle shape in a platoon will remove one vehicle from that platoon. You will not be able to delete the last vehicle in a platoon, but must instead select the platoon and delete the whole node.

To add vehicles to the platoon, you must create a new platoon, which will automatically start with the full complement of four vehicles.

To turn off edit mode, re-select the scissor icon at the top right.

*Liberation of Kuwait - 1991
AIM-9 Sidewinders are made ready
aboard the USS John F. Kennedy CV67.*



STRATEGIES & TACTICS

Strategy is the art of controlling multiple forces (groups or units). Tactics is the art of controlling individual vehicles.

These include the grand plan of attack or defence, such as the Schlieffen Plan of World War 1, for the German conquest of France and the Low Countries. This grand strategy will require you to consider plans for the initial disposition of your groups, their orders, how you will draw the enemy to battle, and how to cope when things go wrong. A well designed strategy will help to make the battles start more in your favour, and will increase your chances of winning the whole campaign.

The most famous strategy of recent times was the German Second World War strategy "Blitzkrieg" (which is German for "Lightning War") . This has been documented in innumerable books, and a full description is outside the scope of this publication, but basically it consists of using concerted air and land attacks to provide a rapid and powerful punch through the enemy's lines in order to attack them from behind. This was the first really effective offensive strategy to use tanks and aircraft - previous ideas had used one or the other (or neither!) and were easily countered.

The modern US Army strategy (also called Air Land Battle 2000) is built around four fundamental tenets:

Initiative - Make the enemy react to US Forces, not the other way round.

Depth - Think about the whole battle, and be prepared to strike hard anywhere.

Agility - US Forces must be more nimble and faster than their opponents.

Synchronisation - Ensure all forces, at all levels, are coordinated.

This system relies upon individual commanders thinking aggressively, although still within the framework of the overall plan. Each officer of the force is trained to think in terms of five main characteristics, Concentration, Surprise, Speed, Flexibility and Audacity when executing the plan.

The Soviet Army (now, of course, historical, but the ideas are probably still practised by their successors) methods rely almost exclusively upon attack.

Campaign Strategies



*UN Forces in the Congo - 1961
An armoured vehicle sits at the outskirts
of Elizabethville, December 1961.*

Defence is seen as a very temporary situation. Rapid penetrations into the enemy territory are considered essential, as is maintaining the momentum. All support for the attacking columns is delivered to the one that is doing the best. This idea of reinforcing success is radically different to the modern British Army, which is less prepared to abandon any of its troops. In this it is similar to the Israeli Army, which also considers all personnel to be important, and worth saving if at all possible.

These differing approaches reflect the differing sizes of the armed forces in these various countries. The British and Israeli armed forces are relatively small, but are possessed of a high esprit de corps, in the case of the British because they have all volunteered for the job (at least since National Service was abandoned in the early 1960s), and in the case of the Israelis because they have always been the victors in any battles with their Arab neighbours. The much larger Soviet forces were conscripts and also forced to think in very rigid doctrines, with little, if any, room for individual initiative. This is taken to an extreme in some tank formations, where only the lead tank has a two-way radio (to accept and transmit orders). The other tanks just have receivers, so that they can receive orders, but cannot transmit information.

Strategies must also be flexible, so that sudden changes can be accommodated with the minimum of fuss. For instance, you should not rely upon any one thing since that might be attacked from the air, break down or otherwise be rendered useless. Also bear in mind that you can only see an incomplete picture of the campaign area; since you cannot be sure that all enemy forces are visible, it is best to "expect the unexpected"!

The Role of Air Support

Synchronising air support during battles is difficult, but managing it is most certainly worth the effort, since ground attack aircraft are extremely effective. As an example, the Allies were able to invade Iraq during the Gulf War mainly due to having complete air supremacy. Air supremacy means that the sheer volume of aircraft available will overwhelm any enemy aircraft attempting to attack. The great effectiveness of air support implies that your forces must be capable of dealing with the enemy deploying their aviation section, which means effective air-defence is now an integral part of most formations.

Battle Strategies

Battle strategies are smaller scale than campaign strategies, and do not require logistics. However, a good campaign strategy will ensure that any battle can call upon fast, effective air and artillery support. Both of these factors can tip the balance, and make a numerically weaker force able to win. Even without this support, it is still possible to force an enemy to retreat. First of all, set up the battlefield in your favour. Then make sure that the reinforcements are configured as you wish them to be. The game will bring your heaviest vehicles on first by default, but that may not be your plan so adapt the forces until they are right.

If the battlefield is mined, and you are fighting defensively, then ensure that the minefields channel the enemy towards "killing grounds". The simplest way to do this is to have a line of minefields, with a gap. Behind the gap, site one or more dug-in guns or tanks. The enemy will avoid the mines and, hopefully, will be drawn onto your guns.

Also, remember that defence is a very strong policy. If you are dug-in, it is very difficult to be hit. In addition, you are less visible to an enemy when dug-in. Finally, firing on the move was still fairly inaccurate in the 1950s, but has now improved to the extent that modern tanks with stabilisation in all axes can expect to hit with the first shot about 90% of the time. Therefore a good strategy in the 1950s is to let the enemy rush into the attack, and, when enough of his tanks are destroyed, go over to the offensive yourself. In the 1990s, though, you cannot rely upon inferior performance on the move, and therefore you should press home your attack while on the move as much as possible, in order to present a slightly more difficult target for the enemy.

Aircraft and artillery have a role too. These can be very effective, and involve little risk, since they are quite difficult to knock out. In fact, during a battle, artillery cannot be attacked. Knowing the above, you can use artillery and/or aircraft to "soften up" an enemy before attacking with your ground forces. This last method was used to devastating effect in the Gulf War by the Allies against Iraq.

Battle tactics are dictated by the vehicle that you are driving. If this is a tank, then it is prudent to be familiar with its specification. For instance, virtually all tanks have a thicker frontal armour than side or rear; therefore keep your frontal armour facing the enemy at all times. It is sometimes worth reversing from an engagement rather than turning and running. Not all tanks are heavily armoured however. Some (notably reconnaissance tanks such as the British Scorpion and Scimitar) have relatively thin armour in order to improve their top speed. These vehicles need different tactics to heavy tanks, which can slog it out with enemy guns. Also, knowing both the armour piercing capability of your gun and the enemy's armour layout can help immensely. With this knowledge, you can decide whether to engage head-to-head, sneak around

Battle Tactics

the side, or just run away. The automatic systems are aware of these details, so the turret may often engage the enemy whilst the tank is running away!

The armour thickness of a tank is improved by sloping it, since this makes it appear thicker in the horizontal plane. As an example this factor led to the shape of the Russian T34 and virtually all post-war tanks. This same effect applies to any shots that are not "square on". Therefore, a good tactic is to line up your shot so that it hits the target as square on as possible.

Not all targets are armoured, and when attacking guns and trucks, be aware that a number of rounds may be needed to achieve a knockout. Alternatively, if the target is armoured but the armour piercing round fails to penetrate, then it might still cause damage, (jamming the gun elevation mechanism, possibly causing an internal fire, impairing the tracks, etc.), and so, if one has enough ammunition, it is often worth blazing away, just on the off chance of stopping the enemy pursuing you.

Vietnam - 1961

M/Sgt Robert Baxter demonstrates grenade tossing techniques to a member of the Self Defense Corps, Republic of Vietnam, during training at Tan Hiap, August 1962

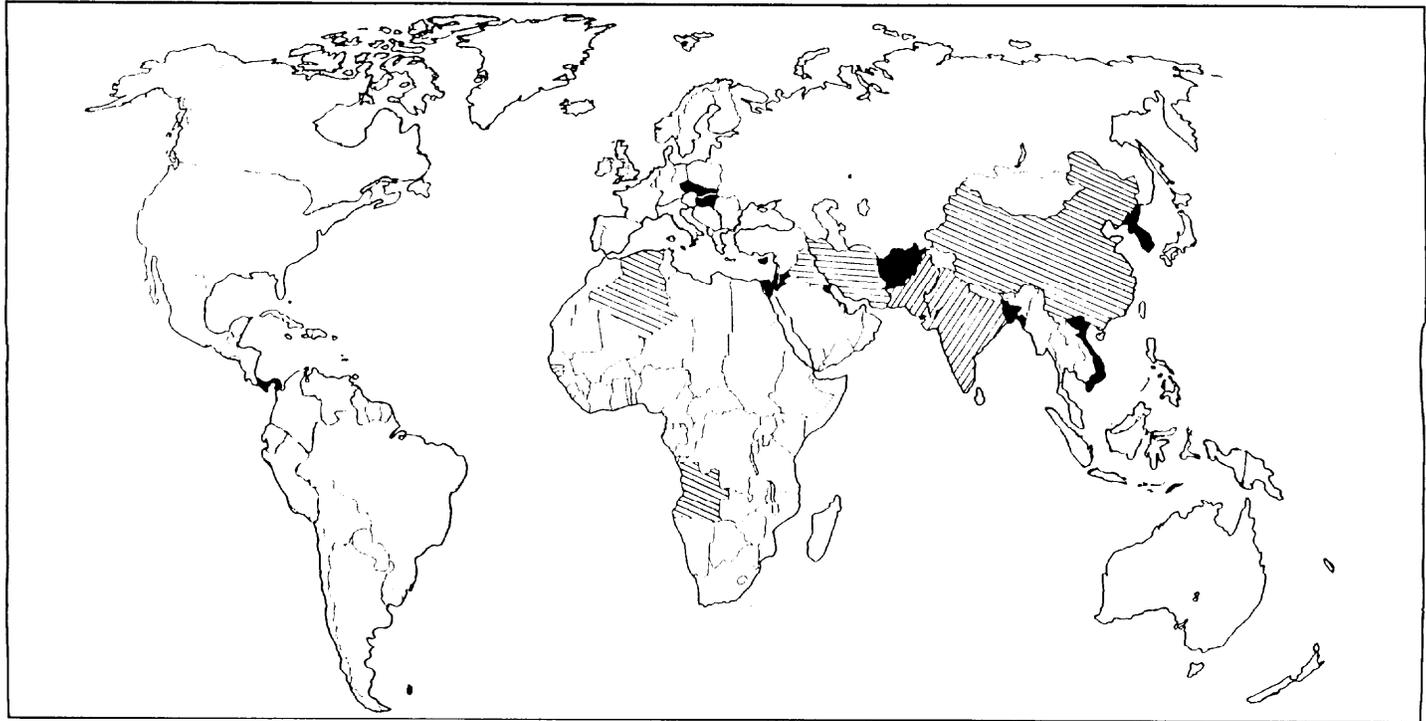


A SHORT HISTORY OF MAJOR CONFLICTS SINCE 1945

Chinese Civil War 1945-49

This was fought between the Communists of Mao Tse-tung and the Nationalists of Chiang Kai-Shek. The Americans supported the Nationalists and the Communists received virtually no help. This civil war belittles all others, as about one quarter of the human race live in China. The Communists eventually won this war when all Nationalist resistance on the mainland ceased in December 1949. The Nationalist Government retreated to the island of Taiwan, and is still there today.

*Areas of conflict covered
by this section*



Indo-China 1946-54

Before the Second World War, Indo-China was governed by the French. They were not prepared to re-establish control after the war, so Ho Chi Minh (the Enlightened One) proclaimed the Democratic Republic of Vietnam at Hanoi. The French attempted to retake the area, but the guerrilla warfare of the Viet Minh was too much for them and on 21 July 1954 the French withdrew. Ho Chi Minh took control of North Vietnam, and Ngo Dinh Diem took control of South Vietnam. The two countries were separated at the 17th parallel.

Arab-Israeli Conflict 1948-49

On 14 March 1948 the State of Israel was formed from Arab Palestine, which had been ruled under British mandate. On 15 May, the mandate was ended and immediately Egypt, Jordan, Syria, Lebanon and Iraq invaded. All of these armies, except the British-trained Arab Legion of Jordan were quickly repulsed. The Jordanians held the West Bank of the Jordan River, which had been part of Palestine until then. Palestine ceased to exist, and some of the Arabs living there flooded into refugee camps in Jordan, Syria, Lebanon and Egypt.

Korea 1950-53

After the Second World War, it was agreed that Russia would disarm the Japanese soldiers north of the 38th parallel and America would do the same for those soldiers south of the same line. The north was mostly industrial and the south mainly agricultural. In August 1948, the Republic of Korea (ROK) was set up followed by the Democratic People's Republic of Korea (DPRK) in September. By July 1949, Russian and US forces had withdrawn from both countries. On 25 June 1950 the North invaded the South by crossing the 38th parallel. On 1 July, the first US forces landed in the South and by 1 August the US and ROK forces only held about a tenth of the original size of the country. In September, US forces landed at Inchon, near the 38th parallel. By October the US/ROK counter-attack was gaining ground, when China entered the war to assist the Communist North. The Chinese attacks were not halted until 15 January 1951. The United Nations counter-attacked in the Spring, followed by several Chinese counterattacks which had eventually petered out by July 1951. After two years of negotiations, the Cease-fire Agreement was finally signed confirming the division of Korea along the 38th parallel into a Communist state in the north and a Capitalist state in the south.

Korea - 1950

500LB bomb being mounted in the bomb rack of a USN Corsair, aboard the USS Philippine Sea (CV-47).



Algeria 1954-62

Algeria had been an integral part of France since 1848. Nationalist feelings were still strong during this time, although repressed. When France was liberated in 1944, these feelings were given vent again and on VE Day, 8 May 1945, Muslim extremists killed 103 people. By 1954, the various Muslim resistance groups had joined together to form the Front de la Liberation Nationale (FLN). On 1 November 1954 they attacked selected targets, but were easily dealt with by the French authorities. On 20 August 1955, the FLN killed and mutilated French colonists, who then formed vigilante groups and killed approximately 12,000 Muslims in reprisal. In March 1956, Morocco and Tunisia became independent providing a safe haven for FLN troops. The fighting continued until 1962, when Algeria was granted complete independence.

Cyprus 1955-74

Cyprus became a British Crown Colony in 1931 but most Greek Cypriots wanted a union with Greece (enosis). In 1955 the pro-Greece insurrectionary movement, the EOKA was formed with the intention of forcing Britain to grant enosis by violence. Bombing raids started on 1st April, 1955 and a State of Emergency was declared in November. Violence intensified during 1956, as Britain was occupied with the Suez Crisis. Cyprus was granted independence on 16 August 1960, but this did not stop the violence and in April 1964, the UN sent a peace-keeping force to Cyprus. On 20th July 1974, Turkish troops landed near Kyrenia and by 16th August one-third of the island was in Turkish hands.

Hungarian National Up-Rising 1956

Hungary was occupied by Soviet Russia after the Second World War, and a puppet government was installed by Stalin. This was deeply unpopular, and on 23rd October 1956 students and workers demonstrated in Budapest. The government ordered the police to fire into the crowd, thus causing the people to revolt. Soviet help was then requested by the government, but this did not materialise until 3-4 November, by which time the country was almost completely liberated from the Soviet regime. However, as soon as the Red Army arrived, they launched extensive attacks and the heavy fighting caused several thousand people to die. A new regime was installed, which persisted until 1990, when Communism collapsed in Hungary.

Suez Crisis 1956

President Nasser assumed power in Egypt in 1954 and started inspiring raids into Israel from the Gaza Strip. The last remaining British troops left Egypt in June 1956 and Nasser nationalized the Suez Canal in July. Israel, France and Britain then planned a joint attack on Egypt. Britain and France needed the canal for trade, and had a long historical involvement with the region. The plan called for the Israelis to invade first and 6 days later, for the French and British to attack. On 29 October 1956,

the Israelis invaded the Sinai Peninsula, which was Egyptian territory and on 5 November, the British and French forces landed at Suez, situated at the northern end of the canal. Following world condemnation, a cease-fire was announced two days later and all sides then withdrew to their pre-war boundaries.

Angola 1961-75

This was a four way war between the Portuguese Army, the MPLA (Popular Movement for the Liberation of Angola), the UPA (Union of the Population of Angola) who became the FNLA (National Front for the Liberation of Angola) and, from 1966, UNITA (National Union for the Total Independence of Angola). The war provided an excuse for the superpowers to fight each other without a world war. The Russians backed the MPLA, the Americans the FNLA and the Chinese backed UNITA initially. The fighting continued in a sporadic fashion from 1961 until 1975, when independence from Portugal was granted. This was followed by a civil war, which involved Cuba as Russia's ally taking the side of the MPLA and with the USA and the West backing the FNLA and UNITA. This conflict became protracted, and ended up as more of an embarrassment for the Soviets.

Vietnam 1961-75

The two states of Vietnam (Communist North and Capitalist South) were at loggerheads almost immediately after the French withdrawal in 1954, but it was not until direct US aid arrived in December 1961 that the war proper started. The US forces were called in to deal with the Viet Cong (literally Vietnamese Communists). In November 1963 Diem, the leader of South Vietnam, was deposed and murdered and by June 1965 US troops were in direct conflict with the Vietcong. During the Buddhist Tet Festival in early 1968, the Vietcong and the Vietnamese People's Army (VPA) launched a simultaneous attack against all US bases in South Vietnam leading to anti-war demonstrations in the USA. In September 1969, Ho Chi Minh died and the USA began withdrawing her troops. On 30 March 1972, the North started a conventional invasion of the South and by January 1973, the last US ground forces had withdrawn and all US military operations against the North ceased. On 5 March 1975, the North launched a final offensive against the South and on 30 April South Vietnam unconditionally surrendered.

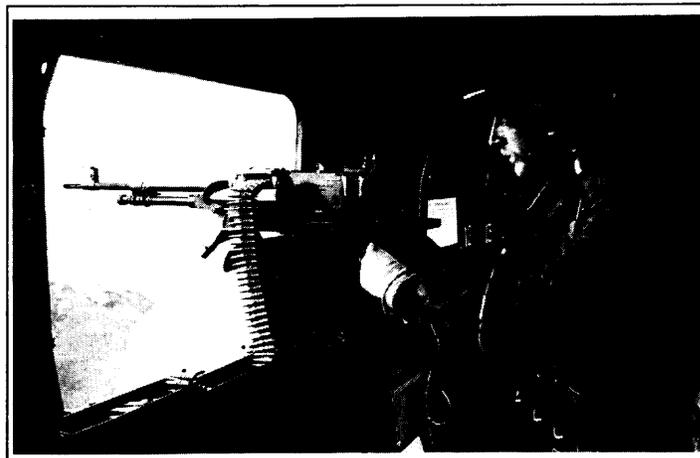
Indo-Pakistan War 1965

When Britain left India in 1947, it was divided into the predominately Hindu state of India and Muslim state of Pakistan. Relations between the two countries had never been very good and in 1965 a disputed border area provided a pretext for war. The Pakistanis attacked Kashmir on 5 August, whereupon India rushed reinforcements in. The Pakistanis then attacked again on 14 August and 1 September. The Indians responded by launching a three-pronged offensive to attack from both the north and

south on 6 September. By 23 September a cease-fire had ended the war.

The Six Day War 1967

The Egyptian president, Nasser, still had not forgiven Israel for the Suez War in 1956, and by 1966 decided Egypt was strong enough to attack Israel and win. On 14 May 1967, Egypt mobilised her troops, followed by Syria, Iraq, Jordan, Lebanon and Saudi Arabia. On 3 June, Israel decided to launch a preemptive air strike and on 5 June, 309 Egyptian aircraft were destroyed on the ground by the Israeli Air Force. Israel believed that Syria had been behind the war and so, as soon as the war in the Sinai Peninsula was won against the Egyptians, the Syrian Golan Heights were stormed by the Israelis on 9 June. The following day the war officially ended, by which time about 1000 Syrians had been killed, against 115 Israeli casualties, and Israel had occupied the Sinai Peninsula, the Golan Heights and the rest of Arab Palestine.



*Falklands Conflict - 1982
RAF Chinook Helicopter*

Russian Invasion of Czechoslovakia 1968

Russia invaded Czechoslovakia on 20-21 August 1968 to stop the liberal Communist regime from ceding too much power to individual citizens. This was a revolution from within, with the Czechoslovakian Communist Party deciding to give Socialism a "human face". This was not tolerated by Moscow, who ordered tanks to invade to suppress the liberalisation and so that they could install a more obedient regime. Casualties were light, but Russia had made its point.

Jordanian Civil War 1970

By 1970, relations between the Jordanian Government and the Palestinian-Arab guerrillas had broken down completely. Yasser Arafat banded together the ten Palestinian groups to form the Palestinian Armed Struggle Command (PASC). Four aircraft were hijacked by the Popular Front for the Liberation of Palestine (PFLP) and were all blown up, after letting the passengers and crew off first. King Hussein of Jordan decided to launch an attack on the Palestinians and between 15 and 25 September the fighting escalated, with Syria supporting the rebels in the north with armoured units which entered Jordanian territory. A cease-fire was agreed on 25 September.

Bangladeshi War 1971

In 1947, India was broken up into three areas: East Pakistan (now known as Pakistan), India and West Pakistan (now Bangladesh). East and West Pakistan were created as one state, with the East providing 75% of the earnings and the West as

the centre of power. This division was intolerable and in 1971 the West attempted to separate from the East. From March to August the Pakistani Army went on the rampage and an estimated one million civilians were murdered. The monsoon season stopped any further operations until November 1971 and on 3 December the conflict widened to include war between India and the two Pakistans. On the Eastern front, India retaliated to a Pakistani attack and forced Pakistan to surrender by 16 December. On the Western front a retaliation by India again led to surrender and by 17 December a unilateral cease-fire had been announced.

Yom Kippur War 1973

The Six Day War did not resolve any of the Region's problems as Israel was in occupation of the Egyptian Sinai Peninsula, the Syrian Golan Heights and the remainder of Arab Palestine. In September 1970, President Nasser died, and his successor, President Anwar Sadat, decided on war with Israel in October 1972. This time the planning was meticulous, and involved Russia, Syria and Jordan. They decided to attack on the holiest day in the Jewish calendar, Yom Kippur (6 October, 1973). This three-pronged attack almost succeeded, as the Israelis did not have any advance warning. However, all the attacks were successfully repelled and the war was over by 24 October.

Vietnam 1975

The cease-fire in 1973 was not a lasting solution and on 4 March 1975 the North Vietnamese (NVN) attacked the South Vietnamese (SVN) . This followed a large cut back of US aid to the South and a corresponding increase of Russian aid to the North. The NVN took just under two months to completely obliterate the SVN and on 2 July the North and South were reunited under the name of the Socialist Republic of Vietnam.

Chinese Invasion of Vietnam 1979

On 17 February 1979, China invaded Vietnam in retaliation for Hanoi's interference in Cambodia. Up to 80,000 Chinese troops took part in the initial invasion, but met with heavier than expected resistance. They then waited until 24 February, by which time the invading force had increased to 200,000. However, by 5 March, the Chinese Government announced that the force was withdrawing having "attained the goals set for them". The Vietnamese hailed this as "a very glorious victory".

Russian Invasion of Afghanistan 1979-88

Britain exercised a great deal of influence in Afghan affairs until the mid-1950's, when the Afghan King died. His successor seized power and sought aid from both America and Russia. By the early 1960's, American aid had been cut off and Afghanistan started relying entirely upon Russian aid. After a coup in 1979, the

country started to become very unstable and, fearing an Islamic revolution, Russia invaded in December 1979. The Afghan Army put up little resistance and soon over half of its soldiers had deserted. The Russians ended up fighting a guerrilla war and were virtually prisoners in their military bases. The war continued until 1988 with the signing of peace accords in Geneva and final Soviet withdrawal began in February 1989.

Iran-Iraq Gulf War 1980-88

When the Shah of Iran fell from power in early 1979, the fundamentalist government of Ayatollah Khomeini decided to try to "export" their revolution to their neighbours. In July 1979 Saddam Hussein became the leader of Iraq and, fearing an Islamic revolution, attacked Iran on 12 September 1980. This was initially successful, but Iraqi troops did not advance far into Iran. Each side then began bombing the other's oil terminals. During 1981, Iran began a series of counter-attacks which turned the war in her favour. From 1982 onwards, the attacks and counter-attacks were fairly localised and the war soon became protracted. Both sides lost large numbers of soldiers, mostly conscripts. The Iranians used fanatical suicide squads of children to clear minefields and the Iraqis used chemical weapons. The war continued until 1988 with a cease-fire coming into effect on 20 August.

Falklands 1982

Britain took possession of the Falkland Islands in 1833, expelling the Argentinian soldiers and colonists who had arrived in 1820. Argentina claimed an historic right to the Falkland Islands and on 2 April, 500 Argentine troops invaded, causing the garrison of 81 Royal Marines at Port Stanley to surrender. On 4 April, Argentine forces seized the island of South Georgia despite the efforts of 22 Royal Marines. The next day the first Task Force ships sailed from Great Britain. On 25 April, Royal Marines retook South Georgia, and by 21 May British troops had established a bridgehead at San Carlos. Between the end of May and 14 June, the British remorselessly advanced on the Argentinian positions until they finally surrendered in Port Stanley on 14 June.

Grenada 1983

Grenada was granted independence from Britain in 1974 and in March 1979 the repressive and corrupt government was overthrown in a bloodless coup and the new leader came under the influence of Cuba and the Soviet Union. In December 1979 a new 10,000 ft runway was started by a Cuban construction brigade, even though Grenada had no airforce. On 21 October, the Organization of Eastern Caribbean States asked the US to intervene and on 25 October US Marines invaded Grenada. They met with stiffer than expected resistance, especially from the Cuban construction workers, who instantly transformed themselves into soldiers. By 27 October, the US

Rottman, Gordon L. Inside the U.S. Army Today (Osprey Publishing Ltd., 1988).

Terry et al. Fighting Vehicles (Brassey's (UK) Ltd., 1991).

Thomas, Nigel, Abbott, Peter & Chappell, Mike. The Korean War 1950-53 (Osprey Publishing Ltd., 1986).

Zaloga, Steven. Armour of the Middle East Wars 1948-78 (Osprey Publishing Ltd., 1981).

Zaloga, Steve. Modern Soviet Combat Tanks (Osprey Publishing Ltd., 1984).

Zaloga, Steve. The M47 & M48 Patton Tanks (Osprey Publishing Ltd., 1980).

Zaloga, Steven and Loop, James W. Soviet Tanks and Combat Vehicles 1946 to the Present (Arms & Armour Press, 1987).

Zaloga, Steven J. and McCouaig, Simon. Tank War - Central Front NATO vs Warsaw Pact (Osprey Publishing Ltd., 1989).

Zaloga, Steve and Sarson, Peter. M1 Abrams Main Battle Tank 1982-1992 (Osprey Publishing Ltd., 1993).



Persian Gulf - 1987

The USS Hawes (FFG-53) leads the tanker GAS KING and USS Standley (CG-32) through the Persian Gulf during convoy number 12. A SH-60 Seahawk helicopter can be seen over flying the convoy.

had secured her objective of preventing the construction of the airport, and the war was essentially over.

Panama 1983

Under the operation called "Just Cause", the U.S. Army invaded Panama in order to bring the ruler, General Noriega, to justice for suspected drugs running.

Liberation of Kuwait 1990

In June 1989, Saddam Hussein, the President of Iraq, launched an invasion of the tiny country of Kuwait. This was to provide a distraction from internal affairs and also to secure this oil-rich region to which Iraq claimed an historic right. International condemnation followed, and a coalition of forces was organised by the US, acting under the jurisdiction of the UN. The Allied force initially carried out air strikes in preparation for the ground offensive that followed and, on 24 February, American, British, French and forces of other nationalities attacked Iraq directly, wheeling round to the east in order to liberate Kuwait. This ground war lasted 100 hours, or just over 4 days, and resulted in the destruction of a large part of Iraq's military arsenal. The Allies suffered tiny casualties - less than a typical training exercise.

Rottman, Gordon L. Inside the U.S. Army Today (Osprey Publishing Ltd., 1988).

Terry et al. Fighting Vehicles (Brassey's (UK) Ltd., 1991).

Thomas, Nigel, Abbott, Peter & Chappell, Mike. The Korean War 1950-53 (Osprey Publishing Ltd., 1986).

Zaloga, Steven. Armour of the Middle East Wars 1948-78 (Osprey Publishing Ltd., 1981).

Zaloga, Steve. Modern Soviet Combat Tanks (Osprey Publishing Ltd., 1984).

Zaloga, Steve. The M47 & M48 Patton Tanks (Osprey Publishing Ltd., 1980).

Zaloga, Steven and Loop, James W. Soviet Tanks and Combat Vehicles 1946 to the Present (Arms & Armour Press, 1987).

Zaloga, Steven J. and McCouaig, Simon. Tank War - Central Front NATO vs Warsaw Pact (Osprey Publishing Ltd., 1989).

Zaloga, Steve and Sarson, Peter. M1 Abrams Main Battle Tank 1982-1992 (Osprey Publishing Ltd., 1993).

CAMPAIGN

II



DANK AN ...

Ich möchte folgenden Leuten (ohne irgendeine besondere Reihenfolge) für ihre Hilfe bei der Realisierung dieses Spiel danken:

Saul Marchese für die ausgezeichnete Grafik und die Einführungssequenz.

Jacqui Lyons für ihren Glauben an das Projekt.

Anthony Hicks für mehr als die Hälfte der verwendeten Fahrzeugumrisse, sowie für Sound-Effekte, die Musik zur Einführungssequenz und einige der Karten.

William F. "Wilf" Owen dafür, daß er mich überzeugt hat, hierarchische Gruppen zu implementieren, ohne die dieses Spiel nicht vollständig wäre.

Owain Griffiths für weitere Fahrzeugumrisse (besonders Fahrzeuge der Britischen Armee), Testen des Spiels und Korrekturlesen dieses Handbuchs.

David Braben für den originalen 3-D-Umrißdisplay-Kode (den ich stark modifiziert habe, um ihn für die verschiedenen Fahrzeuge zu optimieren).

Ian Bird für die PC-Version und für seine Hilfe, eine Anzahl von Bugs zu finden.

Chris Sawyer BSc für seine Hilfe mit dem Kartensystem, und für seine Hilfestellung bei der PC-Version.

Rick Yapp von Oxford Digital Enterprises für all seine Hilfe und Unterstützung.

Eddie Ashfield für das Korrekturlesen dieses Handbuchs.

John Biggs, Ali und Aggy Finn für ihre Kommentare.

Natasha Dhaila für ihre Hilfe mit der Bibliografie und ihre Korrekturen an der Historischen Sektion.

Nick Snape & Dave Thorburn für die Implementation der Einführungssequenz.

Ian Higgins, Marisa Pauwels, Tony Bond, Carol Nudds, Andy Mullins und den übrigen Mitarbeitern von Empire für die Realisierung dieses Spiels.

Der Autor - Jonathan Griffiths versucht, in inkognito, dem Schreiben von Campaign II zu entfleuchen, indem er einen schottischen Berg erklimmt.



Jonathan Griffiths

Jonathan Griffiths, Cambridge, September 1993

INHALT

TECHNISCHER FÜHRER

IBM PC - Systemanforderungen, Installation & Laden	5
Amiga - Systemanforderungen, Installation & Laden	5
Atari ST - Systemanforderungen, Installation & Laden	6

EINFÜHRUNG

7

KURZFÜHRER ZU CAMPAGN II

8

Zu Beginn	8
Bedienungskonventionen	11
Beschreibung der Ikone	11

DAS FELDZUG-SYSTEM

15

Verwendung der Feldzugs-Karte	15
Gruppen	16
Strukturen militärischer Gruppen	16
Formations-System	19
Bewegungen im Feldzug	19
Lager	20
Beenden von Feldzügen	20

DAS SCHLACHT-SYSTEM

21

Die Schlacht-Karte	21
Kampf-Züge	22
Minenfelder	23
3D-Sicht der Schlacht	23
Nacht-Sicht	24
Fahren von Fahrzeugen	25
Feuern von Kanonen	26
Laden der Kanone	27
Leuchtpur-Schuß	27
Drehung von Kanone/Turm	27
Neigung der Kanone	27
Stabilisierung der Kanone	28
Feuern von Maschinengewehren	28

Feuern von Raketen	28
Infanterie in der Schlacht	29
Ändern von Parametern	29
Verstärkung	30
Luftangriffe	30
Artilleriefeuer	30
Luftverteidigung	30
Ändern der Fahrzeugbedienung	30
<i>Wechseln des Kanoniers</i>	
<i>Wechseln des Fahrers</i>	
Strategiewahl	31
Einstellen des 3D-Details	31
Beschleunigen des Tempos	32
Erneuerung von Fahrzeugen	32
Rückzug	32
Beenden von Schlachten	32
DER FELDZUGSKARTEN-EDITOR	33
Zeichnen von Straßen und Flüssen	33
Zeichnen von Hügeln	33
Minenfelder	34
Objektive	34
Mit der Karte zusammenhängende Information	35
Edieren von Gruppen	35
Edieren der Baumstruktur	36
STRATEGIE UND TAKTIK	39
Feldzugs-Strategien	39
Die Rolle der Luft-Unterstützung	40
Schlacht-Strategien	41
Schlacht-Taktiken	41
BESCHREIBUNG DER KARTEN	43
Übungs-Karten	43
Karten echter Kriege	48
KURZE GESCHICHTE DER GRÖßEREN KONFLIKTE SEIT 1945	51
BIBLIOGRAPHIE	59

TECHNISCHER FÜHRER

Es wird dringend empfohlen, eine Sicherheitskopie der Disketten auf leeren Disketten (oder der Festplatte) vorzunehmen. Schlagen Sie bitte in Ihrem Computer-Handbuch nach, wie dies gemacht wird.

ANMERKUNG: Es ist gesetzlich verboten, Kopien dieser Software und/oder der zugehörigen Dokumentation anzufertigen, um sie an Freunde weiterzugeben, und Sicherheitskopien dürfen nur für den eigenen Gebrauch angefertigt werden.

IBM PC und Kompatible

Campaign II läuft nur von der Festplatte. Zum Installieren legen Sie die erste Diskette in ein Laufwerk ein. Stellen Sie sicher, daß Ihr Computer zur Annahme von DOS-Befehlen bereit ist (auf dem Bildschirm sollte so etwas sichtbar sein wie "C:>").

Nun tippen Sie:

```
A: INSTALL C:
```

um das Spiel von den Disketten in das laufende Verzeichnis Ihrer Festplatte zu transferieren. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, legen Sie die zweite Diskette (Spiel) ein, und der Kopiervorgang geht weiter, bis er schließlich endet.

Um das Spiel zu laden, gehen Sie in Ihr Campaign II Verzeichnis (CAMP2), dann tippen Sie:

```
CAMP2
```

Commodore Amiga

Campaign II erfordert zum Laufen mindestens ein Megabyte RAM.

Sie können das Spiel starten, indem Sie die erste Diskette (Einführung) einlegen und die Maschine neu starten (entweder durch Einschalten oder durch gleichzeitiges Drücken der CTRL- und der beiden Amiga-Tasten). Alternativ können Sie von der Workbench starten, indem Sie das Campaign II Ikon doppelklicken.

Um das Spiel auf Ihrer Festplatte zu installieren, gehen Sie in CLI (Befehlszeileneingabe oder Shell), indem Sie das Shell-Ikon der Workbench doppelklicken. Das Fenster sollte nun eine Eingabeaufforderung zeigen, ungefähr so:

```
4.Workbench:>_
```

Bevor Sie beginnen...

Installation

Nun wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie Campaign II installieren wollen, indem Sie den "CD"-Befehl benutzen, dann legen Sie die erste Diskette (Einführung) in das eingebaute Laufwerk ein und tippen:

```
execute df0:HDinstall
```

Die HDinstall-Datei kopiert den gesamten Inhalt der Diskette in df0: in ein neues Verzeichnis mit dem Namen "CampaignII" unter dem laufenden Verzeichnis. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, legen Sie die zweite Diskette (Spiel) ein, und der Kopiervorgang geht weiter, bis er schließlich endet. Sie können das Spiel starten, indem Sie entweder die Workbench verwenden (wie zuvor), oder indem Sie bei der Eingabeaufforderung der CLI "Game" eintippen.

Atari ST

Campaign II erfordert zum Laufen mindestens ein Megabyte RAM.

Zum Spielen direkt von der Diskette, legen Sie die Diskette in das eingebaute Laufwerk ein und starten Sie den Computer neu auf.

Alternativ kann das Spiel auf die Festplatte kopiert werden. Legen Sie ein neues Verzeichnis auf Ihrer Festplatte an, ziehen Sie das Disketten-Ikon darauf, um den gesamten Inhalt der Diskette zu kopieren. Um das Spiel zu starten, doppelklicken Sie auf die Datei mit dem Namen "CMPAIGN2".

EINFÜHRUNG

Campaign II ist ein auf Feldzügen basierendes Kriegsspiel-System für jeden sich auf dem Land abspielenden Konflikt nach dem 2. Weltkrieg. Ein Krieg besteht aus einer Reihe von Feldzügen, die ihrerseits wiederum aus einer Anzahl von Schlachten bestehen. Dieses Spiel basiert vollständig auf Kampf zu Lande. Es handelt von Feldzügen und den zugehörigen Schlachten. Sie übernehmen die Seite eines der beiden Protagonisten, der Computer übernimmt die andere. Das Spiel benutzt nur zwei Seiten, entweder NATO (pro-westliche Allianzen) oder Sowjet (pro-östliche Allianzen). Dies spiegelt die Loyalitäten der meisten Länder während des Kalten Krieges wider, obwohl einige von ihnen weder mit dem einen noch dem anderen Lager alliiert waren und andere ihre Loyalitäten wechselten. Nichtsdestoweniger, das Spiel verlangt, daß eine Seite gegen eine andere kämpfen muß, so daß in einigen Fällen Nationen unter der Schutzherrschaft beider Seiten auftreten (das offensichtlichste Beispiel ist der Iran).

Korea - Juni 1951

Marines der 1. Battery, 11. Marine Regt. laden und feuern eine 105mm Howitzer. Sie liefern Unterstützung für die Infanterie des 7th Marine Regt. im Yanggu-Gebiet.



Beide Seiten im Feldzug haben Gruppen von Fahrzeugen, die sich auf Befehl hin bewegen. Wenn gegnerische Gruppen aufeinanderstoßen, beginnt eine Schlacht. Sie haben dann die Wahl, die Schlacht direkt zu spielen, oder den Computer im "Schnellen Vorlauf" hindurchzuschicken, um nur den Ausgang der Schlacht zu erfahren. Auf diese Weise können Sie das Spiel auf mehreren Ebenen spielen. Entweder Sie spielen auf Feldzugs-Niveau und überlassen die Schlachten sich selbst, oder Sie benutzen das System zur Erzeugung von Schlachten und kümmern sich weniger um die Feldzugs-Aspekte.

KURZFÜHRER ZU CAMPAIGN II

Zu Beginn

Der Anfangs-Bildschirm ist nebenan dargestellt (Abbildung 1.0). Das große Gebiet links im Bild ist das Feldzugs-Kartenfenster. Die Rollbalken an der Seite und unten können dazu benutzt werden, die Anzeige über jeden beliebigen Teil der Karte zu bewegen. Um dies zu tun, bewegen Sie den Mauszeiger auf den nach links zeigenden schwarzen Pfeil ganz unten links auf dem Bildschirm. Nun klicken Sie die linke Maustaste, und die Kartenanzeige verschiebt sich seitwärts. Die Karte ist zu groß, um auf einmal voll angezeigt werden zu können, daher müssen Sie die Kartenanzeige umherbewegen, um alles zu sehen.

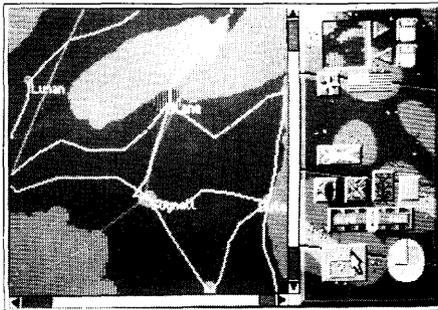


Abbildung 1.0

Die voreingestellte Karte ist ganz einfach, damit Sie sich besser auf die Gruppen konzentrieren können. Diese werden durch farbige Rechtecksymbole dargestellt, jedes mit einer Linie. Das Rechteck ist die laufende Position der Gruppe, und das Ende der Linie ist, wohin die Gruppe sich bewegen wird, wenn das Spiel beginnt.

Die rechte Seite des Bildschirms hat eine Anzahl Ikonen. Sie können herausfinden, was jedes Ikon tut, indem Sie den Mauszeiger darauf bewegen und dann die rechte Maustaste gedrückt halten. Ein Textfenster erscheint in der Mitte des Bildschirms und gibt Ihnen Information über das Ikon. Bewegen Sie, zum Beispiel, den Zeiger auf das Ikon unten rechts auf dem Bildschirm (das mit der scheinenden Sonne in einem Kreis, mit den zwei roten Linien, die die Zeiger einer Uhr darstellen). Halten Sie nun die rechte Maustaste gedrückt, und das Textfenster zeigt Datum und Uhrzeit im Feldzug an (9:00, 1. Januar 1960).

Das "Baumdiagramm"-Ikon wird dazu benutzt, Information über die laufende Gruppe anzuzeigen. Die laufende Gruppe wird in hellblau dargestellt. Wenn alle Gruppen gelb sind, zeigen Sie auf eine (mit der Maus) und klicken Sie die linke Maustaste. Nun klicken Sie auf das "Baumdiagramm"-Ikon. Der Bildschirm sieht nun so aus wie die nebenstehende Abbildung 1.1.

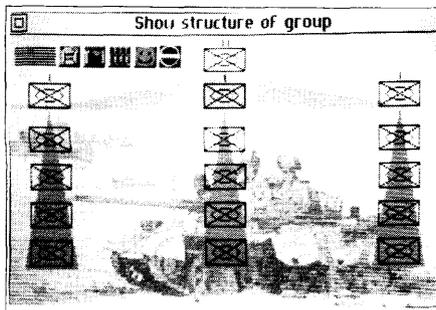


Abbildung 1.1

Dieses Bild zeigt ein Diagramm, das die interne Struktur der Gruppe darstellt. Es kann als schematisches Diagramm eines Baumes aufgefaßt werden, mit einer Wurzel, Zweigen und Blättern. Die Wurzel ist der Ursprung, von dem aus der Rest des Baums wächst. Sie ist der wichtigste Teil und wird daher oben auf dem Bildschirm angezeigt. Von der Wurzel geht eine Reihe von Zweigen aus, die ihrerseits wiederum weitere Zweige besitzen. Zweige, die direkt aus der Wurzel wachsen, werden auf dem hellblauen Dreieck gezeigt, die Zweige, die von ihnen ausgehen, auf gelben Dreiecken. Klicken auf ein Symbol im Baum zeichnet das Baumdiagramm neu, doch mit dem gewählten Symbol als neue Wurzel. Klicken ganz oben links im Bildschirm bringt Sie

zur Karte zurück. Wenn Sie ein paarmal ein Symbol der zweiten Ebene des Baums wählen, zeigt Ihnen der Bildschirm schließlich das unterste Niveau (Fahrzeuge). Klicken der linken Maustaste mit dem Zeiger auf einem Fahrzeug zeigt ein volles Bild auf dem Schirm wie das in Abbildung 1.2.

Dieses Bild zeigt einen amerikanischen M48A5 Panzer. Das Hauptbild ist genau das - ein Bild. Darunter finden wir einige statistische Angaben. Jeder Fahrzeugtyp hat einen unterschiedlichen Satz von vitalen Statistiken, die durch das ganze Spiel hindurch benutzt werden, und es ist wichtig zu wissen, welche Fahrzeuge gut für welchen Zweck sind. Die ersten drei Punkte zeigen, wieviel Schutz der Panzer vorn, seitwärts und hinten besitzt. Dies wird in Millimetern Panzerplatte gemessen. Der nächste Punkt, Maximaler Panzer-Durchschlag, zeigt, wieviel Panzer vom Geschöß durchschlagen werden kann, wenn es aus kürzester Entfernung abgefeuert wird. Die letzten beiden Punkte (Straßen- und Überland-Tempo) geben an, wie manövrierbar der Panzer ist. Alle Kampffahrzeug-Designs sind ein Kompromiß aus Schutz, Angriff und Geschwindigkeit.

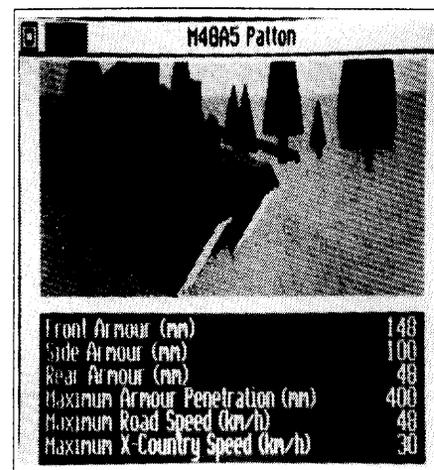


Abbildung 1.2

Nun da wir wissen, wie das Terrain der Karte und unsere Gruppe aussehen, sind wir bereit, das Spiel zu beginnen. Es ist nicht notwendig, daß wir unsere Streitkräfte überprüfen, bevor wir das Spiel starten, doch es ist nützlich. Wählen Sie das Pauselikon (das Stoppuhr-Ikon links von der Uhr), und die Uhr läuft. Ziemlich bald wird die Ankündigung kommen, daß eine Ihrer Gruppen in Schußweite einer feindlichen Gruppe gekommen ist und daß eine Schlacht erklärt wurde. Sie sehen nun einen Bildschirm wie den in Abbildung 1.3.

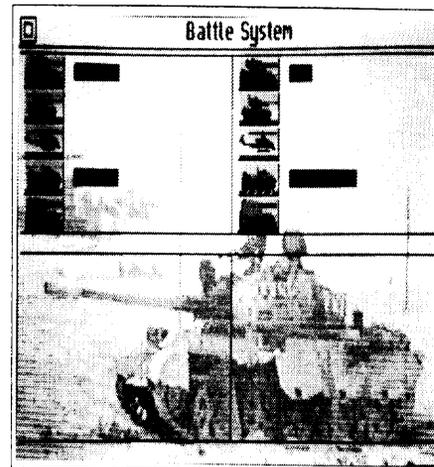
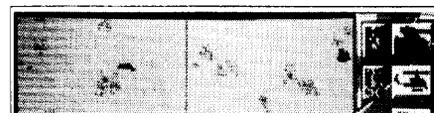


Abbildung 1.3

Der Bildschirm zeigt eine Übersicht links über Ihre Fahrzeuge, rechts über die des Feindes. Nachdem Sie sich diese Information zu Gemüte geführt haben, können Sie die Schlacht starten, indem Sie das Quit-Kästchen links oben auf dem Bildschirm klicken. Sie werden nun vor die folgende Auswahl gestellt: Automatisch, wobei der Computer die gesamte Schlacht spielt, und Manuell, wobei Sie die direkte Kontrolle über die Panzer übernehmen.

Wählen Sie "Manuell", und es erscheint ein Bildschirm wie der in Abbildung 1.4. Dies ist die Schlacht-Sektion des Spiels. Der Feldzug wird vorübergehend angehalten, während die Schlacht ihren Gang nimmt. Die Karte, die den größten Teil des



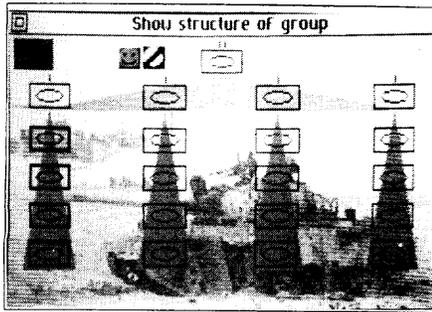


Abbildung 1.5

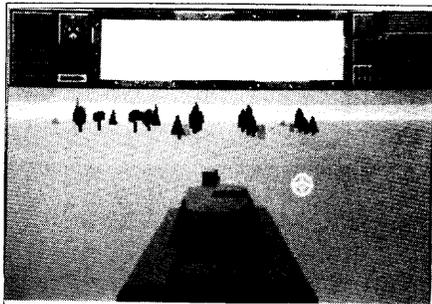


Abbildung 1.6

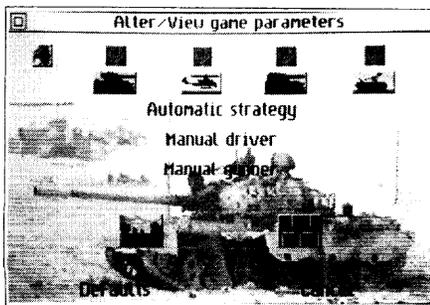


Abbildung 1.7

Dies ist ähnlich wie die Illustration in Abbildung 1.1, außer daß sich unter dem Quit-Ikon oben links ein Karten-Ikon befindet, und daß einige der Züge in Rot dargestellt sind, um anzuzeigen, daß sie sich in der Schlacht befinden.

Wählen Sie das Quit-Ikon (oben links), um wieder zum Schlachtkarten-Bildschirm zurückzukehren. Sie können vom laufenden Leitfahrzeug Ihres Zuges aus die Aussicht genießen, indem Sie das 3D-Ikon (Mitte rechts, über dem Bild des Fahrzeugs) klicken. Nun sehen Sie einen Bildschirm wie den in der Abbildung 1.6.

Der obere Bereich des Bildschirms ist reserviert für Anzeigen, Ikone und Mitteilungen. Der untere Bereich zeigt die Sicht von kurz hinter ihrem Panzer. Das Spiel ist immer noch pausiert, doch Drücken irgendeiner Fahr-Taste startet die Schlacht. Ihr Zug bewegt sich nicht, bis Sie nicht die Kontrolle übernehmen, doch es kann sein, daß Sie andere Panzer in der Nähe manövrieren sehen und hören können. Wählen Sie das Pausen-Ikon, um das Spiel nochmals zu pausieren, dann wählen Sie das Karten-Ikon (oben links) oder drücken Sie die Enter-Taste auf der Tastatur. Sie sehen wieder die Haupt-Schlachtkarte. Nun wählen Sie das Textseiten-Ikon (links vom 3D-Ikon, das Sie vorher schon einmal gewählt haben). Dies zeigt Ihnen, wie Sie Ihren Panzer steuern (siehe Abbildung 1.7).

Die Mitte des Bildschirms hat Optionen, wie viel Bedienung des Panzers Sie selbst in die Hand nehmen wollen (Sie könnten zum Beispiel nur den Turm übernehmen wollen, indem Sie Automatischer Fahrer wählen).

Oben finden wir eine Reihe Ikone. Das Lautsprecher-Ikon links erlaubt es Ihnen, die Soundeffekte ein- oder auszuschalten.

Ziemlich weit unten ist wieder das 3D-Ikon. Diesmal bedeutet es jedoch "3D-Detail einstellen". Wenn Sie es wählen, sehen Sie einen Bildschirm wie den in Abbildung 1.8.

Ist Ihr Computer schneller oder langsamer als der Durchschnitt, können Sie Aspekte der 3D-Sicht ändern, indem Sie entweder mehr Details sehen wollen (und damit die 3D-Animation verlangsamen) oder weniger Details (wodurch Sie die 3D-Animation beschleunigen).

Verlassen dieser Seite bringt Sie zum Karten-Bildschirm zurück. Nochmaliges Wählen des Textseiten-Ikons zeigt den gleichen Anfangs-Bildschirm wie zuvor. Wenn Sie nun das Ikon wählen, das wie ein Teil einer Tastatur aussieht (neben dem 3D-Ikon), sehen Sie einen anderen Bildschirm, auf dem Sie die Steuertasten für das Fahren von Fahrzeugen umdefinieren können.

Unten befindet sich eine Aufsicht eines Panzers, der nach links zeigt. Darum herum sehen Sie Buchstaben, die die Tasten sind, mit denen Sie Ihren Panzer steuern können. So bewegen H und K beide Ketten vorwärts (wodurch der Panzer vorwärts fährt. Drücken nur einer der Tasten (in der 3D-Sicht) läßt den Panzer drehen. M und

N haben den umgekehrten Effekt - sie lassen den Panzer rückwärts fahren. L und G drehen den Turm, F und ; heben und senken die Kanone, und die Leertaste feuert sie ab. Sie können jede dieser Tasten ändern, wenn Sie wünschen, indem Sie die zu ändernde Taste (mit der Maus) wählen. Diese Taste erscheint nun in einer unterschiedlichen Farbe. Wenn Sie nun eine Taste auf der Tastatur drücken, wechselt der Buchstabe, und es wird automatisch der nächste Buchstabe auf dem Bildschirm gewählt. Die Wahl von "Abbrechen" oder "Voreinstellungen" setzt alle Tasten auf ihren ursprünglichen Werte zurück. Siehe den Abschnitt "Fahren von Fahrzeugen" in diesem Handbuch für weitere Information.

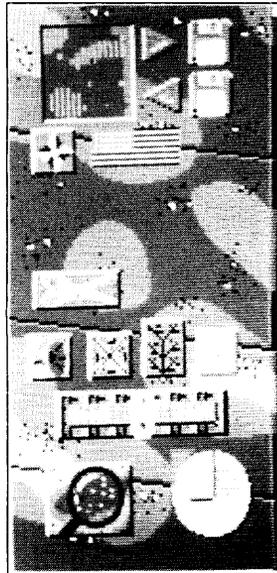
Auch die Hubschrauber-Steuerung kann zum Fahren des Panzers benutzt werden, sie besteht anfangs aus den Zeiger-Kontrolltasten. Es kann ein Joystick verwendet werden, um entweder den Panzer oder den Hubschrauber zu steuern. Beim Panzer läßt Sie der Joystick bei gedrückter Shift-Taste auf der Tastatur den Turm und die Kanone steuern. Der Feuer-Knopf auf dem Joystick feuert immer die Hauptkanone ab.

Die Wahl von Quit bringt Sie zur Schlacht-Karte zurück. Nun sind Sie bereit, das Spiel zu spielen. Wählen Sie auf der Karte den Panzer, den fahren wollen. Nun wählen Sie das 3D-Ikon und verwenden die Tasten auf der Tastatur, um Ihren Panzer zu fahren. Gute Jagd!!

Bedienungskonventionen



Abbildung 1.8



- ← Karte speichern
- ← Karte laden
- ← (Herkunft Streitkräfte)
- ← Feldzugs-Karte edieren
- ← (Sound), (Spielpause), (Gruppenstruktur), (Gruppenformation)
- ← (Spielgeschwindigkeit einstellen)
- ← (Kartenpunkte wählen/Karte zoomen), (Spielzeit)

Beschreibung der Ikone (Feldzugsystem-Bildschirm)

Beschreibung der Ikone
(Schlachtsystem-Bildschirm)

- (Spielpause), (Zeige Bataillon) →
- (Minenfelder edieren), (Zeige Flugzeuge in Luftwaffen-Sektion) →
- (Rufe Artillerie auf) →
- (Spieltempo) →
- (Karten-Kompass), (Zeige Fahrzeuge in Luftverteidigungs-Sektion) →
- (Zeige/ändere Spielparameter), (Sicht von der Einheit) →
- (Zeige Fahrzeugdaten) →
- (Herkunft Streitkräfte), (Fahrzeugstatus) →
- (Formation), (Artillerie), (Action) →



Beschreibung der Ikone
(Feldzugs-Karteneditor-Bildschirm)

- (Spiel speichern) →
- (Spiel laden) →
- (Höhen justieren), (Karten-Information) →
- (Gras), (Marsch), (Flüsse oder Seen), (Wald) →
- (Dörfer oder Vorstädte), (Städte), (Innenstädte), (nicht geschotterte Straßen) →
- (Ortsnamen), (kleine Flüsse), (breite Flüsse), (geschotterte Straßen) →
- (Grenzen), (Minenfelder), (Objektive), (Abfalleimer) →
- (Kartenpunkte wählen/Karte zoomen), (Sound), (Streitkräfte edieren) →



DAS FELDZUG-SYSTEM

Es gibt drei Hauptabteilungen im Spiel: Feldzug, Schlacht und Karten-Editor. Die Feldzugs-Sektion ist der Ausgangspunkt des Systems. Zu Beginn hat der Feldzug eine voreingestellte Karte, doch Sie können eine andere von der Platte laden. Oben rechts im Bildschirm befinden sich einige Ikonen zum Laden und Speichern von Karten. Wählen Sie Karte laden, und es erscheint eine Liste von Speichermedien. Das Fenster zeigt Laufwerke, Verzeichnisse und Dateien mit der Erweiterung ".cmp". Wenn Sie eine Datei wählen, dann wird diese als Feldzugs-Karte in das Spiel geladen.

Die Feldzugs-Karte wird auf der linken Seite des Bildschirms gezeigt, während sich die Ikonen zu ihrer Kontrolle rechts angeordnet sind. Die Karte zeigt das gesamte Gebiet, auf dem ein Feldzug stattfinden kann. Mit Hilfe der Rollbalken rechts und unten an der Karte, kann die Anzeige in alle Richtungen gerollt werden. Teile der Karte können Sie detaillierter untersuchen, indem Sie das Gruppenwahl-Ikon (links unten im Ikon-Bereich) wählen und es in ein Vergrößerungsglas verwandeln. Wenn Sie dies gewählt haben und der Zeiger über die Karte bewegt wird, dann vergrößert die linke Maustaste, und die rechte verkleinert. Der Zeiger selbst verwandelt sich in eine Lupe, um anzuzeigen, daß Sie sich im Zoom-Modus befinden. Um den Zoom-Modus abzubrechen und zur normalen Gruppenwahl zurückzukehren, wählen Sie das Lupen-Ikon und verwandeln Sie es zurück in das Gruppenwahl-Ikon.

Bei maximalem Zoom entspricht ein Pixel auf dem Bildschirm 100 x 100 Metern. Alle Feldzugs-Karten haben einen Gesamtmaßstab, der von 25 Kilometern im Quadrat bis 3200 Kilometern im Quadrat reichen kann. Die kleinsten Karten können nicht vergrößert werden, da sie bereits in ihrer höchsten Auflösung sind.

Der große Schieber zwei Drittel nach unten auf der rechten Seite dient zum Ändern der Ausführungsgeschwindigkeit des Spiels. Sie kann gebremst oder auch beschleunigt werden, ganz nach Wunsch. Eine weitere Möglichkeit zum Beschleunigen des Spieltempos ist, mit der linken Maustaste auf das Uhren-Ikon zu klicken. Dies läßt das Spiel schnell vorlaufen, bis es eine Mitteilung anzeigt, wonach es die Karte aktualisiert und zur vorher gewählten Geschwindigkeit zurückkehrt. Dies ist besonders während der Feldzugs-Nacht nützlich.

Verwendung der Feldzugs-Karte

*Falkland-Konflikt
T. Battery 32nd AD Regt. RA in San Carlos
Royal Fleet Auxillery im Hintergrund*



Gruppen

Die Feldzugs-Karte zeigt die Positionen bekannter Gruppen. Rote Gruppen sind Feinde, gelbe Gruppen sind Freunde, und die hellblaue Gruppe, falls es eine gibt, ist die laufende freundliche Gruppe. Die Linien, falls welche zu sehen sind, verbinden Gruppen mit ihren Zielorten. Freundliche Gruppen können durch Klicken gewählt werden (vorher sicherstellen, daß Zoom abgeschaltet ist). Eine Mitteilung erscheint, die die gewählte Gruppe beschreibt, und die Karte wird mit der laufenden Gruppe in Hellblau aktualisiert. Nun gibt die rechte Maustaste der Gruppe ein Ziel, wie zuvor beschrieben. Sobald das Spiel gestartet ist (durch Klicken auf das Pause-Ikon), beginnen alle Gruppen, sich auf ihre Zielorte hinzubewegen.

Gruppen sind immer hierarchisch, mit Unter-Ebenen. Die Karte zeigt alle Wurzel-Knoten, ungeachtet der Zoom-Einstellung, doch die Unter-Ebenen werden nur gezeigt, wenn der Maßstab der Karte dies zuläßt. Unter-Ebenen werden auf der Karte nach dem Formationstyp ihrer Eltern angeordnet (offene Formation, Linie längs usw. - siehe weiter unten).

Gruppen ruhen sich entweder aus oder sind aktiv. Gruppen starten aktiv, doch brauchen sie nach 8 Stunden ununterbrochener Aktion ihre Ruhe. Sie müssen 16 Stunden lang ruhen, bevor sie wieder aktiv werden können. Ruhende freundliche Gruppen ignorieren alle ihnen gegebenen Befehle, bis sie nicht voll *ausgeruht haben*. Beachten Sie, daß feindliche Gruppen immer in Rot gezeigt werden, gleich was ihr Aktivitätsniveau ist, da sie ihren Status nicht bekannt machen!

Strukturen militärischer Gruppen

Alle militärischen Gruppen basieren auf Hierarchie, das ist seit Methusalems Zeiten schon so. Formelle europäische Armeen haben in den letzten paar Jahrhunderten zu einem gewissen Standard tendiert. Die Struktur ist in Abbildung 2.0 dargestellt.



Jede Nation hat Variationen über das obige Thema, doch die grundlegende Struktur stimmt. Innerhalb jedes Niveaus kann es eine Zahl von Instanzen tieferer Niveaus geben. Das Spiel begrenzt die Anzahl von Verzweigungen auf jedem Niveau auf fünf, so daß die Struktur immer auf dem Bildschirm dargestellt werden kann, und auch weil praktisch alle Niveaus in diese Kategorie fallen. Normalerweise besteht eine Armee aus vier Divisionen, eine Division aus vier Regimentern, ein Regiment aus vier Bataillonen, ein Bataillon aus vier Kompanien, eine Kompanie aus vier Zügen und ein Zug aus vier Fahrzeugen oder Gruppen von Infanteristen. Eine Gruppe besteht normalerweise aus acht Mann und wird heutzutage wahrscheinlich in einem gepanzerten Truppentransporter (Armoured Personnel Carrier - APC) oder einem Panzergrenadier-Kampffahrzeug (Mechanized Infantry Combat Vehicle - MICV) transportiert.

*Yom Kippur-Krieg
Westufer des Suez-Kanals, Ägypten, 14.2.1974*

Gruppen

Die Feldzugs-Karte zeigt die Positionen bekannter Gruppen. Rote Gruppen sind Feinde, gelbe Gruppen sind Freunde, und die hellblaue Gruppe, falls es eine gibt, ist die laufende freundliche Gruppe. Die Linien, falls welche zu sehen sind, verbinden Gruppen mit ihren Zielorten. Freundliche Gruppen können durch Klicken gewählt werden (vorher sicherstellen, daß Zoom abgeschaltet ist). Eine Mitteilung erscheint, die die gewählte Gruppe beschreibt, und die Karte wird mit der laufenden Gruppe in Hellblau aktualisiert. Nun gibt die rechte Maustaste der Gruppe ein Ziel, wie zuvor beschrieben. Sobald das Spiel gestartet ist (durch Klicken auf das Pause-Ikon), beginnen alle Gruppen, sich auf ihre Zielorte hinzubewegen.

Gruppen sind immer hierarchisch, mit Unter-Ebenen. Die Karte zeigt alle Wurzel-Knoten, ungeachtet der Zoom-Einstellung, doch die Unter-Ebenen werden nur gezeigt, wenn der Maßstab der Karte dies zuläßt. Unter-Ebenen werden auf der Karte nach dem Formationstyp ihrer Eltern angeordnet (offene Formation, Linie längs usw. - siehe weiter unten).

Gruppen ruhen sich entweder aus oder sind aktiv. Gruppen starten aktiv, doch brauchen sie nach 8 Stunden ununterbrochener Aktion ihre Ruhe. Sie müssen 16 Stunden lang ruhen, bevor sie wieder aktiv werden können. Ruhende freundliche Gruppen ignorieren alle ihnen gegebenen Befehle, bis sie nicht voll *ausgeruht haben*. Beachten Sie, daß feindliche Gruppen immer in Rot gezeigt werden, gleich was ihr Aktivitätsniveau ist, da sie ihren Status nicht bekannt machen!

Strukturen militärischer Gruppen

Alle militärischen Gruppen basieren auf Hierarchie, das ist seit Methusalems Zeiten schon so. Formelle europäische Armeen haben in den letzten paar Jahrhunderten zu einem gewissen Standard tendiert. Die Struktur ist in Abbildung 2.0 dargestellt.



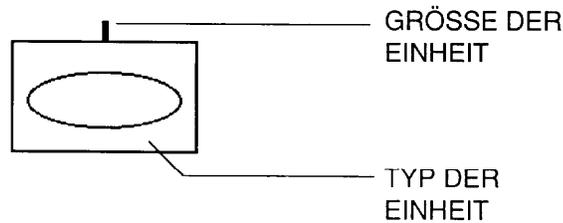
Jede Nation hat Variationen über das obige Thema, doch die grundlegende Struktur stimmt. Innerhalb jedes Niveaus kann es eine Zahl von Instanzen tieferer Niveaus geben. Das Spiel begrenzt die Anzahl von Verzweigungen auf jedem Niveau auf fünf, so daß die Struktur immer auf dem Bildschirm dargestellt werden kann, und auch weil praktisch alle Niveaus in diese Kategorie fallen. Normalerweise besteht eine Armee aus vier Divisionen, eine Division aus vier Regimentern, ein Regiment aus vier Bataillonen, ein Bataillon aus vier Kompanien, eine Kompanie aus vier Zügen und ein Zug aus vier Fahrzeugen oder Gruppen von Infanteristen. Eine Gruppe besteht normalerweise aus acht Mann und wird heutzutage wahrscheinlich in einem gepanzerten Truppentransporter (Armoured Personnel Carrier - APC) oder einem Panzergrenadier-Kampffahrzeug (Mechanized Infantry Combat Vehicle - MICV) transportiert.

*Yom Kippur-Krieg
Westufer des Suez-Kanals, Ägypten, 14.2.1974*

Jedes Niveau hat ein Symbol, das in ein Rechteck eingeschlossen ist, wie folgt:

Abbildung 2.0

STRUKTUREN MILITÄRISCHER GRUPPEN



GRÖSSE DER EINHEIT

(keine Extra- markierung)	ZUG
I	KOMPANIE
II	BATAILLON
X	REGIMENT
XX	DIVISION
XXX	ARMEE

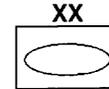
TYP DER EINHEIT

	GEPANZERT/PANZER
	PANZERGRENADIERE
	KAVALLERIE
	ARTILLERIE, SELBSTFAHREND
	INGENIEUR

TYP DER EINHEIT

	INFANTERIE
	ARTILLERIE, GEZOGEN
	HEERESLUFTWAFFE
	LUFTVERTEIDIGUNGS- ARTILLERIE

Zum Beispiel ist das Symbol einer Panzerdivision eine Kombination aus dem Panzer-Symbol (hohle Ellipse in Rechteck) und dem Divisionssymbol (xx), demnach:



Wenn eine neue Gruppe im Karten-Editor kreiert wird, wird die ganze Gruppe erzeugt, mit allen zugehörigen Zweigen und Fahrzeugen. Das Programm hat eine Liste typischer Gruppen verschiedener Nationalitäten zu verschiedenen Zeiten zur Verfügung, so daß aufgrund des Kartendatums und der im Moment gewählten Nation eine Liste vernünftiger Gruppenstrukturen gezeigt werden kann. Wenn Sie Seite, Nationalität oder Datum wechseln, wird die Liste neu berechnet.

Sie können eine Gruppe inspizieren, indem Sie sie auf der Karte wählen. Dann wählen Sie das "Baumdiagramm"-Icon, und der Bildschirm zeigt nun ein Baumdiagramm (siehe Abbildung 2.1).

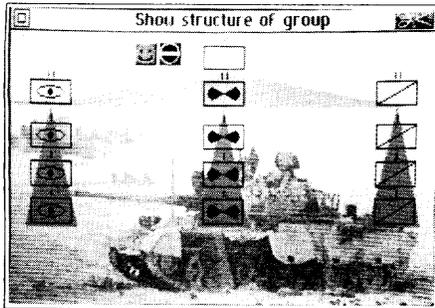
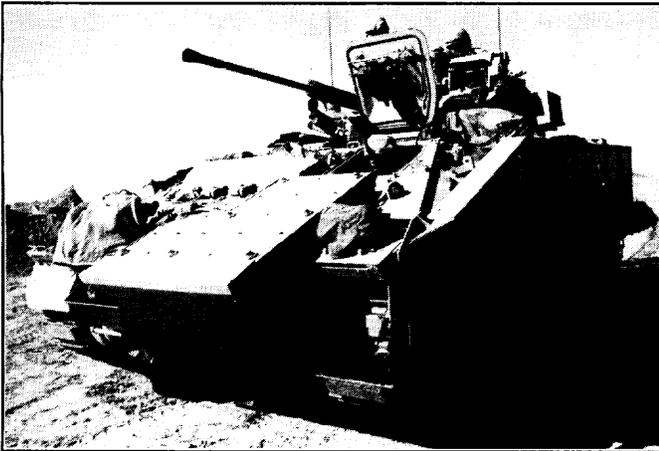


Abbildung 2.1

Baumdiagramme heißen so, weil ihre Form einem (allerdings auf den Kopf gestellten!) Baum ähnelt. Hierarchische Bäume haben eine Wurzel und einige Zweige, und jeder Zweig hat entweder weitere Zweige oder Blätter. Ein abhängiger Zweig oder ein Blatt wird Kind genannt, und der Zweig oder die Wurzel, aus dem es stammt, Eltern(teil). Eltern können bis zu fünf Kinder haben, die wiederum je fünf Kinder haben können, und so weiter, bis ins Unendliche.

Der Bildschirm zeigt nicht den ganzen Baum, da dieser ziemlich groß sein könnte, doch er zeigt immer drei Niveaus, mit Eltern (am Anfang die Wurzel) oben, dem nächsten Niveau in einer Reihe darunter ausgebreitet, alle mit einem hellblauen Dreieck verbunden, das zurück nach oben zeigt. Von jedem Knoten des zweiten Niveaus hängen die Kinder dieses Niveaus, mit schmalen gelben Pfeilen, die auf ihre Eltern zurückweisen.



Klicken auf irgendeinen Zweig (außer Zug) zeigt die Baumstruktur neu an, doch mit dem gewählten Zweig oben auf dem Bildschirm und allen von ihm abhängigen Kinder darunter hängend. Der Grund dafür, daß Sie keine Züge wählen können, ist daß diese nur ein Niveau unter sich haben, und es macht keinen Sinn, einen Baum so weit unten zu zeigen. Wenn Sie eine Kompanie wählen, wird der Inhalt (Fahrzeuge) aller in ihr enthaltenen Züge mit angezeigt. Klicken auf einen Zweig oder ein Blatt mit der rechten Maustaste zeigt eine kurze Mitteilung, die die Funktion des Symbols beschreibt, zusammen mit seinem Namen (falls es einen hat). Wahl des obersten Knotens aktualisiert den Bildschirm vom Elternteil dieses obersten Knotens an. Auf diese Weise können Sie durch die ganze Baumstruktur hindurch navigieren.

Klicken auf einen Fahrzeugumriß in einem Zug zeigt ein volles Bild des Fahrzeugs, zusammen mit seinen vitalen statistischen Werten. Verlassen des Bildes bringt die Baumstruktur des vorher gewählten Niveaus wieder auf den Bildschirm zurück. Verlassen eines solchen Niveaus bringt Sie zum Karten-Bildschirm zurück.

Die Ikone links vom Wurzelknoten zeigen die Versorgung der Gruppe falls Sie sich auf dem höchsten Niveau der Gruppe befinden, und den Status und die Befehle für alle Niveaus oberhalb der Kompanie.

Jedesmal wenn eine militärische Gruppe manövriert, nimmt sie eine Marschordnung ein. Diese wird als Formation bezeichnet und folgt verschiedenen Standardmustern. Die Gruppe (alles zwischen einer Armee und einer Gruppe eines Zuges) ist entweder verteilt (gegen einen schwachen oder nicht vorhandenen Feind) oder konzentriert (für einen Frontalangriff gegen einen starken Feind) oder irgendetwas zwischen diesen beiden Extremen. Es gibt nur wenige nützliche Marschordnungen, sie werden alle vom Spiel erlaubt. Das kleine grüne quadratische Ikon ganz rechts in der Reihe der fünf Ikone rechts auf dem Bildschirm zeigt die aktuelle Marschordnung. Ist keine Gruppe gewählt, zeigt es ein leeres grünes Quadrat. Klicken auf dieses Ikon geht zyklisch durch die verschiedenen Möglichkeiten hindurch, und falls die grafische Darstellung unklar ist, dann zeigt ein Klick darauf mit der rechten Maustaste eine erklärende Mitteilung. Die Marschordnung ist immer dieselbe wie die Schlachtordnung.

Es folgt eine vollständige Liste der Formationen, die im Spiel zur Verfügung stehen, eine grafische Darstellung findet sich nebenstehend.

Aufgelockerte Formation - Voreingestellte Formation für Gruppen.

Enge Formation - Nützlich für Verteidigungsstellungen.

Rauten-Formation - Nützlich zum Durchstoßen feindlicher Positionen.

Pfeilspitzen-Formation - Ähnlich wie Raute, doch Unterstützungsgruppen sind konzentrierter.

Umgekehrte Pfeilspitzen-Formation - Gut, um bis zur Berührung mit dem Feind vorzurücken.

Linie längs - Nützlich zum Durchqueren feindlicher Gebiete.

Linie breit - Deckt eine große Fläche ab und ist gut zum Suchen.

Denken Sie daran, daß die Formationsgrafiken zwar nur vier Einheiten zeigen, das System jedoch bis zu fünf unterstützt. Die fünfte Position ist normalerweise irgendwo nahe der Mitte der Formation.

Jede Bewegung im Feldzug dauert fünf Feldzugs-Minuten. Gruppen fangen an, sich zu bewegen, sobald sie können, doch sie müssen pro vierundzwanzig Stunden sechzehn Stunden lang ruhen. Sie starten normalerweise um 09:00 Uhr und stoppen um 17:00 Uhr. Nächtliche Bewegungen sind möglich, indem Sie einer voll ausgeruhten Gruppe nachts einen Befehl geben. Sie bewegt sich dann für bis zu acht Stunden und wartet für mindestens sechzehn Stunden, bis sie sich weiterbewegt.

Formations-System



Aufgelockerte Formation



Enge Formation



Rauten-Formation



Pfeilspitzen-Formation



Umgekehrte Pfeilspitzen-Formation



Linie längs



Linie breit

Bewegungen im Feldzug



Bangladesh-Krieg - 1971

Alle Gruppen haben Nachschubfahrzeuge (die nicht gezeigt werden). Diese transportieren Treibstoff, Munition, Nahrung und Reparaturwerkstätten. Jedesmal wenn ein Fahrzeug keinen Treibstoff, Nahrung oder Munition mehr hat oder repariert werden muß, wird es automatisch vom Nachschub bedient.

Feindliche Truppen werden nur gezeigt, wenn Sie in Sichtweite irgendeiner freundlichen Gruppe gelangen. Die Entfernung, von der aus eine Gruppe gesehen werden kann, hängt von einer Reihe von Faktoren ab, zum Beispiel der Anzahl der Fahrzeuge, den Fahrzeugtypen, ob sie sich bewegen, halten oder eingeschanzt sind und so weiter. So wird ein fast leerer Zug mit nur einem stehenden Jeep nur aus sehr kurzer Entfernung sichtbar sein, während ein komplettes Bataillon, das sich mit voller Geschwindigkeit bewegt, aus größerer Entfernung sichtbar ist. Nachdem eine Gruppe erspäht worden ist, wird ihre letzte Position eine Spielstunde lang gespeichert, danach wird sie vergessen, bis die Gruppe von Neuem erspäht wird. Denken Sie immer daran, daß die Weltsicht des Feindes ganz genauso berechnet wird, so daß Ihre Bewegungen versteckt sind, bis Sie erspäht werden. Es kann natürlich sein, daß Sie es sind, der zuerst erspäht wird!

Lager

Moderne Kriegführung spielt sich mit frenetischem Tempo ab, ohne Zeit dafür, Produktionseinrichtungen zu schaffen, wenn ein Mangel an irgendeinem Material bemerkt wird. Um ein Stocken des Krieges zu verhindern, haben die meisten Armeen ein System von Lagern essentieller Materialien an strategisch wichtigen Punkten, so daß die Fahrzeuge aufgetankt und neu bewaffnet werden und die Besatzungen essen können. Das Spiel kennt drei Arten von Lagern: Nahrungsmittel, Treibstoff und Munition. Wenn irgendeine Gruppe einem dieser Lager nahe genug kommt, wird sie automatisch von Lager aus "aufgefüllt". Alle Lager haben unendliche Kapazität und können jederzeit wiederbenutzt werden.

Beenden von Feldzügen

Das Feldzugs-System erzeugt immer weitere Schlachten, wenn die Bedingungen gegeben sind, bis eine Seite die Niederlage erklärt. Dies geschieht automatisch und geschieht durch Vergleich der Gesamtzahl von Fahrzeugen auf jeder Seite. Wenn eine der beiden Seiten weniger als ein Viertel der Zahl der Fahrzeuge der gegnerischen Seite hat, gibt diese Seite die Niederlage zu. Diese Berechnung erfolgt alle fünf Minuten Spielzeit.

Ein anderer Weg zum Gewinnen (oder Verlieren) ist, wenn die Feldzugs-Karte ein geographisches Objektiv verzeichnet. Objektive werden gezeigt als weiß-schwarzes senkrechttes Balkenmuster. Wenn eine Seite unbestreitbar ihr Objektiv hält, d.h. es sind keine feindlichen Streitkräfte darauf, freundliche hingegen doch, dann wird der Feldzug mit einer entsprechenden Mitteilung beendet, und die Standard-Übersichtsseite wird gezeigt. Selbst wenn ein Objektiv definiert ist, kann das Spiel trotzdem noch durch die vier-zu-eins Mehrheit der Fahrzeuge gewonnen werden.

DAS SCHLACHT-SYSTEM

Jede Gruppe hat drei Entfernungen: Sichtweite, Artillerie-Schußweite und Kampffernung. Sichtweite ist weiter oben bereits besprochen worden. Artillerie-Schußweite ist die Schußweite der verschiedenen Kanonen in der Gruppe. (Wenn Sie einen Zielort für eine Gruppe wählen, der innerhalb der Schußweite liegt, werden Sie gefragt, ob Sie die Gruppe dorthin bewegen oder ihn beschießen wollen.) Die Kampffernung ist auf zwei Kilometer festgesetzt.

Wenn eine feindliche und eine freundliche Gruppe in Kampffernung geraten, gibt es eine Schlacht. Eine ungefähre Anordnung der gegnerischen Kräfte wird gezeigt, bevor die Schlacht beginnt. Der Bildschirm wird in Viertel aufgeteilt, die obere Hälfte vor der Schlacht, die untere Hälfte nach der Schlacht, die linke Hälfte die freundlichen Streitkräfte, die rechte Hälfte die feindlichen. Nachdem die Truppen analysiert worden sind, kann das Quit-Kästchen gewählt werden, um die Schlacht zu starten. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie gefragt werden, ob Sie die Schlacht automatisch oder manuell spielen wollen. In einer automatischen Schlacht suchen sich die beiden Streitkräfte Ziele in der jeweils gegnerischen Seite und beschießen sich gegenseitig, bis eine Seite sich zum Rückzug entschließt (oder zerstört ist), ohne jeglichen Einfluß des Spielers. Manuelle Schlachten werden mit Hilfe der zweiten Hauptsektion des Spiels, der Schlacht-Sektion, gespielt.

Der Bildschirm zeigt nun eine Karte mit maximaler Auflösung (volle Vergrößerung) des Orts, wo die Schlacht stattfinden wird. Rechts findet sich eine Ikonen-Zone, wie zuvor. Die Umrisse auf der Karte stellen einzelne Fahrzeuge dar, die in Züge zusammengefaßt sind. Wahl eines neuen Zuges zeigt ein Bild seines Führungsfahrzeugs rechts, zusammen mit seinem Status darunter. Wahl des Bildes zeigt ein Vollbildschirm-Datenblatt des Fahrzeugs.

Jedesmal wenn das Befehls-Ikon gewählt wird, wechselt der aktuelle Wert zwischen "Stop" und "Einschanzen". Um einen Zug in Bewegung zu bringen, müssen Sie ihm einen Zielort geben, indem Sie die rechte Maustaste drücken, wenn Sie auf das neue Ziel zeigen (genau wie auf Feldzugs-Ebene).

Gelbe Züge sind freundlich, jedoch nicht direkt unter Ihrer Kontrolle, Rot steht für den Feind, und Hellblau ist die Farbe Ihres momentanen Zugs. Graue Schatten sind vollständig zerstört, jedoch noch nicht vom Schlachtfeld entfernt. Die dünne Linie, die von jedem Fahrzeug ausgeht, zeigt seine Richtung an.

Die Schlacht-Karte



Russische Invasion in Afghanistan - 1979

Zerstörte Fahrzeuge werden entfernt, sobald sie aufgehört haben zu brennen, so daß neue Verstärkung ihren Platz einnehmen kann, da eine Begrenzung auf sechzehn kämpfende Fahrzeuge pro Seite besteht, die zerstörte Fahrzeuge mit einschließt.

Wie auf der Feldzugs-Karte hat alles einen Sichtbarkeitswert, der von Größe und Geschwindigkeit abhängt. Dinge bleiben der anderen Seite verborgen, bis sie erspäht werden, woraufhin sie, bis kurz nachdem sie außer Sicht geraten, sichtbar bleiben. Die Sichtbarkeit kann wechseln, wenn der Zug seinen Status zwischen Bewegung, Stop und Einschancen wechselt.

Die Schlacht-Karte wird nicht direkt aus der Feldzugs-Karte erzeugt, sondern nimmt "Hinweise" von ihr entgegen, zum Beispiel ob das Kampfgebiet bebaut ist, Küste, vermint und so weiter. Auch weiß das System, um welchen der drei möglichen Schlacht-Typen es sich handelt: offensiv-offensiv, wo beide Gruppen sich aufeinander zubewegen, defensiv-offensiv und offensiv-defensiv, wo eine Gruppe

in die stehende andere hineingerannt ist.

Defensiv-defensive Schlachten können nicht vorkommen. Wenn jede der beiden Seiten defensiv ist, dann dürfen beide ihre Fahrzeuge frei auf der Schlacht-Karte plazieren. Offensive Gruppen können nur in der Nähe ihrer entsprechenden Grundlinien starten.

Schlacht-Züge

Die Schlacht-Karte ist immer so ausgelegt, daß der Feind oben und der Spieler unten startet. Dies sind die Grundlinien. Jeder Zug, der sich über diese Linie zurückzieht, wird in die Verstärkung gesendet. Bis zu sechzehn Fahrzeuge (normalerweise vier Züge) können aktiv an der Schlacht teilnehmen, während der Rest der Gruppe in Bereitschaft steht. Der ganze Bataillonsbaum kann mit Hilfe des "Bataillonssicht"-Ikons aufgerufen werden (oberstes rechtes Ikon in der Karten-Sicht). Nun zeigt der Bildschirm die individuellen Unter-Abteilungen in derselben Weise wie im Feldzug, doch mit zusätzlicher Information. Kampf-Züge sind markiert (durch einen roten Hintergrund), Verstärkung wird in normalem Gelb gezeigt.

Verstärkungen können in die Schlacht gebracht werden, indem das Zug-Ikon auf das Karten-Ikon in der oberen linken Ecke gezogen wird. Wahl des Quit-Symbols bringt Sie zur Karten-Anzeige zurück. Jeder Versuch, mehr als sechzehn Fahrzeuge in der Schlacht einzusetzen, wird ignoriert. Züge können aus der Schlacht herausgenommen werden, indem das Karten-Ikon auf das Zug-Ikon gezogen wird, woraufhin der Bildschirm aktualisiert wird und den neuen Spielstand zeigt. Züge können nur aus der Schlacht genommen werden, bevor das Spiel beginnt. Wenn ein solcher Versuch gemacht wird, nachdem die Schlacht begonnen hat, werden diese Züge auf die Grundlinie gestellt, statt sie sofort zu entfernen.

Bevor die Schlacht beginnt (durch Beenden des Pause-Modus), können die Züge auf verschiedene Anfangspositionen gesetzt werden. Um dies zu tun, wählen Sie einen Zug auf der Karte und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nach kurzer Zeit wechselt der Mauszeiger in die Form eines Panzers. Nun können Sie den Zug nach sonstwohin auf der Karte ziehen und ihn dort plazieren, indem Sie die Maustaste loslassen. Ungültige Positionen werden ignoriert (z.B. in der Krone eines Baumes). Der Versuch, einen Zug zuweit in das Schlachtgebiet hineinzubewegen bewirkt, daß der Zug sich zur maximalen Entfernung bewegt, auf denselben Punkt auf der waagerechten Achse wie der Zeiger. Ziehen eines Zuges auf die Grundlinie sendet diesen in die Verstärkung, auf dieselbe Weise wie das Ziehen des Karten-Ikons auf das Zug-Symbol bei der Inspektion des Bataillons.

Wenn sich Minenfelder auf der Schlacht-Karte befinden (weil die entsprechenden Gebiete auf der Feldzugs-Karte vermint waren), und Ihre Gruppe in der Defensive kämpft, wird angenommen, daß die Minenfelder Ihnen gehören. Sie haben die Möglichkeit, sie auf der Schlacht-Karte umzupositionieren, bevor die Schlacht beginnt. Wählen Sie das Minenfeld-Ikon (Schädel und gekreuzte Knochen), das zu Beginn nur in halber Intensität sichtbar ist, und wenn Sie nun Gebiete auf der Schlacht-Karte wählen, dann nehmen Sie das nächste Minenfeld auf. Dieses kann nun auf jede grasbewachsene Zone gezogen (Wald, Häuser, Straßen usw. können nicht vermint werden) und dort plaziert werden. Vergessen Sie nicht, daß Sie Minenfelder nicht edieren können, nachdem die Schlacht begonnen hat, das wäre unrealistisch und außerdem ist in der Schlacht das Minenfeld-Ikon durch das Rückzugs-Ikon ersetzt.

Das "Sicht vom Zug aus"-Ikon zeigt eine 3D-Sicht vom führenden Fahrzeug des gerade gewählten Zuges. Sie können die Schlacht kann von jedem Zug aus ansehen, indem Sie diesen auf der Schlacht-Karte wählen und dann das "3D-Sicht"-Ikon. Das Karten-Ikon oben links in der 3D-Sicht bringt Sie zur Anzeige der Schlacht-Karte zurück, dasselbe tut ein Druck auf die Enter-Taste auf dem numerischen Tastenfeld.

Der Rest der Ikone oben auf dem Bildschirm sind für das aktuelle Fahrzeug. Das Karten-Ikon zeigt die Position des Zuges auf der Schlacht-Karte (als blinkenden gelben Punkt). Das Granaten-Ikon (das in drei waagerechte Streifen aufgeteilt ist, mit einem Fadenkreuz auf grünem Hintergrund im mittleren Streifen) zeigt an, ob die Kanone schußbereit ist, oder ob sie gerade geladen wird. Je größer die Kanonen, desto länger braucht es, sie zu laden. Die Größe einer Kanone ist ungefähr proportional ihrer maximalen Durchschlagskraft. Der Fadenkreuz-Streifen im Ikon wird sofort rot, nachdem die Kanone abgefeuert ist, und bleibt rot, bis die Kanone fertig nachgeladen ist. Die Flugkörper und Raketen-Ikone links auf dem Bildschirm dienen der Wahl dieser Waffen. Das Pause-Ikon (eine Stoppuhr), Status-Gesicht, Munitions- und Formations-Ikone funktionieren auf die gleiche Weise wie im Rest des Spiels.

Die weiße Zone oben in der Mitte wird für Mitteilungen verwendet. Wenn in diese Zone geklickt wird, dann wird der letzte Zug, der berichtet hat, den Feind erspäht zu haben, zum aktuellen Zug.

Minenfelder

3D-Sicht der Schlacht

Das Status-Gesicht stellt einen leicht zu begreifenden Schadensbericht des aktuellen Zuges dar. Das Gesicht wird immer trauriger, je mehr Schaden der Zug erleidet, und sieht schließlich verzweifelt aus, wenn alles zerstört ist.

Das Munitions-Ikon zeigt, wieviele Geschosse von der ursprünglichen Zuweisung noch verbleiben. Die vier Granaten verlieren nach und nach ihre Sprengköpfe, wenn die Gesamtzahl auf sieben Achtel, fünf Achtel, drei Achtel und schließlich ein Achtel der anfänglichen Menge zusammenschrumpft.

Das Formations-Ikon zeigt die laufende Schlachtordnung, die der Zug benutzt. Sie kann durch Klicken auf dies Ikon geändert werden. Wenn die Schlacht noch nicht begonnen hat, werden diese Änderungen sofort gültig. Andernfalls werden die folgenden Fahrzeuge sich in ihre neuen Positionen begeben, so bald sie können.

Die Radarzone besteht aus einem Kreis, mit einer grünen Linie und einigen Punkten. Die grüne Linie ist die aktuelle Richtung des Fahrzeuges (Nord zeigt dabei nach oben), und die anderen Punkte sind die Fahrzeuge in ihren normalen Farben (Gelb für freundliche, folgende, Rot für feindliche und Hellblau für das Fahrzeug des Spielers, das immer in der Mitte des Radars ist). Ein grauer Punkt bedeutet, daß das durch ihn angezeigte Fahrzeug zerstört ist.

Nacht-Sicht

Wenn die Schlacht bei Nacht stattfindet, sind Nachtvisiere sehr nützlich. Nachtsicht-Technologie hat seit dem Zweiten Weltkrieg bedeutende Fortschritte erzielt. In jenen Tagen bestanden die frühen Nachtsichtanlagen aus zwei Fahrzeugen, eins mit einem infraroten Suchscheinwerfer, das andere mit speziellen Linsen, die auf infrarotes Licht reagierten. Die meisten Fahrzeuge hatten überhaupt keine Nachtvisiere, da die frühen Geräte zu klobig waren.

Die ersten nützlichen Nachtvisiere wurden möglich, als es gelang, den infraroten Suchscheinwerfer und die Sichtgeräte so klein zu gestalten, daß sie in dasselbe Fahrzeug eingebaut werden konnten. Dieses "Infrarot"-System wird auch heute noch benutzt, da es billig und robust ist. Das nächste System, das entwickelt wurde, war die "Bildverstärkung". Diese beruht auf einem Photonen-Vervielfacher, um die für die Nacht charakteristische schwache Lichtstärke auf ein Niveau zu verstärken, daß für das menschliche Auge sichtbar ist. Dieses System hat den Vorteil, daß es passiv ist, was bedeutet, daß es nicht entdeckt werden kann (im Gegensatz zum Infrarot). Das neueste System ist das des "Wärmebildes". Es beruht auf einem Detektor, der Infrarot "sehen" kann, doch nur die Strahlung, die als Wärme von irgendeinem sich bewegenden Ding (mechanisch oder Lebewesen) abgegeben wird. Um dies zu erreichen, wird der Detektor auf eine sehr niedrige Temperatur heruntergekühlt, so daß er Temperaturunterschiede zwischen Objekten genau messen kann.

Alle Nachtsichtgeräte verlieren die Farb-Information, entweder, weil die Lichtstärke nicht ausreicht oder weil Wärme keine Farbe hat.

Das Fahrzeug kann direkt entweder aus der 3D-Sicht oder der Karten-Sicht gefahren werden, und zwar unter Verwendung der folgenden Tasten:

Fahren von Fahrzeugen

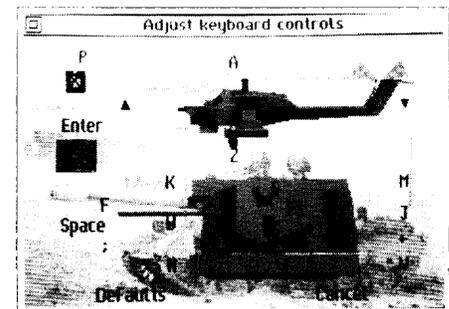
- H** - Linke Kette vorwärts
- K** - Rechte Kette vorwärts
- N** - Linke Kette rückwärts
- M** - Rechte Kette rückwärts
- Leertaste** - Kanone abfeuern
- D** - Rumpf-Maschinengewehr feuern
- @** - Turm-Maschinengewehr feuern
- U** - Leuchtspurgeschöß feuern
- G** - Turm/Kanone gegen den Uhrzeigersinn drehen
- L** - Turm/Kanone im Uhrzeigersinn drehen
- ;** - Kanonenrohr senken
- F** - Kanonenrohr heben
- A** - Hubschrauber höher fliegen lassen
- Z** - Hubschrauber niedriger fliegen lassen
- Rücktaste** - Truppen einladen/ausladen
- Enter** - Zurück zum Karten-Bildschirm
- P** - Spiel pausieren
- F1** - Sichtwinkel wechseln
- +** - Gesichtspunkt näher zum Fahrzeug
- - Gesichtspunkt weiter vom Fahrzeug weg

Auch die Pfeiltasten bewegen Ihr Fahrzeug, gleichermaßen ein Joystick.

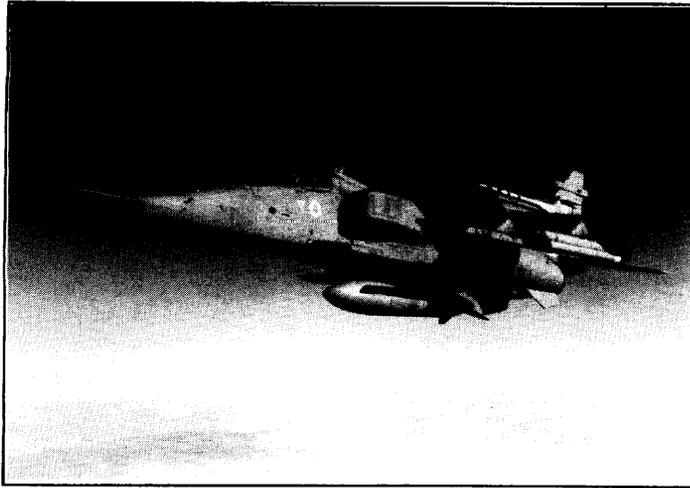
Die ersten fünf Tasten in der Liste sind die gebräuchlichsten, mit den Turm/Kanonen-Tasten in handlicher Position, wenn die linke Hand für die linke Kette, die rechte Hand für die rechte Kette eingesetzt wird. (Legen Sie den Zeigefinger jeder Hand auf die Taste für Kette rückwärts, und die anderen legen sich leicht auf die restlichen Tasten.) Auch radgetriebene Fahrzeuge werden gefahren, als hätten Sie Ketten, da es sehr schwierig ist ein Lenkrad mit einer Tastatur zu simulieren. Jeder Daumen kann dann die Leertaste benutzen, um die Kanone abzufeuern (natürlich nur, wenn eine Kanone vorhanden ist).

Um vorwärts zu fahren, drücken Sie beide Vorwärts-Tasten. Das Fahrzeug beschleunigt nun, bis es seine Höchstgeschwindigkeit erreicht. Fahren auf Straßen erhöht die maximale Geschwindigkeit. Das Spiel hat eingebaute Schwungkraft, so daß das Fahrzeug langsam ausrollt, wenn Sie alle Tasten loslassen.

Zum Drehen lassen Sie eine der Vorwärts-Tasten los. Um scharf zu drehen, lassen Sie eine der Vorwärtstasten los und drücken die Rückwärts-Taste (der gleichen Kette) der Seite, zu der Sie drehen wollen. Um auf der Stelle zu drehen, drücken Sie die Vorwärts-Tasten auf einer, die Rückwärts-Taste auf der anderen



Tasten-Definitions-Bildschirm



*Befreiung Kuwaits - 1991
RAF Jaguar GR1 in
Desert Storm-Konfiguration*

Feuern von Kanonen

Seite. Um das Fahrzeug zu bremsen, lassen Sie beide Vorwärts-Tasten los und drücken beide Rückwärts-Tasten, bis das Fahrzeug langsam genug ist. Wenn Sie die Rückwärts-Tasten gedrückt halten, nachdem das Fahrzeug angehalten hat, dann fängt es an, rückwärts zu fahren (bis zu einem Viertel der Vorwärts-Geschwindigkeit). Um die Rückwärts-Fahrt zu bremsen, drücken Sie beide Vorwärts-Tasten.

Auch die Pfeiltasten fahren den Panzer, und sie werden auch benutzt, um Hubschrauber zu fliegen. Wenn ein Joystick angeschlossen ist, kann auch dieser benutzt werden, um den Panzer/Hubschrauber zu steuern. Mit dem Joystick können Sie zudem Turm und Kanone steuern, wenn Sie die Shift-Taste auf der Tastatur gedrückt halten.

Wenn Sie einen Hubschrauber fliegen, können Sie ihn nach oben und unten bewegen, indem Sie die Tasten A und Z drücken. Alle Hubschrauber haben ein automatisches Sicherheitssystem eingebaut, das verhindert, daß sie in Baumkronen oder Häusern

bruchlanden. Wenn ein Hindernis auftaucht, steigt der Hubschrauber und fliegt darüber hinweg.

Die Kanone (falls eine vorhanden ist) kann normalerweise zwei Arten von Geschossen feuern, und zwar hochexplosive (HE) und panzerdurchdringende (armour piercing - AP) Die beiden unterschiedlichen Geschößtypen eignen sich für verschiedene Arten von Zielen. AP wird gegen gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt, HE gegen ungepanzerte. Heutzutage gibt es noch weitere Arten von Geschossen, wie High Explosive Anti Tank (HEAT), Armour Piercing Fin-Stabilised Discarding Sabot (APFSDS) und mehr, doch sie alle sind entweder für Panzerungsdurchschlagkraft oder Explosionsstärke optimiert, so daß das Spiel mit diesen beiden Grundsystemen auskommt.

Panzerungsdurchschlagende Schüsse bewirken, daß die kinetische Energie des Schusses ein Loch in die Panzerung des Ziels schlägt. Diese Energie nimmt mit der Entfernung ab, so daß die maximale Durchschlagkraft eines Geschosses gleichermaßen mit der Entfernung abnimmt.

Hochexplosive Schüsse bewirken, daß Sprengstoff im Geschöß beim Einschlagen in das Ziel explodiert. Die zurückgelegte Entfernung ist dabei nicht wichtig, da die Detonation bei jeder Geschwindigkeit stattfindet. Panzerungsdurchschlagende Geschosse würden glatt durch ein ungepanzertes Ziel hindurchfliegen, während hochexplosive von der Panzerung eines gepanzerten Ziels abgelenkt würden. Daher ist es wichtig, das richtige Geschöß einzusetzen. Alle Fahrzeuge haben einen Widerstandswert gegen hochexplosive Geschosse (der auf ihrer Masse beruht, so

daß größere Fahrzeuge einen höheren Widerstandswert haben). Hochexplosive Angriffe summieren sich, anders als panzerungsdurchschlagende. Die Wahl, ob hochexplosive oder panzerungsdurchschlagende Geschosse eingesetzt werden, trifft der Computer in Abhängigkeit vom Ziel.

Die Kanone kann nicht gefeuert werden, während sie nachgeladen wird. Je größer die Kanone, desto länger braucht es zum Laden. Wenn Sie versuchen, während des Ladens zu schießen, geschieht nichts.

Die "U"-Taste feuert entweder ein Leuchtspurgeschosß oder einen Laser-Entfernungsmesser, je nach der Spezifikation Ihres Panzers. Diese dienen dazu, den nächsten Schuß zu zielen, da Leuchtspurkugeln oder der Laserstrahl sich genauso verhalten als wären sie Geschosse, außer eben, daß sie keinerlei zerstörerische Wirkung haben.

Nicht alle Fahrzeuge haben einen Turm oder eine Kanone. Einige haben eine Kanone in einer Halterung begrenzter Drehbarkeit. Die meisten Fahrzeuge mit Turm (wie Panzer, gepanzerte Wagen und einige Halbketten-Fahrzeuge) drehen über 360 Grad, doch andere, wie selbstfahrende Artillerie, kann nur einen begrenzten Winkel drehen, bevor der Anschlag erreicht wird. Auch ist die linke Grenze nicht unbedingt gleich der rechten Grenze. Fahrzeuge ohne Drehfähigkeit benutzen die Drehungstasten nur zur Änderung des Sichtwinkels.

Anfangs, wenn der Turm gedreht wird, folgt die Sicht dem Turm (so daß es scheint, daß der Fahrzeugrumpf sich in der umgekehrten Richtung unter dem Turm dreht). Dies kann durch Drücken der "F1"-Taste geändert werden, so daß die Sicht mit dem Rumpf bleibt. Nochmaliger Druck verriegelt die Sicht wieder mit dem Turm. So kann die Sicht entweder dem Kanonier/Kommandeur oder dem Fahrer zugewiesen werden, je nach Vorliebe. Wenn der Turm geradeaus zeigt, macht es keinen Unterschied, welche Sicht gewählt wird, da beide gleich sind. Die Sicht hat eine kurze Verzögerung beim Drehen des Fahrzeugs oder des Turms, um ein besseres Gefühl der Drehung zu geben als ohne Verzögerung.

Auch kann der Gesichtspunkt geändert werden, und zwar mit Hilfe der Tasten "+" und "-" auf dem numerischen Tastenfeld rechts auf der Tastatur. Sie bewegen den Gesichtspunkt näher auf Ihr Fahrzeug zu oder weiter von ihm weg.

Das Kanonenrohr kann gehoben oder gesenkt werden, um die Neigung des Rumpfes zu kompensieren, und wiederum variieren die Grenzwerte (maximale und minimale Neigung) von Fahrzeug zu Fahrzeug. Wenn das Fahrzeug sich in einem Winkel befindet (z.B. beim Herausfahren aus einem Bombenkrater), kann es sein, daß die Neigung des Kanonenrohrs nachgestellt werden muß, um die gewünschte Flugbahn zu erzielen. Wenn die Kanone auf weniger als waagrecht eingerichtet wird, wird die maximale Flugbahn des Geschosses verkürzt, denn es wird in den Boden

Laden der Kanone

Leuchtspur-Schuß

Drehen von Kanone/Turm

Neigung der Kanone

einschlagen, bevor seine Energie zu Ende gegangen ist. Die meisten Begegnungen mit Feinden in der Schlacht ergeben sich auf kurze Entfernung, so daß ein waagrecht eingestelltes Kanonenrohr für die Mehrzahl der Schüsse das Richtige ist.

Stabilisierung der Kanone

Die meisten modernen Panzer haben Drehstabilisatoren, die versuchen, die Bewegung des fahrenden Panzers zu kompensieren, so daß auch während der Fahrt genau gezielt werden kann. Die ersten Stabilisatoren kompensierten nur Neigung und Vorwärtsbewegung der Kanone. Moderne Stabilisatoren versuchen, den Turm zusätzlich noch geradeaus zu halten, wenn sich der Rumpf nach links oder rechts bewegt.

Feuern von Maschinengewehren

Maschinengewehre können dazu benutzt werden, Infanterie auszuschalten, und einige nicht gepanzerte Fahrzeuge. Sie feuern einen Kugelregen und müssen nicht besonders gut gezielt werden.

Feuern von Raketen

Jedes Fahrzeug (Hubschrauber, Panzer, gepanzertes Truppentransporter usw.) kann Raketen führen. Das Spiel unterscheidet zwischen drei Typen:

Raketen - Dies sind ungesteuerte Flugkörper, die geradeaus fliegen, bis sie etwas treffen oder ihren Treibstoff ausgeht.

Fernlenkraketen - Diese benötigen Steuerung während des Fluges auf ihr Ziel. Im Spiel erfolgt dies durch Festhalten des Fadenkreuzes auf dem Ziel und Gedrückthalten der linken Maustaste, bis die Rakete eingeschlagen ist.

Marschflugkörper - Diese verlangen eine "Verriegelung" auf ihr Ziel, bevor sie abgefeuert werden. Dann fliegen sie unüberwacht auf ihr Ziel zu. Normalerweise können sie nur auf eine Wärmequelle verriegelt werden, so daß sie beispielsweise nicht gegen Infanterie oder gegen einen eingeschanzten Panzer eingesetzt werden können.

Die Fadenkreuze in der 3D-Sicht sind entsprechend dem gewählten Raketentyp gefärbt. Die Farben sind:

- Weiß** - Hauptkanone
- Blau** - Raketen
- Gelb** - Fernlenkraketen
- Rot** - Marschflugkörper

Sie können die Wahl wechseln, indem Sie auf einen der Raketen-Knöpfe oben auf dem Bildschirm klicken. Um eine Rakete abzufeuern, drücken Sie die rechte Maustaste in der 3D-Sicht. Um die Rakete zu zielen, drücken Sie die linke Maustaste, wiederum in der 3D-Sicht. Einfache Raketen können nicht gezielt werden, stattdessen wird eine Linie mit der Flugbahn der nächsten Rakete angezeigt.

Wenn Sie keine Rakete gewählt haben (weißes Fadenkreuz), können Sie das Zielsystem benutzen, um den automatischen Kanonier zu aktivieren. "Zielen" Sie einfach, indem Sie mit der linken Maustaste auf einen feindlichen Panzer klicken, und Ihr Panzer wird versuchen, den gewählten Feind abzuschießen. Druck auf eine der Tasten zum Drehen/Neigen von Turm/Kanone wählt wieder den manuellen Kanonier.

Wenn Sie Ihr Führungsfahrzeug im Zug fahren, können Sie die darin befindlichen Soldaten (falls welche darin sind) veranlassen, auszusteigen, indem Sie die Return-Taste auf der Tastatur drücken. Ihr Fahrzeug verlangsamt sich nun bis auf Schrittgeschwindigkeit (oder bleibt stehen, wenn es bereits steht), und die Infanteriemannschaft steigt hinten aus, einer nach dem anderen. Sie können die Anzahl animierter Infanterie zwischen null und acht variieren, und zwar mit Hilfe von "3D-Detail einstellen" in "Spielparameter ändern/zeigen".

Nachdem alle Soldaten herausgesprungen sind, nehmen Sie eine vordefinierte Stellung vor dem Fahrzeug ein. Wenn alle acht aktiv sind, bilden sie einen defensiven Fächer, kleinere Zahlen breiten sich weniger weit aus. Jedesmal, wenn sich das Fahrzeug nun bewegt, nehmen die begleitenden Soldaten Stellung. Sie tun dies jedoch nicht sklavisch, da sie nur zielen und schießen können, wenn sie stillstehen, also rennen sie nur von Stellung zu Stellung, wenn sie zu weit vom Fahrzeug entfernt sind. Sie suchen nach Zielen und schießen automatisch, die einzige Kontrolle, die Sie über sie haben, ist daß Sie sie zum Fahrzeug zurückkehren lassen können.

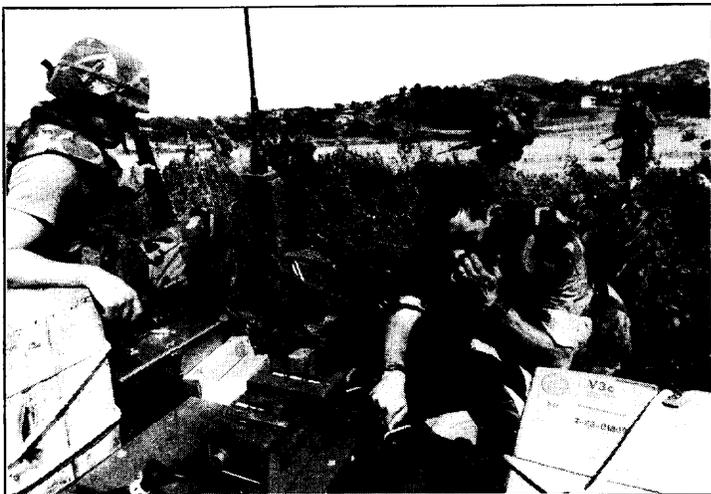
Die gleiche Taste wird für Ein- und Aussteigen benutzt und kann auf halbem Weg während einer Operation verwendet werden, so daß wenn die Hälfte ausgestiegen ist und Sie entscheiden, dies abubrechen, Sie nur die Einsteige-Taste drücken müssen, um diejenigen, die bereits ausgestiegen sind, wieder einsteigen zu lassen. Sobald alle Soldaten eingestiegen sind, ist die Geschwindigkeit des Fahrzeugs wieder unbeschränkt.

Wenn die Soldaten herausspringen, nehmen sie eine Waffe zum Kämpfen aus dem Fahrzeug mit. Dies kann ein Sturmgewehr, eine Panzerfaust oder möglicherweise eine Luftabwehrrakete sein.

Alle oben erwähnten Tasten und verschiedene andere Spielparameter können geändert werden, indem Sie das Textseiten-Ikon auf dem Schlachtkarten-Bildschirm wählen. Der Bildschirm zeigt nun die laufenden Einstellungen der verschiedenen Optionen. Oben auf dem Schirm befindet sich eine Reihe Ikone. Das erste schaltet die Sound-Effekte ein oder aus. Die anderen vier Paare sind für automatische oder manuelle Kontrolle von Verstärkungen, Luftangriffen, Artilleriebeschuß und Luftabwehr.

Infanterie in der Schlacht

Grenada - 1983



Ändern von Parametern

Verstärkung

Wenn automatische Verstärkungen gewählt sind, dann wird, sobald ein leerer Platz in der Schlacht verfügbar ist, der beste Zug in der Verstärkungsliste auf das Schlachtfeld geschickt. Jedes Fahrzeug hat einen ihm zugeordneten Wert, der auf Panzerung, Schußkraft und Geschwindigkeit basiert. Auf diese Weise können die Fahrzeuge miteinander verglichen und das beste ausgesucht werden. Ist manuelle Verstärkung gewählt, dann werden die Züge in die Schlacht gebracht, wie unter "Schlacht-Züge" beschrieben.

Luftangriffe

Automatische Luftangriffe erlauben es den Folgefahrzeugen, Luftunterstützung von der Luftwaffen-Abteilung der Gruppe (falls es eine solche gibt) für die Schlacht anzufordern. Dies bedeutet, daß wenn ein Fahrzeug etwas erspäht, das es nicht direkt angreifen kann, es die Möglichkeit hat, ein Flugzeug (oder normalerweise einen Hubschrauber) aufzufordern, den Feind anzugreifen.

Manuelle Luftangriffe können vom Schlachtkarten-Bildschirm aus gestartet werden, und zwar durch Wahl des Luftwaffen-Ikons der Gruppe oben links bei den Ikonen der Karten-Sicht. Dies zeigt nun die Zusammensetzung der Luftwaffen-Abteilung (falls es eine solche gibt). Dies funktioniert ganz genau wie die weiter oben beschriebene "Bataillons-Sicht".

Artilleriefeuer

Die Artillerieunterstützungs-Abteilung der Gruppe, zu der das Bataillon gehört, kann aufgerufen werden, indem das Artillerie-Ikon auf das Zielgebiet gezogen wird. Falls es in der Gruppe keine Artillerie-Unterstützung gibt, wird eine entsprechende Mitteilung ausgegeben, andernfalls wird der Beschuß in Kürze beginnen. Alle Kanonen in der Artillerie-Gruppe feuern gleichzeitig auf das Zielgebiet.

Artilleriegeschosse müssen keine Volltreffer erzielen, um ein Ziel zu beschädigen, da sie hochexplosiv sind, und nicht panzerungdurchschlagend. Jedes Fahrzeug hat einen Widerstandswert gegen hochexplosiven Beschuß, der bei jedem Treffer durch ein HE-Geschoß reduziert wird, bis der Wert null erreicht, woraufhin das Fahrzeug als zerstört gilt. Jedes HE-Geschoß hat auch einen Angriffswert, der vom Typ der Kanone abhängt (schwerere Kanonen feuern größere Geschosse, mit entsprechen größerem HE-Angriffswert).

Luftverteidigung

Diese funktioniert auf eine ähnliche Weise wie die Luftangriffs-Abteilung. Sie kann automatisch von Ihren Einheiten in der Schlacht angefordert werden, oder aber durch Wahl des Luftverteidigungs-Ikons (in der Nähe des Luftwaffen-Ikons in der Karten-Sicht), woraufhin die Zusammensetzung der Luftverteidigungs-Abteilung Ihrer Gruppe angezeigt wird.

Ändern der Fahrzeugbedienung

Wechsel des Kanoniers

Auf der Seite der Spieler-Parameter (gewählt durch Klicken auf das Textseiten-Ikon in der Karten-Sicht) findet sich eine Zeile, die entweder "Manueller Kanonier" oder "Automatischer Kanonier" lautet. Manuell heißt, daß Sie die Kontrolle über den

Turm haben, wohingegen automatisch bedeutet, daß sich der Turm automatisch auf feindliche Fahrzeuge ausrichtet, sobald sie in Schußweite kommen, und daß die Kanone abgefeuert wird, sobald der Turm ausgerichtet ist. Alle folgenden (und alle feindlichen) Fahrzeuge sind auf automatischen Kanonier eingestellt. Der automatische Kanonier tritt außer Funktion, sobald Sie irgendeine Taste drücken, die mit der Einstellung von Turm oder Kanone zu tun hat, und kann wieder aktiviert werden, indem Sie auf das Kanonen-Ikon in der 3D-Sicht klicken.

Wechsel des Fahrers

Die Spieler-Parameter haben auch eine Zeile für den Fahrer. Manueller Fahrer heißt, daß Sie die Richtung und Geschwindigkeit des Fahrzeugs kontrollieren, wohingegen der automatische Fahrer zum gewählten Bestimmungsort fährt (oder anhält oder sich einschanzt, in Abhängigkeit des letzten Befehls). Wiederum sind alle folgenden (und alle feindlichen) Fahrzeuge auf automatisch eingestellt.

Automatische Strategie bedeutet, daß sobald ein Zug seinen Bestimmungsort erreicht, er sich einen neuen aussucht und sich dorthin in Bewegung setzt. Manuell bedeutet, daß er dem Spieler eine Mitteilung sendet, worin um einen neuen Bestimmungsort gebeten wird, und dann anhält. Feindliche Züge sind die ganze Zeit auf automatisch eingestellt.

Zum guten Schluß finden wir auf diesem Bildschirm zwei weitere Etiketten, Abbrechen und Voreinstellungen. Abbrechen ignoriert alle Änderungen, die seit der Wahl dieses Bildschirms gemacht worden sind, Voreinstellungen setzt alle Optionen auf ihre ursprünglichen Werte zurück.

Das "3D-Detail einstellen"-Ikon erscheint auf der Seite Spieler-Parameter. Seine Wahl läßt fünf verschieden Aspekte der 3D-Sicht auf dem Bildschirm erscheinen. Von oben links angefangen, sind dies Dorfkomplexität, Anzahl animierter Infanterie, Anzahl Bodenflecken, Detail von Objekten und Explosion.

Werden sie alle auf die einfachsten Werte gesetzt, erhöht dies die Ausführungsgeschwindigkeit des Spiels in der 3D-Sicht. Geschwindigkeit kann also gegen Qualität eingetauscht werden, um den besten Kompromiß für Ihren Computer zu erzielen. Maschinen mit schnelleren Prozessoren können alles auf komplex setzen und trotzdem volles Tempo genießen, doch für viele Computer ist ein Kompromiß vonnöten. Alle diese Einstellungen können jederzeit während der Schlacht geändert werden.

Dörfer (die immer dann benutzt werden, wenn eine Schlacht in bebautem Gebiet stattfindet) können von einfach über durchschnittlich zu komplex variieren. Die Anzahl animierter Infanterie kann pro Fahrzeug zwischen null und acht eingestellt werden. Bodenflecken vermitteln beim Fahren den Eindruck der Bewegung, werden aber ansonsten vom Programm ignoriert. Detail von Objekten kann von gar keins (so daß

Strategie-Wahl

Einstellen des 3D-Details

nur die äußere Form eines Fahrzeugs gezeigt wird) bis voll (mit allen Einzelheiten selbst auf größere Entfernungen) variieren. Explosionen können, falls vorgezogen, Staub- und Rauchpartikel zeigen, oder nur den Blitz.

Beschleunigen des Tempos

Eins der Ikonen auf dem Schlachtkarten-Bildschirm ist ein nach rechts zeigender blauer Pfeil. Dieses Ikon kann dazu benutzt werden, in der Karten-Sicht die Schlacht zu beschleunigen. Der Panzer des Spielers wird zeitweise unter automatische Kontrolle gesetzt, und alle Aktionen finden schneller statt. Die Karten-Sicht ist normalerweise soweit verlangsamt, daß sie mit derselben Geschwindigkeit läuft wie die 3D-Sicht. Wahl dieses Ikonen läßt es zu einem schneller Vorlauf-Symbol werden (zwei blaue Pfeile). Wechsel in die 3D-Sicht oder nochmalige Wahl dieses Ikonen kehrt zu normaler Spielgeschwindigkeit zurück.

Es besteht keine Notwendigkeit, die 3D-Sicht zu verwenden, da die Kommandofahrzeuge des Zuges auch in der Karten-Sicht mit Hilfe der Steuertasten herumgefahren werden können. Wird dies getan, so erscheinen Mitteilungen in der Mitte des Bildschirms, und zwar für etwa 10 Sekunden oder bis eine Maustaste gedrückt wird.

Erneuerung von Fahrzeugen

Reparaturen, Auftanken und Neubewaffnung kann nur hinter den Linien in der Verstärkung durchgeführt werden. Sollte also ein Fahrzeug knapp mit Sprit sein, ist es klug, sich zurückzuziehen und vollzutanken, um zu vermeiden, daß das Fahrzeug irgendwo bis zum Ende der Schlacht gestrandet liegenbleibt.

Rückzug

Das Ikon des rennenden Mannes bedeutet Rückzug und Ende der Schlacht. Wenn es gewählt wird, erscheint ein Dialog, der um Bestätigung bittet, da Sie sich nicht umentscheiden können, nachdem Sie einmal den Rückzug begonnen haben. Der Feind zieht sich automatisch zurück, wenn er befindet, daß die Chancen für den Spieler zu günstig stehen, und er empfiehlt Ihnen den Rückzug, wenn das Gegenteil der Fall ist. Die Berechnung erfolgt durch Summieren der Werte aller Fahrzeuge in der Schlacht (nicht in den Verstärkungen); diese Berechnung wird jedesmal durchgeführt, wenn ein Fahrzeug zerstört wird oder ein neues aus der Verstärkung in die Schlacht geworfen wird.

Beenden von Schlachten

Am Ende der Schlacht zeigt Ihnen der Bildschirm eine Zusammenfassung der Schlacht, und Sie können eine Medaille verliehen bekommen, wenn das System es für verdient hält. Drücken einer der beiden Maustasten lädt nun die Feldzugs-Sektion und zeigt eine Synopse der Schlacht, mit der Anordnung der Truppen vor und nach der Schlacht. Wahl des Quit-Kästchens aus dieser Seite bringt Sie zum Hauptharten-Bildschirm zurück, bei pausiertem Spiel, so daß Sie Ihren nächsten Zug planen können.

DER FELDZUGSKARTEN-EDITOR

Das Spiel besitzt einen Karten-Editor, mit dem Sie neue Feldzugs-Karten kreieren und bestehende ändern können. Die statische Landschaft, z.B. Seen, Straßen, Hügel, Flüsse kann verändert werden, sowie auch alle Aspekte der Gruppe. Um mit dem Edieren zu beginnen, klicken Sie auf das Scheren-Ikon auf dem Feldzugskarten-Bildschirm.

Der erste Bildschirm, den Sie sehen, zeigt dieselbe Karte wie vorher, doch ohne die Gruppen und mit einem unterschiedlichen Satz von Ikonen auf der rechten Seite, die dazu benutzt werden, die statische Landschaft zu verändern. Um sie zu aktivieren, klicken Sie darauf, z.B. auf das Ikon für Marsch, Wald, Stadt usw. Das entsprechende Ikon wird dadurch rot umrahmt.

Bewegen des Zeiger auf der Karte und Drücken der linken Maustaste zeichnet eine runde Zone der gewählten Landschaft auf der Karte. Dies funktioniert ähnlich wie viele "Paint"-Pakete, die es für Ihren Computer zu kaufen gibt, und wird Ihnen wahrscheinlich ziemlich vertraut vorkommen. Um eine Zone zu löschen (das heißt, um sie in Graslandschaft zurückzuverwandeln), verwenden Sie die rechte Maustaste.

Nicht alle Ikonen funktionieren in der oben beschriebenen Weise. Straßen, Flüsse und Grenzen werden auf der Karte als Folgen gerader Liniestücke gezeichnet. Wählen Sie hierzu also das entsprechende Ikon, wie zuvor, und dann bewegen Sie den Zeiger auf die Karte. Klicken Sie die linke Maustaste, um eine Straße zu beginnen. Nun bewegen Sie den Zeiger zur nächsten Straßenposition und klicken Sie wieder die linke Maustaste. Es wird nun eine Linie gezeichnet, die die beiden Punkte verbindet, auf die Sie geklickt hatten. Die Straße weiterzeichnen ist ganz einfach: Sie wählen weitere Punkte, wo Sie sie herführen möchten. Um eine Straße zu beenden, wählen Sie irgendein Landschafts-Ikon (einschließlich Straße). Die rechte Maustaste entfernt Straßensegmente, beginnend mit dem letzten, und dann rückwärts, bis keins mehr übrig ist. Flüsse und Grenzen werden auf ganz genau die gleiche Weise ediert wie Straßen.

Die Wahl ist die gleiche wie zuvor, doch Hügel werden nicht einfach auf die Karte gezeichnet. Die Kartenoberfläche wird hier wie ein Blatt Gummi behandelt, das nach oben gezogen werden kann, um einen Gipfel zu bilden, oder nach unten gedrückt, so daß eine Senke entsteht. Wählen Sie das "Höhe justieren"-Ikon. Nun bewegen Sie



Vietnam - 1968

Zeichnen von Straßen und Flüssen

Zeichnen von Hügeln

sich zu einer leeren Zone auf der Karte und drücken die linke Maustaste. Das Gebiet um den Zeiger herum wechselt seine Farbe, in einer Serie von sich erweiternden Kreisen. Diese stellen verschiedene Höhenstufen dar, ähnlich wie Konturen auf einer Landkarte. Die rechte Maustaste drückt Gebiete hinunter, bis hin zum Meeresspiegel, falls gewünscht.

Die maximal und minimal erlaubten Höhen können geändert werden, indem Sie die beiden waagerechten Linien gleich rechts neben dem "Höhe justieren"-Ikon benutzen. Ziehen der unteren Linie nach oben oder unten ändert die minimale Höhe (d.h. die Höhe, die nicht mit der rechten Maustaste unterschritten werden kann), die obere Linie ändert die maximal erlaubte Höhe.

Ortsnamen können überall auf der Karte plaziert werden. Sie haben keine Auswirkung auf das Spiel, helfen aber, der Karte eine gewisse Identität zu verleihen. Um Ortsnamen zu verwenden, wählen Sie das Ikon und klicken irgendwo auf die Landkarte. Ein Dialog erscheint, der um Eingabe des Texts für den Ortsnamen bittet. Drücken Sie Return oder Enter sofort, wenn Sie den Ortsnamen löschen wollen, oder den Namen, gefolgt von Return oder Enter, um ihn zu plazieren. Der Name kann auf der Karte umpositioniert werden, indem Sie ihn mit der rechten Maustaste wählen und unter Gedrückthalten der Maustaste bewegen. Er kann völlig von der Karte entfernt werden, indem Sie ihn in das Abfalleimer-Ikon ganz rechts in der Ikonenzone ziehen.

Minenfelder

Das Minenfeld-Ikon (Schädel und gekreuzte Knochen) ermöglicht es, jede Zone auf der Karte zu verminen. Zeichnen Sie einfach mit dem Zeiger wie bei normaler Landschaft. Die Karte zeigt eine verminte Zone in Schwarz, doch das darunter liegende Detail geht nicht verloren - um dies zu illustrieren, entfernen Sie die Minen mit Hilfe der rechten Maustaste, und Sie sehen, daß die Karte wieder mit den ursprünglichen Farben gezeichnet wird.

Objektive

Objektive sind Zonen, die eine Seite erringen kann, um den Feldzug zu gewinnen. Die beiden Seiten (Blau und Rot) haben unabhängige Objektive. Sie können immer nur Ihre eigenen Objektive sehen, und nicht die des Feindes. Dies bedeutet, daß Szenarios kreierte werden können, wo nur eine Seite ein Objektiv hat, oder solche, wo jede Seite mehrere Objektive hat. Wenn alle freundlichen Objektive frei von feindlichen Streitkräften sind und mindestens ein Objektiv von einer freundlichen Gruppe besetzt ist, dann ist das Objektiv erreicht worden, und der Feldzug ist zu Ende. Je größer ein Objektiv ist, desto schwieriger ist es sicherzustellen, daß es frei von feindlichen Kräften ist.

Es können die Objektive beider Seiten definiert werden. Das erste Klicken auf das Ikon wählt es. Weitere Klicks wechseln die Seite. Objektive können ediert werden wie jede andere Landschaft.

Das **“Textseiten”**-Icon dient dem Edieren der Information über die Karte, wie zum Beispiel Klima, Uhrzeit des Spielbeginns usw. Klicken auf dieses Icon bringt ein großes Dialogfenster mitten auf den Bildschirm. Es zeigt sechs Hauptüberschriften.

“Zeit & Datum:” ist die Spielzeit, und um sie zu ändern, bewegen Sie den Zeiger auf den zu ändernden Teil und klicken Sie die linke Maustaste. Dies setzt die gewählte Zeiteinheit vorwärts.

“Kartentitel” ist ein 19 Buchstaben langes Feld, um der Karte einen mehr beschreibenden Namen zu geben als den Dateinamen. Bewegen Sie den Zeiger in das Feld nach der Überschrift und tippen Sie einen neuen Titel ein. Jeder vorherige Titel oder Fehler kann durch die Delete-Taste auf der Tastatur entfernt werden.

“Klima:” kann wechseln zwischen gemäßigt, tropisch und Wüste. Dies beeinflusst die Farben der Karte und auch ein Landschafts-Icon.

“Kartengröße:” ist der Maßstab der Karte, wenn sie am kleinsten dargestellt ist. Ändern dieses Werts ändert das Gebiet, das die Karte einnimmt, und stellt alle Eigenheiten der Karte im neuen Maßstab dar. Das kleinste Gebiet ist 25 x 25 Kilometer, was 625 Quadratkilometern entspricht. Das größte ist 3200 x 3200 km, was ungefähr 10 Millionen Quadratkilometern entspricht! Dies bedeutet, daß die Karte auf den geeigneten Maßstab für einen Feldzug eingerichtet werden kann, gleich ob er einen ganzen Erdteil umfaßt oder nur eine winzige Insel.

“Aktuelle Kartengröße:” und **“Maximale Kartengröße:”** dienen nur der Information und können nicht direkt eingestellt werden. Diese Werte zeigen, wieviel Speicher (RAM) für die Karte verfügbar ist. Das Ausmaß an Speicher für eine Karte hängt vom Detailniveau der Karte ab, nicht von ihrem Maßstab, so daß es möglich ist, daß eine detaillierte 25 km Karte mehr Speicher benötigt als eine 3200 km Karte.

Das Dialogfenster deaktiviert alle anderen Ikone auf dem Bildschirm. Klicken Sie in das Quit-Kästchen oben links im Dialog, um das Fenster zu schließen.

Um die Gruppen zu edieren, wählen Sie das **“Streitkräfte edieren”**-Icon (das so aussieht wie ein Panzer) unten rechts auf dem Karteneditor-Bildschirm. Dies ändert die Ikone rechts auf dem Bildschirm und auch die Karte, die nun außer der Landschaft auch die Gruppen zeigt. Die Ikone unter der Zone für Karte speichern/laden sollten Ihnen vom Hauptspiel her vertraut sein, genau wie die Ikone für Sound und Zoom unten auf dem Schirm. Die verbleibenden drei Ikone sind: das kleine Quadrat Dschungel, um zum Edieren der Landschaft zurückzugehen, das Pause-Icon, um das Feldzugs-Spiel zu starten und ein Abfalleimer, um Gruppen von der Karte zu entfernen.

Mit der Karte zusammenhängende Information



Befreiung Kuwaits - 1991

Edieren von Gruppen

Edieren der Baumstruktur

Um die interne Struktur der Gruppen zu edieren, müssen Sie im Karten-Editor sein. Wählen Sie nun eine Gruppe auf der Karte, dann wählen Sie das Baumdiagramm-Ikon, um die Details der Gruppe anzuzeigen bzw. zu edieren. Die Standard-Baumanzeige erscheint, jedoch mit einem Scheren-Ikon oben rechts auf dem Bildschirm. Klicken auf dieses Icon gibt dem Mauszeiger die Form einer Schere (um "Edier"-Modus anzuzeigen), und die Wahl von Sektionen des Baums hat nun unterschiedliche Auswirkungen als die des normalen Ansichtsmodus. Statt den Bildschirm mit dem gewählten Knoten als Wurzel neu zu zeichnen, wird dieser Knoten nun in Rot dargestellt, mit einer Werkzeugleiste an der rechten Seite. Diese zeigt mindesten vier Optionen:

"Ausschneiden" löscht den Knoten (und alle von ihm abhängigen Zweige) und speichert ihn in der Zwischenablage ab.

"Kopieren" speichert nur eine Kopie des Knotens (und aller von ihm abhängigen Zweige) in der Zwischenablage ab.

"Einfügen" kopiert den Inhalt der Zwischenablage in den gewählten Knoten, so daß ein weiterer Zweig entsteht.

"Name" läßt Sie den Namen ändern, der mit dem Knoten assoziiert ist (zu Beginn ohne Namen).

Einige dieser Optionen können in Grau dargestellt sein, wenn sie nicht verfügbar sind, zum Beispiel "Einfügen", wenn noch nichts in der Zwischenablage ist, oder "Ausschneiden", wenn die Wurzel gewählt ist.

Unter dieser Zone ist eine Liste von bis zu fünf Ikonen, die andere Dinge zeigen, die an den gewählten Knoten angehängt werden können. Wenn mehr als fünf Optionen verfügbar sind, können Sie den Rollbalken zur Rechten benutzen, um schnell an das Icon Ihrer Wahl zu gelangen.

Die Wahl eines anderen Knotens im Baum aktualisiert den Bildschirm, wobei der neue Knoten hervorgehoben ist, mit einer ähnlichen Werkzeugleiste an der Seite. Die Werkzeugleiste wird jedermal neu berechnet, so daß Optionen sichtbar werden können, die für einen anderen Knoten nicht verfügbar waren. Zum Beispiel, wenn Sie einen Bataillons-Knoten wählen, bestehen die Ikone auf der rechten Seite aus Dingen, die ein Bataillon enthalten kann (normalerweise Kompanien und Züge). Das System wird jedoch nicht die Einfüge-Option gestatten, wenn der erste Knoten in der Zwischenablage nur auf einem höheren Niveau in der Baumstruktur gefunden werden kann.

Wenn Sie im Baum einen Zug-Knoten wählen, dann wechselt die Liste der Ikone in eine Liste der Fahrzeuge, die der Zug haben kann. Vergessen Sie nicht, daß jeder Zug nur aus ein- und demselben Fahrzeugtyp bestehen kann. Es gibt eine Begrenzung von drei verschiedenen Fahrzeugtypen pro Bataillons- (oder höherem) Knoten.

Obwohl Sie bis zu fünf Kompanien mit je bis zu vier Zügen mit jeweils bis zu vier Fahrzeugen (insgesamt also 80 Fahrzeuge pro Bataillon) haben können, sind Sie dennoch auf drei Fahrzeugtypen beschränkt.

Dies hat normalerweise seine militärischen Gründe, wie Wartung und Logistik, was bedeutet, daß Ersatzteile für einige wenige Fahrzeugtypen leicht mitgeführt werden können, daß das Problem jedoch sehr schnell eskaliert, wenn mehr als ein paar Fahrzeugtypen versorgt werden müssen.

Wenn alle drei Fahrzeugtypen definiert sind, sehen Sie eine Liste der drei Fahrzeugformen rechts in der Werkzeugleiste. Wenn weniger als drei gewählt worden sind, werden die momentan definierten zuerst gezeigt, dann alle anderen verwendbaren Fahrzeuge, je nach Nationalität der Gruppe und Datum der Karte. Die Wahl einer Fahrzeugform in der Werkzeugliste ersetzt den Fahrzeugtyp des Zuges für alle seine Fahrzeuge, ohne die Zahl der Fahrzeuge zu ändern.

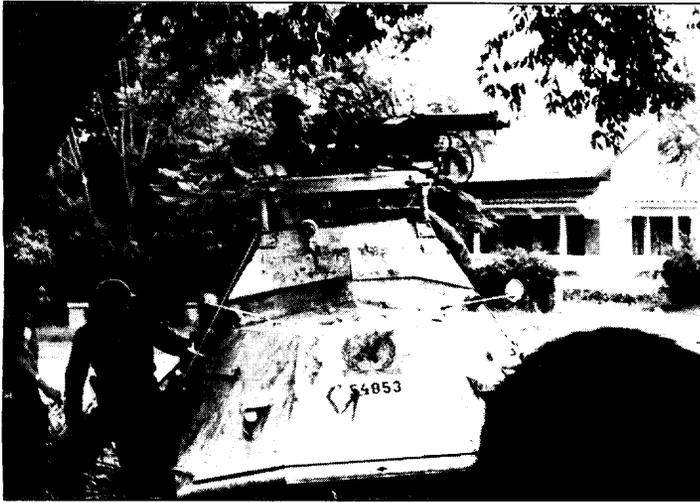
Die Wahl einer Fahrzeugform im Zug selbst entfernt dieses Fahrzeug aus dem Zug. Sie können jedoch nicht das letzte Fahrzeug eines Zuges auf diese Weise löschen, dazu müssen Sie den Zug wählen und seinen gesamten Knoten löschen.

Um dem Zug Fahrzeuge hinzuzufügen, müssen Sie einen neuen Zug kreieren, der automatisch mit der vollen Ausrüstung von vier Fahrzeugen startet.

Um den Edier-Modus zu verlassen, wählen Sie nochmals das Scheren-Ikon ganz oben rechts.

*Befreiung Kuwaits - 1991
AIM-9 Sidewinders werden an Bord der
USS John F. Kennedy CV67 vorbereitet.*





*UNO-Truppen im Kongo - 1961
Ein gepanzertes Fahrzeug steht am Stadtrand
von Elizabethville, Dezember 1961.*

fast ausschließlich auf Angriff. Verteidigung wird als sehr zeitweilige Situation gesehen. Schnelles Eindringen in feindliches Gebiet ist essentiell, genau wie die Erhaltung des Impetus. Alle Unterstützung für die angreifenden Kolonnen geht an die, die ihren Job am besten ausführt. Diese Idee, Erfolg zu verstärken, ist radikal verschieden von der der modernen britischen Armee, die weniger dazu bereit ist, irgendwelche ihrer Truppen zu verlassen. Hierin ist sie der israelischen Armee ähnlich, die auch findet, daß alles Personal wichtig ist, und wert gerettet zu werden, falls irgend möglich.

Diese unterschiedlichen Ansätze reflektieren sich in den unterschiedlichen Größen der Streitkräfte in den verschiedenen Ländern. Die britische und die israelische Armee sind relativ klein, jedoch von einem hohen Korpsgeist durchdrungen, bei den Briten, weil es alles Freiwillige sind (wenigstens nachdem die allgemeine Wehrpflicht in den frühen sechziger Jahren abgeschafft wurde), bei den Israelis, weil sie aus jeder Schlacht mit ihren arabischen Nachbarn als Sieger hervorgegangen sind. Die viel größere sowjetische Armee waren Wehrpflichtige, die dazu gezwungen

waren, in sehr starren Doktrinen zu denken, mit wenig, falls überhaupt, Raum für Eigeninitiative. Dies zeigt sich im Extrem in einigen Panzerformationen, wo nur der führende Panzer Zweiweg-Funk hat (um Befehle anzunehmen und weiterzugeben). Die anderen Panzer haben nur Empfänger, so daß sie Befehle annehmen, jedoch keine Information selbst senden können.

\Strategien müssen auch flexibel sein, so daß auf Änderungen mit einem Mindestmaß an Umständen reagiert werden kann. Zum Beispiel sollten Sie sich auf keinen Fall auf irgend ein Ding verlassen, da dies aus der Luft angegriffen werden, eine Panne haben oder auf andere Weise nutzlos gemacht werden kann. Bedenken Sie auch, daß Sie immer nur ein unvollständiges Bild des Feldzugs-Gebiets sehen können; da Sie nicht sicher sein können, daß alle feindlichen Kräfte sichtbar sind, ist es am besten, „das Unerwartete zu erwarten“!

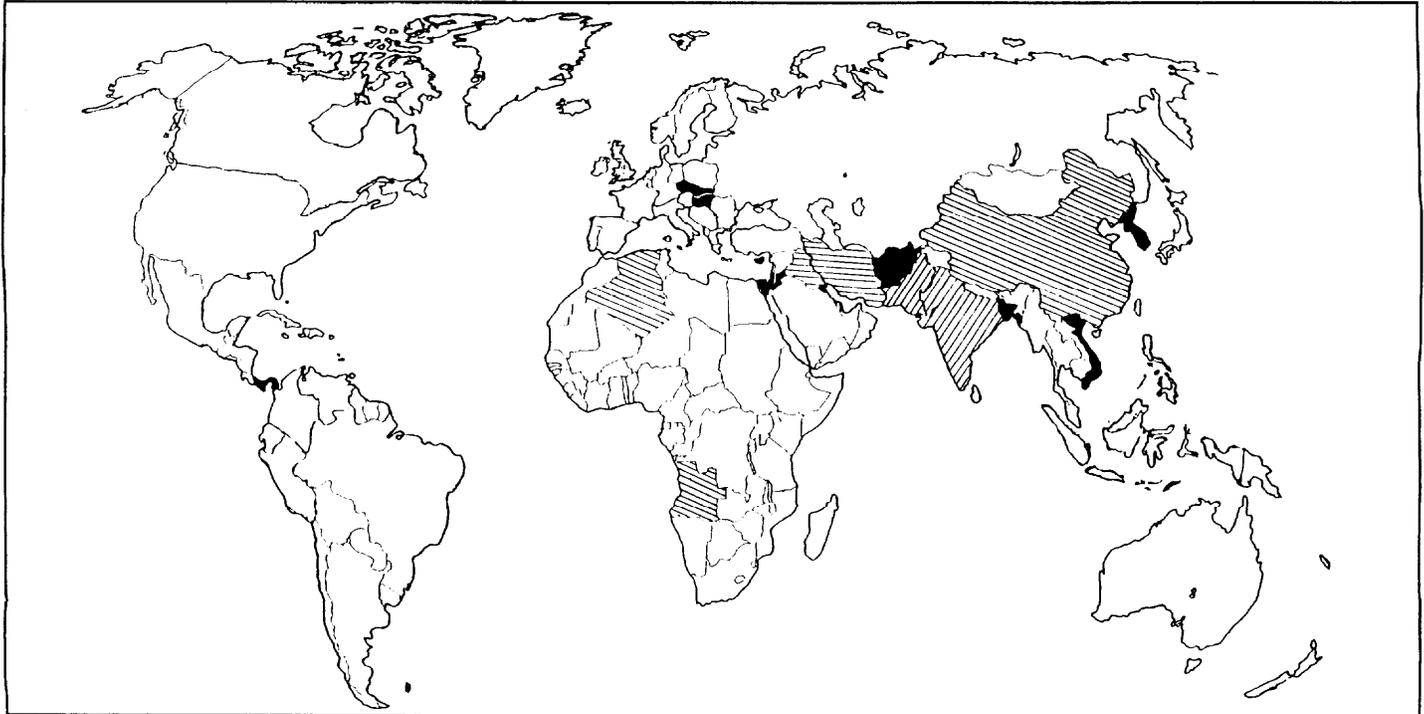
Die Rolle der Luft-Unterstützung

Die Luftunterstützung während Schlachten zu synchronisieren ist schwierig, doch dies zu schaffen ist ganz sicher die Anstrengung wert, da Bodenangriffs-Flugzeuge ausgesprochen wirksam sind. Als Beispiel: die Alliierten waren hauptsächlich in der Lage, während des Golfkriegs in den Irak einzumarschieren, weil sie eine vollständige Luftüberlegenheit hatten. Luftüberlegenheit heißt, daß die reine Anzahl von verfügbaren Flugzeugen jedes feindliche Flugzeug zunichte macht, das versucht anzugreifen. Die hohe Wirksamkeit der Luftunterstützung beinhaltet, daß Ihre Streitkräfte in der Lage sein müssen, mit einem Feind fertig zu werden, der seine Luftwaffen-Abteilung einsetzt, was wiederum bedeutet, daß wirksame Luftverteidigung heutzutage ein integrierter Teil der meisten Formationen ist.

KURZE GESCHICHTE DER GRÖßEREN KONFLIKTE SEIT 1945

Chinesischer Bürgerkrieg 1945-49

Dieser Krieg wurde zwischen den Kommunisten von Mao Tse-Tung und den Nationalisten von Tschiang Kai-Schek ausgetragen. Die Amerikaner unterstützten die Nationalisten, und die Kommunisten hatten praktisch keinerlei Hilfe. Dieser Bürgerkrieg läßt alle anderen klein erscheinen, da ein Viertel der Menschheit in China lebt. Die Kommunisten gewannen ihn schließlich, nachdem jeglicher nationalistischer Widerstand auf dem Festland im Dezember 1949 aufhörte. Die nationalistische Regierung zog sich auf die Insel Taiwan zurück, wo sie noch heute ist.



Indochina 1946-54

Vor dem Zweiten Weltkrieg wurde Indochina von den Franzosen regiert. Sie waren nicht darauf vorbereitet, nach dem Krieg die Kontrolle wieder zu übernehmen, und so verkündete Ho Chi Minh (der Erleuchtete) in Hanoi die Demokratische Republik Vietnam. Die Franzosen versuchten, das Gebiet zurückzuerobern, doch der Guerillakrieg der Viet Minh war zu viel für sie, und am 21. Juli 1954 zogen sich die Franzosen zurück. Ho Chi Minh übernahm die Kontrolle über Nordvietnam, und Ngo Dinh Diem die über Südvietnam. Die beiden Länder waren durch den 17. Breitengrad getrennt.

Arabisch-Israelischer Konflikt 1948-49

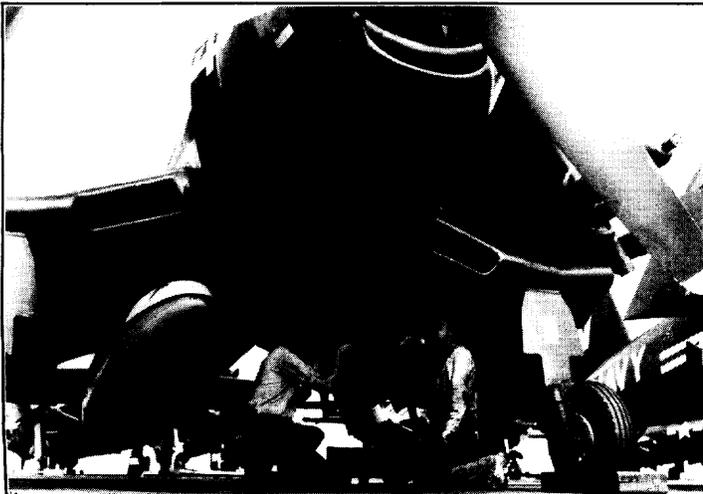
Am 14. März 1948 wurde der israelische Staat aus dem arabischen Palästina gegründet, das unter britischer Mandatsregierung stand. Am 15. Mai ging das Mandat zu Ende, und sofort fielen Ägypten, Jordanien, Syrien, der Libanon und der Irak in Israel ein. Alle diese Armeen, mit Ausnahme der von den Briten trainierten Arabischen Legion von Jordanien wurden schnell zurückgeschlagen. Die Jordanier hielten das Westufer des Jordan, das bis dahin Teil Palästinas gewesen war. Palästina hörte auf zu existieren, und viele der dort lebenden Araber überfluteten die Flüchtlingslager in Jordanien, Syrien, Libanon und Ägypten.

Korea 1950-53

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde übereingekommen, daß Rußland die japanischen Soldaten nördlich des 38. Breitengrades entwaffnen sollte, Amerika die südlich des 38. Breitengrades. Der Norden war vorwiegend industriell, der Süden vorwiegend landwirtschaftlich. Im August 1948 wurde die Koreanische Republik (KR) gegründet, gefolgt von der Demokratischen Volksrepublik Korea (DVK) im September. Bis Juli 1949 hatten sich sowohl die russischen als auch die amerikanischen Streitkräfte aus beiden Ländern zurückgezogen. Am 25. Juni 1950 fiel der Norden in den Süden ein, indem er den 38. Breitengrad überschritt. Am 1. Juli landeten die ersten US-Streitkräfte im Süden, und bis zum 1. August hielten die US- und KR-Streitkräfte zusammen nur ungefähr ein Zehntel der ursprünglichen Fläche des Landes. Im September landeten US-Streitkräfte in Inchon, in der Nähe des 38. Breitengrades. Gegen Oktober gewann der US/KR-Gegenangriff an Boden, als China in den Krieg eingriff, um dem kommunistischen Norden zu helfen. Die chinesischen Angriffe gingen bis zum 15. Januar 1951 weiter. Die Vereinten Nationen starteten einen Gegenangriff im Frühling, gefolgt von mehreren chinesischen Gegenangriffen, die schließlich im Juli 1951 versandeten. Nach zwei Jahren Verhandlungen wurde schließlich das Waffenstillstands-Abkommen unterzeichnet, das die Teilung Koreas längs des 38. Breitengrades in einen kommunistischen Staat im Norden und einen kapitalistischen im Süden festschrieb.

Korea - 1950

250kg Bombe wird in die Bombenhalterung eines USN Corsair montiert, an Bord der USS Philippine Sea (CV-47).



Algerien 1954-62

Algerien war seit 1848 integraler Bestandteil von Frankreich gewesen. Nationalistische Gefühle waren während dieser Zeit zwar noch stark, wurden aber unterdrückt. Als Frankreich im Jahre 1944 befreit wurde, flammten diese Gefühle wieder auf, und am 8. Mai 1945 ermordeten moslemische Extremisten 103 Personen. Bis 1954 hatten sich die verschiedenen moslemischen Widerstandsgruppen zur Front de la Libération Nationale (FLN) zusammengeschlossen. Am 1. November 1954 griffen sie ausgewählte Ziele an, doch die französischen Autoritäten wurden leicht mit ihnen fertig. Am 20. August ermordete und verstümmelte die FLN französische Kolonisten, die daraufhin Gruppen von Vigilantes bildeten und im Gegenzug etwa 12.000 Moslems umbrachten. Im März 1956 wurden Marokko und Tunesien unabhängig und wurden so ein sicherer Hafen für die FLN-Truppen. Die Kämpfe gingen bis 1962 weiter, bis Algerien schließlich seine völlige Unabhängigkeit erhielt.

Zypern 1955-74

Zypern wurde im Jahre 1931 britische Kronkolonie, doch die meisten Zyprioten wollten eine Vereinigung mit Griechenland (enosis). 1955 wurde die pro-griechische Widerstandsbewegung EOKA gebildet, mit der Absicht, Großbritannien mit Gewalt zu zwingen, die enosis zu gewähren. Bombenangriffe begannen am 1. April 1955, und im November wurde der Notstand erklärt. Die Gewalt wurde während des Jahres 1965 intensiviert, während England mit der Suez-Krise beschäftigt war. Zypern wurde am 16. August 1960 die Unabhängigkeit gewährt, doch die brachte die Gewalt nicht zum Stillstand, und im April entsendeten die Vereinten Nationen eine Friedenstruppe nach Zypern. Am 20. Juli 1974 landeten türkische Truppen in der Nähe von Kyrenia, und bis zum 16. August befand sich ein Drittel der Insel in türkischer Hand.

Der ungarische Nationalaufstand 1956

Ungarn wurde nach dem Zweiten Weltkrieg von Sowjetrußland besetzt, und Stalin setzte eine Marionettenregierung ein. Diese war zutiefst unpopulär, und am 23. Oktober 1956 demonstrierten Studenten und Arbeiter in Budapest. Die Regierung befahl der Polizei, in die Menge zu schießen, was das Volk zum Aufstand brachte. Dann forderte die Regierung russische Hilfe an, die jedoch erst am 3./4. November eintraf, als das Land bereits fast vollständig vom sowjetischen Regime befreit war. Als jedoch die Rote Armee eintraf, griff sie sofort heftig an, und die schweren Kämpfe forderten mehrere Tausend Todesopfer. Eine neue Regierung wurde eingesetzt, die sich hielt, bis 1990 der Kommunismus in Ungarn zusammenbrach.

Suez-Krise 1956

Präsident Nasser übernahm die Macht in Ägypten im Jahre 1954 und begann vom Gaza-Streifen aus Stoßtruppenunternehmen gegen Israel. Die letzten britischen Truppen verließen Ägypten im Juni 1956, und Nasser nationalisierte den Suez-Kanal im Juli. Israel, Frankreich und Großbritannien planten daraufhin einen gemeinsamen Angriff auf Ägypten. England und Frankreich benötigten den Kanal zum Handel und hatten einen langen geschichtlichen Einfluß in der Region. Dem Plan zufolge sollte

und suchte Unterstützung sowohl von Amerika als auch von Rußland. In den frühen 60-er Jahren wurde die amerikanische Hilfe eingestellt, und Afghanistan begann, sich stark auf russische Hilfe zu verlassen. Nach einem Staatsstreich 1979 begann das Land, sehr instabil zu werden, und in der Furcht vor einer islamischen Revolution, fiel Rußland im Dezember 1979 in Afghanistan ein. Die afghanische Armee setzte nur wenig Widerstand entgegen, und schon bald war die Hälfte ihrer Soldaten desertiert. Das Ganze ging als Guerilla-Krieg weiter, so daß die Russen praktisch Gefangene in ihren eigenen Militärstützpunkten waren. Der Krieg ging bis 1988 weiter, als die Friedensabkommen in Genf unterzeichnet wurden, und der endgültige russische Rückzug begann im Februar 1989.

Golfkrieg Iran-Irak 1980-88

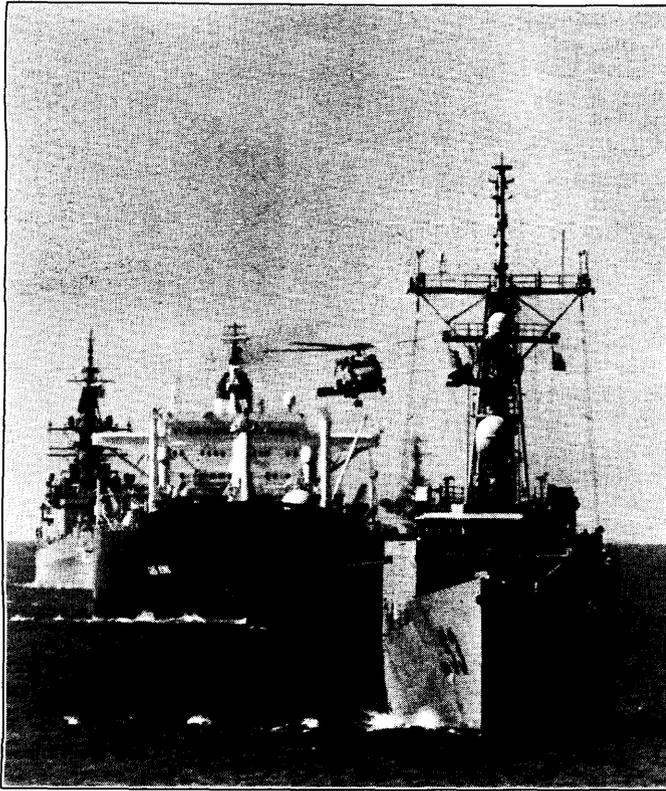
Als der Schah von Persien 1979 entmachtet wurde, beschloß die fundamentalistische Regierung des Ayatollah Khomeini zu versuchen, ihre Revolution zu den Nachbarn zu "exportieren". Im Juli 1979 wurde Saddam Hussein Führer des Irak und in der Furcht vor einer islamischen Revolution griff er den Iran am 12. September 1980 an. Dies war anfangs erfolgreich, doch die irakischen Truppen rückten nicht weit in den Iran vor. Jede Seite begann dann, die Ölterminals der anderen Seite zu bombardieren. 1981 begann der Iran eine Reihe von Gegenangriffen, die den Krieg zu ihrem Vorteil wendeten. Von 1982 an waren Angriffe und Gegenangriffe ziemlich lokalisiert, und der Krieg verlief bald im Sand. Die Iranianer setzten fanatische Selbstmordkommandos von Kindern ein, um die Minenfelder zu räumen, und der Irak setzte chemische Waffen ein. Der Krieg ging bis 1988 weiter und endete mit einem Waffenstillstand am 20. August.

Falkland 1982

Großbritannien nahm die Falkland-Inseln im Jahre 1833 in Besitz und vertrieb die argentinischen Soldaten und Siedler, die 1820 angekommen waren. Argentinien berief sich auf historische Ansprüche auf die Falkland-Inseln, und am 2. April fielen 500 argentinische Soldaten dort ein, wodurch die Garnison der 81 Royal Marines in Port Stanley sich ergeben mußten. Am 4. April besetzten Streitkräfte die Insel South Georgia, trotz des Widerstands der 22 Royal Marines. Am nächsten Tag stachen Kriegsschiffe von Großbritannien aus in See. Am 25. April eroberten Royal Marines South Georgia zurück, und am 21. Mai hatten britische Truppen einen Brückenkopf etabliert. Zwischen Ende Mai und dem 14. Juni rückten die Briten unbarmherzig gegen die argentinischen Stellungen vor, bis diese sich am 14. Juni in Port Stanley endgültig ergaben.

Grenada 1983

Grenada wurde 1974 die Unabhängigkeit von Großbritannien gewährt, und im März 1979 wurde die repressive und korrupte Regierung in einem unblutigen Staatsstreich abgesetzt, und der neue Führer geriet unter den Einfluß von Kuba und der Sowjetunion. Im Dezember 1979 wurde eine neue 3.000 m lange Startbahn von einer kubanischen Baubrigade begonnen, obwohl Grenada gar keine Luftwaffe besaß. Am 21. Oktober forderte die Organisation ostkaribischer Staaten die USA auf,



Persischer Golf - 1987

Die USS Hawes (FFG-53) begleitet die Tanker GAS KING und USS Standley (CG-32) durch den Persischen Golf während Konvoi Nr. 12. Ein SH-60 Seahawk Hubschrauber überfliegt den Konvoi.

eingzugreifen, und am 25. Oktober fielen US Marines in Grenada ein. Sie trafen auf härteren Widerstand als erwartet, besonders seitens der kubanischen Bauarbeiter, die sich unverzüglich in Soldaten verwandelten. Bis zum 27. Oktober hatten die USA ihr Ziel, den Bau des Flughafens zu verhindern, erreicht, und der Krieg war praktisch zu Ende.

Panama

In einem Einsatz unter dem Namen "Just Cause" fiel die US Armee in Panama ein, um den Führer, General Noriega, wegen Verdachts auf Drogengeschäfte der Justiz zu übergeben.

Die Befreiung Kuwaits 1990

Im Juni 1989 begann Saddam Hussein, der Präsident des Irak, eine Invasion des winzigen Staates Kuwait. Dies sollte von inneren Angelegenheiten ablenken und zusätzlich diese ölfreiche Region sichern, auf die Irak ein historisches Besitzrecht beanspruchte. Internationale Verurteilung folgte auf dem Fuße, und die USA organisierten unter der Rechtsprechung der UNO eine Koalition von Streitkräften. Die alliierte Streitmacht führte zunächst Luftangriffe durch, zur Vorbereitung der darauf folgenden Bodenoffensive, und am 24. Februar griffen amerikanisch, britische, französische und Truppen anderer Nationen den Irak direkt an und schwenkten nach Osten, um Kuwait zu befreien. Dieser Bodenkrieg dauerte 100 Stunden, oder knapp über 4 Tage, und resultierte in der Zerstörung eines großen Teils des irakischen Militärarsenals. Die Alliierten hatten nur sehr geringe Verluste - weniger als bei einem normalen Truppenübungs-Manöver.

BIBLIOGRAPHIE

- Bonds, Ray, ed. *Modern Soviet Weapons* (Salamander Books Ltd., 1986).
- Dunstan, Simon. *The Centurion Tank in Battle* (Osprey Publishing Ltd., 1981).
- Foss, Christopher F. *Jane's AFV Recognition Handbook* (Jane's Information Group, 1992).
- Fowler, William and Chappell, Michael. *Battle for the Falklands 1 Land Forces* (Osprey Publishing Ltd., 1982).
- Gander, Terry. *Modern British Armoured Fighting Vehicles* (Patrick Stephens Ltd., 1986).
- Gunston, Bill. *Military Helicopters* (Prentice Hall Press, 1986).
- Hartman, Tony. *A World Atlas of Military History 1945-1984* (Leo Cooper, 1984).
- Mesko, Jim. *M551 Sheridan in action* (Squadron/Signal Publications, 1990).
- Messenger, Charles. *Observers Tanks and other Armoured Fighting Vehicles* (Bloomsbury Books, 1993).
- Miller, David and Foss, Christopher. *Modern Land Combat* (Salamander Books Ltd., 1987).
- Miller, David. *Modern Tanks & Fighting Vehicles* (Salamander Books Ltd., 1992).
- Quarrie, Bruce. *Encyclopaedia of the German Army in the 20th Century* (Patrick Stephens Ltd., 1989).
- Ripley, Tim. *Land Power The Coalition and Iraqi Armies* (Osprey Publishing Ltd., 1991).
- Ripley, Tim. *Modern US Army* (Salamander Books Ltd., 1992).

- Rottman, Gordon L. *Inside the U.S. Army Today* (Osprey Publishing Ltd., 1988).
- Terry et al. *Fighting Vehicles* (Brassey's (UK) Ltd., 1991).
- Thomas, Nigel, Abbott, Peter & Chappell, Mike. *The Korean War 1950-53* (Osprey Publishing Ltd., 1986).
- Zaloga, Steven. *Armour of the Middle East Wars 1948-78* (Osprey Publishing Ltd., 1981).
- Zaloga, Steve. *Modern Soviet Combat Tanks* (Osprey Publishing Ltd., 1984).
- Zaloga, Steve. *The M47 & M48 Patton Tanks* (Osprey Publishing Ltd., 1980).
- Zaloga, Steven and Loop, James W. *Soviet Tanks and Combat Vehicles 1946 to the Present* (Arms & Armour Press, 1987).
- Zaloga, Steven J. and McCouaig, Simon. *Tank War - Central Front NATO vs Warsaw Pact* (Osprey Publishing Ltd., 1989).
- Zaloga, Steve and Sarson, Peter. *M1 Abrams Main Battle Tank 1982-1992* (Osprey Publishing Ltd., 1993).

REMERCIEMENTS

Je voudrais remercier les personnes suivantes (l'ordre importe peu) pour toute l'aide qu'elles m'ont apportée dans la préparation de ce jeu:

Saul Marchese, pour ses superbes graphismes et pour la séquence d'introduction.

Jacqui Lyons, pour avoir cru en ce projet.

Anthony Hicks, pour plus de la moitié des formes des véhicules utilisés dans le jeu, ainsi que pour les effets sonores, la musique d'introduction et certaines des cartes.

William F. "Wilf" Owen pour m'avoir convaincu d'adopter la hiérarchie dans les groupes, sans laquelle ce jeu n'aurait pas été complet.

Owain Griffiths, pour d'autres formes de véhicules (surtout les véhicules de l'armée britannique), pour le testing de ce jeu et la correction de ce manuel.

David Braben, pour le code d'affichage original des formes en 3D (que j'ai considérablement modifié pour tous les véhicules).

Ian Bird pour la version PC et pour m'avoir aidé à trouver un certain nombre de virus.

Chris Sawyer, pour son aide dans le système de cartes et dans la version PC.

Rik Yapp, d'Oxford Digital Enterprises pour son soutien et ses encouragements.

Eddie Ashfield, pour la correction de ce manuel.

John Biggs, Ali et Aggy, Finn pour leurs commentaires.

Natasha Dhalla, pour la bibliographie et la correction de la partie "histoire".

Nick Snape et Dave Thorburn pour la réalisation de la séquence d'introduction.

Ian Higgins, Marisa Pauwels, Tony Bond, Carol Nudds, Andy Mullis et le reste du personnel d'Empire pour avoir permis de réaliser ce jeu.



Jonathan Griffiths, Cambridge, Septembre 1993.

L'auteur, Jonathan Griffiths, déguisé, essayant de fuir la rédaction de Campaign II en gravissant une montagne écossaise.



TABLE DES MATIERES

GUIDE TECHNIQUE

IBM PC - Exigences du système, Installation et Chargement.	5
Amiga - Exigences du système, Installation et Chargement.	5
Atari ST - Exigences du système, Installation et Chargement.	6

INTRODUCTION	7
---------------------------	----------

GUIDE RAPIDE DE CAMPAIGN II	8
--	----------

Démarrage	8
Conventions des Commandes	11
Les Icônes Décrites	11

LE SYSTEME CAMPAGNE	15
----------------------------------	-----------

Utilisation de la Carte de la Campagne	15
Groupes	16
Structures des Groupes Militaires	16
Système de Formation	19
Déplacement dans une Campagne	19
Dépôts	20
Fin des Campagnes	20

LE SYSTEME BATAILLE	21
----------------------------------	-----------

La Carte de la Bataille	21
Les Sections de la Bataille	22
Les Champs de Mines	23
Vue de la Bataille en 3D	23
Vision Nocturne	24
Conduite des Véhicules	25
Tir au Canon.	26
Rechargement du Canon	27
Les Balles Traceuses	27
Rotation Canon/Tourelle	27
Elévation du Canon	27
Stabilisation du Canon	28
Tir à la Mitrailleuse	28

Lancement de Missiles	28
L'Infanterie dans la Bataille	29
Changement des Paramètres	29
Renforts	30
Raids Aériens	30
Feu d'Artillerie	30
Défense Aérienne	30
Modification du Contrôle des Véhicules	31
<i>Changement de l'Artilleur</i>	
<i>Changement du Conducteur</i>	
Sélection de Stratégies	31
Réglage des Détails en 3D	31
Augmentation de la Vitesse	32
Rénovation des Véhicules	32
Retraites	32
Fin des Batailles	32
L'EDITEUR DES CARTES DE CAMPAGNE	33
Tracé des Routes et des Rivières	33
Tracé des Collines	33
Champs de Mines	34
Objectifs	34
Informations Associées à la Carte	35
Edition des Groupes	35
Edition de la Structure des Arbres des Groupes	36
STRATEGIES ET TACTIQUES	39
Stratégies Campagne	39
Le Rôle de l'Appui Aérien	40
Stratégies Bataille	41
Tactiques Bataille	41
LES CARTES DECRITES	43
Cartes d'Entraînement	43
Cartes des Guerres Réelles	48
RESUME HISTORIQUE DES PRINCIPAUX CONFLITS DEPUIS 1945	51
BIBLIOGRAPHIE	59

GUIDE TECHNIQUE

Il est fortement conseillé de faire des copies de vos disquettes (ou de les copier sur votre disque dur). Pour cela, veuillez consulter le guide de l'utilisateur de votre ordinateur.

NB. Il est illégal de faire des copies de ce logiciel et/ou de cette documentation pour vos amis. Les copies que vous faites ne doivent être utilisées que par vous.

IBM PC et Compatibles

Campaign II ne fonctionnera que du disque dur. Pour l'installer, introduisez la première disquette dans le lecteur de disquettes. Assurez-vous que votre ordinateur est prêt à accepter les commandes DOS (l'écran devrait porter la mention suivante: "C:>")

Tapez ensuite:

```
A: INSTALL C:
```

pour transférer le jeu des disquettes au répertoire actuel de votre disque dur. Lorsqu'on vous le demande, introduisez la deuxième disquette pour finir le transfert du jeu.

Pour charger le jeu, vérifiez que vous êtes bien dans le répertoire Campaign II (CAMP2) puis tapez:

```
CAMP2
```

Commodore Amiga

Campaign II exige un minimum d'1Mo de RAM pour fonctionner.

Pour commencer le jeu, vous pouvez introduire la première disquette (Introduction) et réinitialiser votre machine (soit en l'allumant soit en enfonçant la touche Ctrl et les deux touches Amiga). Vous pouvez aussi démarrer à partir du Workbench en cliquant deux fois sur l'icône Campaign II.

Pour installer le jeu sur votre disque dur, entrez le CLI (ou Obus) en cliquant deux fois sur l'icône Obus dans le Workbench. La fenêtre devrait maintenant afficher un prompt ressemblant à ce qui suit:

```
4.Workbench: >_
```

Avant de Commencer

Installation

Ensuite, passez au répertoire sur lequel vous voulez installer Campaign II en utilisant la commande "CD", introduisez la première disquette (Introduction) dans le lecteur interne et tapez:

```
execute df0:HDinstall
```

Le fichier d'installation sur disque dur copiera tout le contenu de la disquette se trouvant dans df0: sur un nouveau répertoire appelé "CampaignII", dans le répertoire actuel. Quand on vous le demande, introduisez la deuxième disquette pour finir le transfert du jeu. Vous pouvez commencer le jeu soit en utilisant le Workbench (comme auparavant) soit en tapant "Game" au prompt du CLI.

Atari ST

Campaign II exige un minimum d'1Mo de RAM pour fonctionner.

Pour jouer directement à partir de la disquette, introduisez-la dans le lecteur interne et réinitialisez votre ordinateur.

Vous pouvez aussi copier le jeu sur disque dur. Créez un nouveau répertoire sur votre disque dur et tirez l'icône de la disquette jusqu'à ce répertoire pour y copier tout le contenu. Pour commencer le jeu, cliquez deux fois sur le fichier "CMPAIGN2".

INTRODUCTION

Campaign II est un jeu de guerre basé sur des campagnes regroupant tous les conflits terrestres qui se sont déroulés après la deuxième guerre mondiale. Une guerre est composée d'un certain nombre de campagnes, qui, à leur tour, consistent en un certain nombre de batailles. Ce jeu est entièrement basé sur le combat terrestre. Il concerne les campagnes et les batailles qui s'y rapportent. Vous jouerez le rôle de l'un des deux protagonistes et l'ordinateur, celui du camp adverse. Il n'existe que deux camps dans le jeu, celui de l'OTAN (alliances pro-occidentales) et celui des Soviétiques (alliances pro-orientales). Ces alliances reflètent les allégeances de la plupart des pays durant la période de la guerre froide, bien que certains ne se soient pas alliés à l'un ou l'autre camp, et que d'autres aient changé de camp. Le jeu exige qu'un camp se batte contre l'autre. Ainsi, dans certains cas, une nation fera partie des deux factions (comme, par exemple, l'Iran).

Corée - Juin 1951

Les Marines de la 1ère Batterie, 11ème Régiment, chargent et tirent un howitzer de 105mm. Ils appuient les fantassins du 7ème Régiment des Marines dans la région de Yanggu.



Les deux camps de la campagne auront des groupes de véhicules qui se déplaceront en fonction des ordres qu'ils recevront. Lorsque deux groupes s'accrochent, une bataille sera déclenchée. Vous aurez alors le choix entre jouer la bataille directement ou laisser l'ordinateur la jouer lui-même (en la faisant passer rapidement) et vous informer du résultat. Vous pouvez ainsi jouer à plusieurs niveaux. Vous pouvez soit rester au niveau campagne et laisser les batailles suivre leur cours, soit utiliser le système pour créer des batailles, et ignorer, dans une large mesure, les aspects de la campagne.

GUIDE RAPIDE DE CAMPAIGN II

Démarrage

L'écran initial est affiché en face (Fig. 1.0). La grande zone située à gauche de l'écran est la fenêtre de la carte de l'écran. La barre de défilement latérale et celle du bas servent à déplacer la carte. Pour ce faire, placez le pointeur de la souris sur la flèche noire dirigée vers la gauche, située tout en bas et à gauche de l'écran. Cliquez ensuite avec le bouton gauche de la souris, et la carte glissera sur le côté. La carte est trop grande pour être entièrement affichée à l'écran; pour l'examiner, vous devez donc la faire défiler.

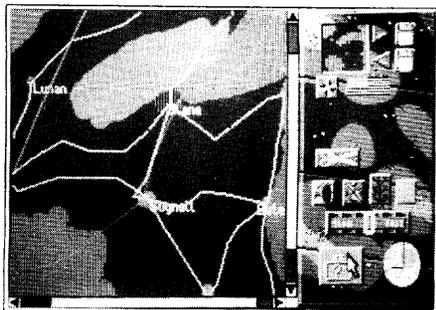


Figure 1.0

Le réglage par défaut de la carte est simple. Il vous permet de vous concentrer sur les groupes. Ces derniers sont représentés par des rectangles en couleur, portant chacun une ligne. Le rectangle représente la position actuelle du groupe. Le bout de la ligne représente l'endroit auquel se déplacera le groupe au début de la partie.

Le côté droit de l'écran contient un certain nombre d'icônes. Pour découvrir la fonction d'une icône quelconque, placez le pointeur de la souris sur cette icône et enfoncez le bouton droit de la souris. Une case, contenant des informations sur cette icône, apparaîtra au centre de l'écran. Par exemple, placez le pointeur sur l'icône située au bas et à droite de l'écran (celle qui contient un cercle entourant un soleil brillant et deux lignes rouges représentant les aiguilles d'une montre). Ensuite, enfoncez le bouton droit de la souris et la case affichera l'heure et la date de la campagne (9:00, 1er janvier 1960).

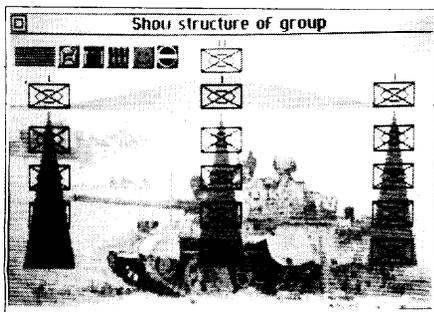


Figure 1.1

L'icône "schéma d'arbre" sert à fournir des informations sur le groupe actuel. Ce dernier est indiqué en bleu clair. Si tous les groupes sont jaunes, pointez, avec la souris, sur l'un d'eux et cliquez avec le bouton gauche. Ensuite, cliquez sur l'icône "schéma d'arbre". L'écran ressemblera alors à la figure 1.1 d'en face.

Cette figure est celle d'un diagramme représentant la structure interne du groupe. Elle est schématisée un arbre ayant une racine, des branches et des feuilles. La racine permet au reste de l'arbre de pousser; cette partie importante est donc indiquée au haut de l'écran. De la racine partent des branches qui, à leur tour, ont d'autres branches. Les branches provenant directement de la racine sont indiquées dans le triangle bleu clair, les autres, dans les triangles jaunes. En cliquant sur un symbole quelconque de l'arbre, vous retracez le schéma de cet arbre, mais sa nouvelle racine partira du symbole sélectionné. Si vous cliquez tout à fait en haut et à gauche de l'écran, vous retournez à la carte. Si vous sélectionnez plusieurs fois un

symbole du deuxième niveau de l'arbre, l'écran affichera éventuellement le niveau inférieur (véhicules). Si vous cliquez avec le bouton gauche lorsque le pointeur est placé sur un véhicule, une image sera affichée sur toute la grandeur de l'écran, similaire à celle de la figure 1.2.

Cette figure montre un char américain M48A5. En-dessous de cette image sont affichées quelques statistiques. Chaque type de véhicule est accompagné d'une série de statistiques qui sont utilisées durant toute la partie, car il est important de connaître le rôle et l'efficacité de chaque véhicule. Les trois premiers chiffres concernent le blindage avant, latéral et arrière du char. Le blindage est mesuré en millimètres. Le chiffre suivant, concernant la Pénétration de Blindage Maximum, indique la quantité de dégâts infligés au blindage par un obus tiré à bout portant. Les deux derniers chiffres (vitesse sur route et en campagne) indique le degré de manœuvrabilité du char. La conception de tous les véhicules de combat se fait autour de trois facteurs essentiels: la défense, l'attaque et la vitesse.

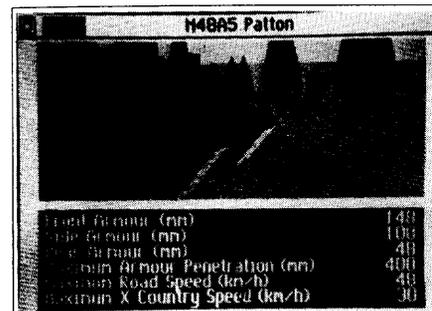


Figure 1.2

Maintenant que nous avons examiné notre groupe et la carte du terrain, nous sommes prêts à entamer le jeu. Remarquez qu'il n'est pas nécessaire d'inspecter nos forces avant de commencer le jeu. Cependant, il est utile de le faire. Sélectionnez l'icône Pause (l'icône chrono se trouvant à gauche de la montre), et la montre se mettra à marcher. Au bout de quelques instants, on vous annoncera que l'un de vos groupes est arrivé à portée de tir d'un groupe ennemi et qu'une bataille a été déclarée. Vous verrez alors s'afficher un écran ressemblant à celui de la figure 1.3.

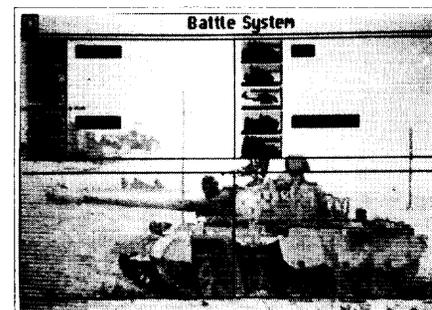


Figure 1.3

L'écran montre une vue d'ensemble de vos véhicules sur la gauche, et de l'ennemi sur la droite. Après avoir étudié les informations, vous pouvez commencer la bataille en sélectionnant la case 'quitter', située en haut et à gauche de l'écran. Vous aurez alors le choix entre Automatique (l'ordinateur jouera la bataille toute entière) et Manuel (vous contrôlerez directement les chars).

Sélectionnez "Manuel". Un écran similaire à la figure 1.4 sera affiché. Il correspond à la partie Bataille du jeu. La campagne s'arrête temporairement, le temps que se déroule la bataille. La carte occupant la plupart de l'écran est celle de la bataille (à une dimension fixe de 2,5km par 2km). Les symboles de la carte représentent les sections de chars. Le symbole bleu est votre section actuelle, les symboles jaunes étant le reste de votre armée. Une grande partie de la carte est occupée par la prairie, où l'on peut remarquer, ça et là, une maison et un groupe d'arbres.



Figure 1.4

Les icônes se trouvant sur la droite vous permettent de contrôler la bataille. L'icône pause est en mode pause. Chaque bataille commence en mode pause, vous donnant ainsi le temps d'étudier la situation. L'icône char, située en haut et à droite, vous montrera la composition du bataillon, comme l'indique la figure 1.5.

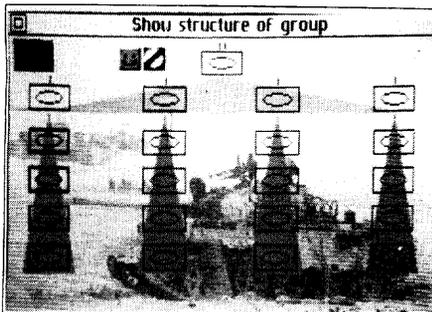


Figure 1.5

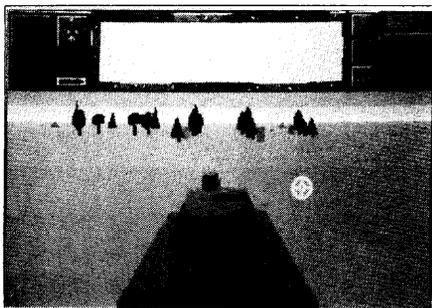


Figure 1.6

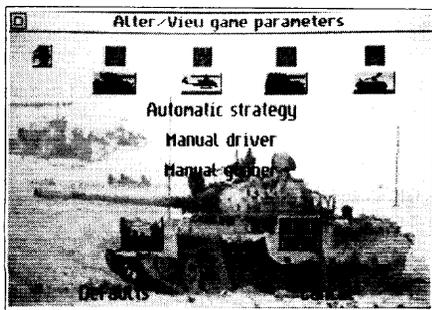


Figure 1.7

Celle-ci est similaire à la figure 1.1, sauf qu'il y a une icône carte en haut et à gauche, sous l'icône 'quitter', et que certaines des sections sont indiquées en rouge, ce qui signifie qu'elles sont prêtes pour le combat.

Sélectionnez l'icône 'quitter' (en haut, à gauche) pour retourner à l'écran carte de la bataille. Vous pouvez regarder à partir du véhicule de tête de votre section en sélectionnant l'icône 3D (à droite, au centre, au-dessus de l'image du véhicule). L'écran ainsi affiché est similaire à la figure 1.6.

La partie supérieure de l'écran est réservée au cadrans, aux icônes et aux messages. La partie inférieure montre la vue de l'arrière de votre char. Vous remarquerez que le jeu est toujours en pause, mais en appuyant sur une touche de conduite quelconque, vous commencerez la bataille. Votre section restera stationnaire jusqu'à ce que vous preniez le contrôle, alors que vous pourriez voir et entendre d'autres chars passer tout près. Sélectionnez l'icône pause pour remettre la partie de jeu en pause, puis sélectionnez l'icône carte (en haut et à gauche), ou appuyez sur la touche Enter du clavier. On vous montrera de nouveau la carte de la bataille principale. Sélectionnez, à présent l'icône page-du-texte (à gauche de l'icône 3-D que vous aviez sélectionnée précédemment). Elle vous indiquera comment contrôler votre char (voir fig. 1.7).

Le milieu de l'écran comprend des options se rapportant à la quantité de contrôle manuel que vous exercez sur le char (par exemple, vous pouvez décider de contrôler juste la tourelle en sélectionnant Conducteur Automatique).

Tout à fait en haut se trouve une rangée d'icônes. L'icône haut-parleur, située sur la gauche, vous permet d'activer ou de désactiver les effets sonores.

Près du bas, on retrouve l'icône 3-D. Mais cette fois-ci, elle signifie "Régler les détails 3D". Si vous la sélectionnez, on vous montrera un écran similaire à celui de la fig.1.8.

Si votre machine est plus rapide ou plus lente qu'une machine normale, vous pouvez modifier certains aspects de la vue en 3D et avoir plus de détails (ralentissant ainsi l'animation en 3D), ou moins de détails (activant ainsi l'animation en 3D).

En quittant cette page, vous retournerez à l'écran carte. Si vous sélectionnez à nouveau l'icône page-de-texte, vous retournerez à l'écran précédent. Si, à présent, vous sélectionnez l'icône ressemblant à une partie du clavier (à côté de l'icône 3D), vous verrez apparaître un autre écran. Il vous permettra de changer les touches de commandes du clavier pour la conduite des véhicules.

En bas se trouve la vue de plan d'un char faisant face à gauche, entourée de lettres qui sont les touches de commandes de votre char. Ainsi H et K feront tourner les chenilles vers l'avant (faisant ainsi avancer le char). Si vous appuyez sur une

LE SYSTEME DE CAMPAGNE

Le jeu est divisé en trois parties principales: la Campagne, la Bataille et l'Editeur Carte. La partie campagne est la partie où commence le système. Au départ, la campagne a une carte par défaut, mais vous pouvez en choisir une autre sur la disquette. En haut et à droite de l'écran se trouvent quelques icônes permettant de sauvegarder et de charger les cartes. En sélectionnant Charger Carte, vous affichez un cadre-dialogue contenant une liste d'unités de stockage. Cet affichage ne montre que les lecteurs, les répertoires et les fichiers qui se terminent en ".cmp". Lorsque vous sélectionnez un fichier, vous le chargez dans le jeu en tant que carte de la campagne.

La carte de la campagne est affichée sur le côté gauche de l'écran, les icônes servant à la contrôler, sur le côté droit. La carte montre la région entière qui servira de champ de bataille pour la campagne. Vous pouvez faire défiler la carte dans toutes les directions en utilisant les barres de défilement situées à droite et au bas de la carte. Pour étudier en détail les régions de la carte, sélectionnez l'icône Sélecteur de Groupe (au bas et à gauche de la zone des icônes): elle se transformera en une icône Loupe. Après avoir sélectionné cette dernière et placé le pointeur sur la carte, servez-vous du bouton gauche pour faire un zoom sur la carte et du bouton droit pour reculer. Le pointeur aussi prend la forme d'une loupe pour vous indiquer qu'il est en mode zoom. Pour annuler l'option zoom et retourner à la sélection de groupe normale, sélectionnez l'icône loupe qui reprendra alors sa fonction de sélecteur de groupe.

En vue gros plan maximum, un pixel d'écran représente 100 x 100 mètres. Toutes les cartes de la campagne ont une échelle générale qui peut varier de 25 km carrés à 3200 km carrés. Les plus petites cartes ne peuvent pas être grossies puisqu'elles sont déjà à leur grossissement maximum.

Le régulateur situé vers la bas, sur le côté droit, sert à modifier la vitesse d'exécution de la campagne. Vous pouvez augmenter ou diminuer la vitesse. Un autre moyen de le faire consiste à cliquer sur l'icône montre avec le bouton gauche, ce qui fait passer le jeu rapidement jusqu'à ce qu'un message soit affiché. La carte est alors mise à jour et vous retrouvez la vitesse précédemment sélectionnée. Cette option est particulièrement utile durant la nuit de la campagne.

Utilisation de la Carte de la Campagne

*Conflit des Malouines
Batterie 32ème Regt. AD à San Carlos
Au fond, la Royal Fleet Auxillary*



Groupes

La carte de la campagne montre les positions des groupes connus. Les groupes rouges sont les groupes ennemis, les groupes jaunes sont les groupes alliés, et le groupe bleu clair (s'il y en a un), le groupe ami, actuellement sélectionné. Les lignes, s'il y en a, relient les groupes à leurs destinations. Vous sélectionnez un groupe allié en cliquant dessus (en vous assurant d'abord que la loupe est désactivée). Un message décrivant le groupe sélectionné apparaîtra et la carte affichera ce groupe en bleu clair. Comme il a été décrit auparavant, le bouton droit permettra de donner au groupe actuel une destination. Dès que vous entamez le jeu (en cliquant sur l'icône pause), tous les groupes se mettront à se déplacer vers leurs destinations.

Les groupes sont toujours organisés hiérarchiquement, avec des sous-niveaux. La carte montrera tous les nœuds de la racine, quel que soit le niveau de zoom, mais les sous-niveaux ne seront affichés que si l'échelle de la carte est appropriée. Sur la carte, les sous-niveaux sont disposés selon le type de formation de leur racine (carré dispersé, ligne de front, etc. - voir plus loin).

Les groupes peuvent être au repos ou actifs. Au départ, ils sont actifs, mais ils doivent se reposer après huit heures d'activité continue. Ils se reposeront pendant seize heures avant de pouvoir redevenir actifs. Les groupes alliés qui se reposent ne suivront pas les ordres qui leur sont donnés. Remarquez que les groupes ennemis sont toujours affichés en rouge quel que soit le niveau de leurs activités qu'ils ne tendent d'ailleurs pas à rendre publique!

Structures des Groupes Militaires

Les groupes militaires ont toujours été organisés de manière hiérarchique. Ces derniers siècles, les armées européennes ont eu tendance à standardiser leur structure. La figure 2.0 décrit en détails cette structure.



La structure de base est la même pour toutes ces armées, bien que des variations existent çà et là. Au sein de chaque niveau, il pourrait exister des sous-niveaux. Le jeu limite le nombre de branches à cinq, pour tous les niveaux, de manière que la structure puisse toujours être affichée à l'écran, et aussi parce que pratiquement tous les niveaux appartiennent à cette catégorie. Une armée type consiste en quatre divisions, une division en quatre régiments, un régiment en quatre bataillons, un bataillon en quatre compagnies, une compagnie en quatre sections et une section en quatre véhicules ou groupes de fantassins. Un groupe type est composé de huit hommes, probablement transportés dans un Transporteur de Troupes Blindé (APC) ou dans un Véhicule de Combat de l'Infanterie Mécanisée (MICV).

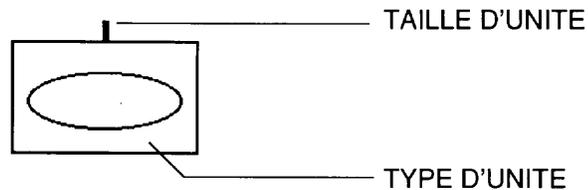
YLa Guerre du Kippour - 1973

Rive Ouest du Canal de Suez, Egypte, 14 février 1974

Chaque niveau a un symbole, contenu dans un rectangle, comme suit:

Figure 2.0

STRUCTURES DES GROUPES MILITAIRES



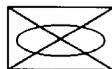
TAILLE D'UNITE

(aucun autre signes)	SECTION
I	COMPAGNIE
II	BATTAILLON
X	REGIMENT
XX	DIVISION
XXX	ARMEE

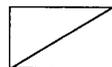
TYPE D'UNITE



BLINDAGE OU CHAR



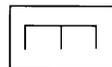
INFANTERIE MECANISEE



CAVALERIE

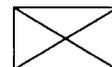


ARTILLERIE,
AUTO-PROPULSEE

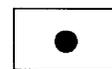


GENIE

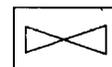
TYPE D'UNITE



INFANTERIE



ARTILLERIE, REMORQUEE

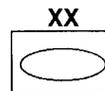


AVIATION DE L'ARMEE



ARTILLERIE DE LA
DEFENSE AERIENNE

Par exemple, le symbole d'une division blindée serait une combinaison du symbole de blindage (ellipse creuse dans un rectangle) et le signe distinctif d'une division (xx), comme suit:



Lorsqu'un nouveau groupe est créé dans l'Editeur de Carte, le groupe tout entier est formé, avec toutes les branches et véhicules qui l'accompagnent. Le programme a une liste des groupes types disponibles aux différentes nationalités, à des dates diverses. Ainsi, si vous connaissez la date de la carte et la nation actuellement sélectionnée, vous pourrez afficher à l'écran une liste plus ou moins correcte des structures d'un groupe. Si vous changez de camp, de nationalité ou de date, cette liste sera calculée à nouveau.

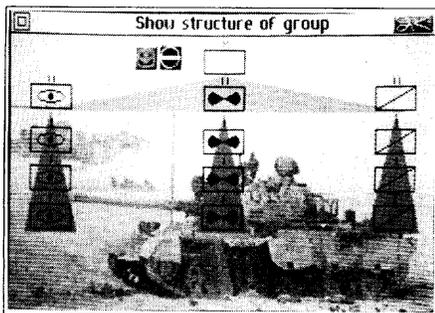


Figure 2.1

Pour examiner un groupe, sélectionnez-le sur la carte; sélectionnez ensuite l'icône "schéma d'arbre" et l'écran affichera le schéma d'un arbre. Voir fig. 2.1.

Ces schémas sont appelés "schémas d'arbres" parce qu'ils ressemblent à des arbres (bien que renversés!). Les arbres hiérarchiques ont une racine et quelques branches, chaque branche ayant d'autres ramifications ou des feuilles. La ramification ou la feuille est l'enfant, et la branche ou la racine dont elle dérive; le parent. Chaque parent peut avoir jusqu'à cinq enfants qui, à leur tour, ont cinq enfants, et ainsi de suite.

L'écran ne montre pas l'arbre tout entier, qui peut être très grand mais il en montrera toujours trois niveaux, avec le parent (initialement, la racine) au sommet et le niveau suivant étalé en ligne, en-dessous. Ces niveaux sont reliés par le triangle bleu clair qui est dirigé vers le parent. A chaque nœud du deuxième niveau est suspendu un enfant, avec une grande flèche jaune dirigée vers le parent.



Lorsque vous cliquez sur une branche quelconque (à l'exception de section), la structure de l'arbre réapparaîtra, mais la branche sélectionnée ainsi que ses ramifications, seront affichées au haut de l'écran. La raison pour laquelle vous ne pouvez pas sélectionner les sections est qu'il n'y a qu'un niveau en-dessous d'elles; il n'y a donc aucune utilité à essayer d'afficher un arbre qui est si près du bas. Lorsque vous sélectionnez une compagnie, le contenu (véhicules) de toutes les sections qui la composent est affiché. Si vous cliquez avec le bouton droit sur une branche ou une feuille quelconque, un petit message expliquant la fonction du symbole apparaîtra, accompagné du nom de ce symbole (s'il en a un). Si vous sélectionnez le nœud supérieur, l'écran montrera de nouveau le parent de ce nœud. Vous pouvez ainsi passer en revue toute la structure de l'arbre.

Lorsque vous cliquez sur la forme du véhicule d'une section, une image de ce véhicule apparaîtra sur toute la grandeur de l'écran, accompagnée de ses statistiques. En quittant cet écran, vous retournez à la structure de l'arbre du niveau que vous aviez sélectionné auparavant. Lorsque vous quittez un niveau quelconque, vous retournez à l'écran carte.

Les icônes situées à gauche du nœud de la racine indiquent les réserves du groupe si elles sont à leur plus haut niveau dans le groupe, ainsi que le statut et les ordres de tous les niveaux supérieurs à la compagnie.

Lorsque tout groupe militaire effectue des manœuvres, il adopte toujours un ordre de marche. Cette ordre est appelé formation, et suit plusieurs modèles. Le groupe (allant d'une armée à un groupe) voudra être dispersé (lorsqu'il a à faire à une armée faible ou non existante), ou concentré (lors d'une attaque de front contre une armée forte), ou alors quelque part entre ces deux extrêmes. Les formations efficaces ne sont pas très nombreuses et sont toutes permises par le jeu. La petite icône carrée verte, tout à fait à droite de la ligne des cinq icônes situées à droite de l'écran, montre la formation actuelle. Si aucun groupe n'est sélectionné, cette icône sera un carré vert et vide. En cliquant dessus, vous passez en revue les diverses possibilités. Si le graphisme n'est pas clair et que vous cliquez avec le bouton droit sur cette icône, vous obtenez une petite explication. L'ordre de formation est le même que l'ordre de combat ou "orbat", tel qu'il est appelé dans certains milieux militaires.

Voici la liste complète des formations qui existent dans le jeu, accompagnée, à droite, d'une représentation graphique.

Carré dispersé - Formation par défaut des groupes.

Ordre serré - Utile en position défensive.

Diamant - Utile lorsque vous essayez de percer les positions ennemies.

Flèche - Similaire au diamant, mais avec des groupes d'appui plus concentrés.

Flèche inversée - Utile lorsque vous marchez sur l'ennemi.

Ligne de file - Appelée également file indienne, elle est efficace lorsque vous traversez un territoire ennemi.

Ligne de front - Couvre beaucoup de terrain, utile pour les recherches.

Bien que le schéma des formations ne montre que quatre unités, le jeu peut, en fait, en accommoder cinq. La cinquième position est, généralement, quelque part près du centre de la formation.

Chaque déplacement dans une campagne prend cinq minutes de temps de campagne. Les groupes se déplacent dès qu'ils le peuvent, mais ils doivent se reposer seize heures sur vingt-quatre. Normalement, ils se déplacent à 9:00 heures et s'arrêtent à 17:00 heures. Les déplacements de nuit sont possibles: donnez l'ordre de mouvement, la nuit, à un groupe bien entraîné. Ce groupe se déplacera pendant huit heures au maximum, après quoi, il se reposera pendant au moins seize heures avant de pouvoir continuer.

Systeme de Formation



Formation Carrée Dispersée



Formation Ordre Serré



Formation Losange



Formation Flèche



Formation Flèche Inversée



Formation Ligne de File



Formation Ligne de Front

Déplacement dans une Campagne



Guerre du Bangladesh - 1971

Les groupes ont tous des véhicules de soutien (qui ne sont pas indiqués). Ils transportent des réserves de carburant, de munitions, ainsi que des réserves alimentaires et des ateliers de réparation. Les véhicules de soutien interviennent dès qu'un autre véhicule a besoin de carburant, de nourriture ou de munitions, ou qu'il a besoin d'être réparé.

L'armée ennemie n'est visible que lorsqu'elle arrive à portée des groupes amis. Cette portée dépend d'un certain nombre de facteurs, dont le nombre et le type de véhicules et le degré d'activité de l'ennemi: en mouvement, stationnaire, retranché, etc. Ainsi une toute petite section ne contenant qu'une seule jeep ne sera visible qu'à une très courte distance, alors qu'un bataillon complet se déplaçant à toute vitesse sera visible d'une plus grande distance. Une fois un groupe repéré, sa dernière position n'est retenue en mémoire que pendant une heure-jeu, après quoi le groupe disparaît jusqu'à ce qu'il soit de nouveau repéré. N'oubliez pas

que ceci est aussi valable pour l'ennemi et que vos déplacements lui sont cachés jusqu'à ce qu'il vous repère. N'oubliez pas aussi que l'ennemi pourrait être le premier à vous repérer!

Dépôts

La guerre moderne se déroule à un rythme effréné. Vous n'avez pas le temps de monter des unités de production pour parer à un manque d'équipement que vous remarquez soudainement. La plupart des armées prévoient ainsi une série de dépôts pour les articles essentiels, à des sites d'importance stratégique, de manière à ce que les hommes puissent se réapprovisionner en nourriture et les véhicules en carburant et en armes. Le jeu comprend trois types de dépôts: aliments, carburant et munitions. Tout groupe qui se place tout près de l'un de ces dépôts est automatiquement ravitaillé. Les dépôts sont tous inépuisables et peuvent être réutilisés à tout moment.

Fin des Campagnes

Le système de la campagne continuera à donner des ordres de combat jusqu'à ce qu'un camp admette la défaite. La défaite est concédée automatiquement; elle dépend du nombre de véhicules qu'il reste à chaque camp. Un camp devra concéder la défaite si le nombre de véhicules qu'il lui reste est inférieur au quart du nombre de véhicules que possède l'ennemi. Ce calcul se fait toutes les cinq minutes-jeu.

La victoire (ou la défaite) dépend également de la présence d'un objectif géographique sur la carte de la campagne. Cet objectif est indiqué par une barre verticale noire et blanche. Si cet objectif est entièrement occupé par un camp (aucun élément ennemi ne doit s'y trouver), un message, signalant la fin de la campagne, apparaîtra à l'écran, suivi d'un résumé. Si un objectif est défini sur la carte, le jeu peut quand même être gagné par le camp qui obtient une majorité de véhicules de quatre contre un.

LE SYSTEME BATAILLE

Chaque groupe possède trois portées: visibilité, feu d'artillerie et distance de bataille. La visibilité a été expliquée plus haut. Le feu d'artillerie est la portée des divers canons d'un groupe. (Si vous assignez à un groupe une destination qui est à portée de son artillerie, on vous demandera si vous voulez déplacer le groupe à cette destination ou si vous voulez bombarder cette dernière). La distance de bataille est fixée à deux kilomètres.

Un combat est signalé lorsque deux camps se trouvent à la distance de bataille. La disposition approximative des forces en présence est affichée avant le début des hostilités. L'écran se divise en quatre parties: les parties supérieures décrivent la situation avant la bataille, les parties inférieures, la situation après la bataille; à gauche se trouve l'armée amie, à droite, l'armée ennemie. Après avoir étudié cet écran, sélectionnez 'quitter' pour entamer la bataille. Un cadre-dialogue vous demandera alors si vous voulez que la bataille se déroule automatiquement ou manuellement. Dans une bataille automatique, les deux armées choisissent des cibles dans le camp adverse, et se tirent dessus jusqu'à ce qu'un camp décide de battre en retraite (ou est détruit), sans aucune intervention du joueur. Les batailles manuelles se jouent dans la deuxième partie principale du jeu, la partie Bataille.

La zone de combat est alors grossie au maximum. A droite se trouve la région des icônes. Les formes que vous voyez sur la carte représentent les véhicules individuels, disposés en sections. Lorsque vous sélectionnez une nouvelle section, son véhicule de tête sera affiché à droite, accompagné, en dessous, de son statut. Si vous sélectionnez ce véhicule, une page d'informations concernant ce véhicule sera affichée sur toute la grandeur de l'écran.

Chaque fois que l'icône ordres est sélectionnée, la valeur actuelle permutera entre "Stop" et "Se retrancher". Pour faire déplacer une section, pointez sur sa nouvelle destination et cliquez avec le bouton droit de la souris (tout comme au niveau campagne).

Les sections jaunes sont alliées à votre armée mais ne sont pas directement sous votre contrôle. L'ennemi est en rouge, votre section actuelle, en bleu. Les formes grises sont complètement détruites mais n'ont pas encore été retirées du champ de bataille. La petite ligne partant de chaque véhicule indique la direction.

La Carte de la Bataille



L'invasion de l'Afghanistan par l'URSS - 1979

(un groupe tombe sur un ennemi stationnaire).

Les véhicules détruits sont retirés de la bataille dès qu'ils s'arrêtent de brûler, afin de permettre l'arrivée de renforts. Chaque camp est limité à seize véhicules, y compris ceux qui ont été détruits.

Comme dans la carte de la campagne, chaque chose a un facteur de visibilité qui dépend de sa taille et de sa vitesse. Un camp reste caché jusqu'à ce qu'il soit repéré par l'autre, après quoi, il reste visible jusqu'à ce qu'il se mette hors de portée. Le facteur de visibilité change selon que la section se déplace, s'arrête ou se retranche.

La carte de la bataille ne provient pas directement de la carte de la campagne; celle-ci recueille des "informations" de celle-là, concernant la région de la bataille (agglomération, côtière, minée, etc). Le système sait exactement de quelle bataille il s'agit. Les trois types de bataille possibles sont: l'attaque-offensive (les deux groupes se dirigent l'un vers l'autre), l'attaque défensive et la défense-offensive

Il est assumé que les défenses-défensives ne se produisent jamais. Si les deux camps sont défensifs, ils peuvent placer leurs véhicules librement sur la carte. Les groupes offensifs commencent leurs attaques près de leurs lignes des bases respectives.

Les Sections de la Bataille

La carte de la bataille est toujours disposée de manière à ce que l'ennemi commence en haut, et le joueur, en bas de la carte. Ces positions sont les lignes des bases. Toute section qui bat en retraite à travers sa ligne est envoyée aux renforts. Jusqu'à seize véhicules (quatre sections) peuvent participer activement à la bataille, le reste du groupe attendant dans les ailes. Vous pouvez appeler l'arbre du bataillon tout entier à l'aide de l'icône "Visualiser Bataillon" (icône supérieure droite de la vue carte). L'écran montre alors les sections secondaires individuelles de la même manière que dans la campagne, mais avec des informations supplémentaires. Les sections de la bataille ont un fond rouge et les renforts sont indiqués en jaune.

Vous pouvez envoyer des renforts au combat en tirant le symbole d'une section jusqu'à l'icône carte, située au coin supérieur gauche. Si vous sélectionnez le symbole 'quitter', vous retournez à la carte de la bataille. On ne vous permettra pas de placer plus de seize véhicules dans la bataille. Pour retirer une section de la bataille, tirez l'icône carte jusqu'au symbole de la section; l'écran reflétera alors ce changement. Les sections ne peuvent être retirées de la bataille qu'avant le début du jeu. Si vous essayez de le faire pendant la bataille, les sections concernées iront rejoindre la ligne des bases, au lieu d'être immédiatement retirées.

Avant d'entrer dans la bataille (ce que vous faites en désélectionnant l'icône pause), vous pouvez changer les positions de départ des sections. Pour cela, pointez sur une section de la carte et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Au bout d'un moment, le pointeur prendra la forme d'un char. Vous pourrez alors tirer la section à un autre endroit de la carte et l'y placer en relâchant le bouton de la souris. Les positions illégales sont ignorées (par exemple, au sommet d'un arbre). De même, si vous essayez de déplacer une section trop en avant dans la zone de la bataille, cette section se placera à la distance maximum, au même point de l'axe horizontal que le pointeur. Si vous tirez une section jusqu'à la ligne des bases, vous l'envoyez aux renforts, tout comme lorsque vous tirez l'icône carte jusqu'au symbole de la section quand vous visualisez le bataillon.

S'il y a des champs de mines sur la carte de la bataille (parce que la zone qui lui correspond sur la carte de la campagne a été minée), et que votre groupe est en position défensive, on assume alors que ces champs de mines sont les vôtres. Vous pouvez changer leurs positions sur la carte de la bataille avant le début du combat. Sélectionnez l'icône champ de mines (symbole tête de mort), qui, au départ, ne brille qu'à la moitié de son intensité. A présent, lorsque vous sélectionnez des régions de la carte de la bataille, vous choisissez le champ de mines le plus proche. Vous pouvez le tirer jusqu'à une zone de pâturage quelconque (les forêts, les maisons, les routes, etc. ne peuvent pas être minées) et l'y poser. Vous ne pouvez pas modifier les champs de mines une fois que vous entrez dans la bataille. Cela ne serait pas très réaliste; de plus, l'icône en question aura été remplacée par l'option 'Battre en Retraite'.

L'icône "Visualiser de la section" affiche une vue en 3D à partir du véhicule de tête, dans la section actuellement sélectionnée. Vous pouvez visualiser la bataille à partir de n'importe quelle section en la sélectionnant sur la carte de la bataille, puis en sélectionnant l'icône "Vue en 3D". Cliquez sur l'icône Carte, située en haut et à gauche de la vue en 3D ou appuyez sur la touche Enter pour retourner à la carte de la bataille.

Le reste des icônes se trouvant au haut de l'écran se rapportent au véhicule actuel. L'icône carte montre également la position de la section sur la carte de la bataille (point jaune clignotant). L'icône obus (divisée en trois bandes horizontales, la bande du milieu portant une croisée de fils sur un fond vert), vous indique si le canon est prêt à faire feu ou s'il est en train d'être rechargé). Plus le canon est gros, plus il faudra de temps pour le recharger. La taille d'un canon est à peu près proportionnelle à sa pénétration de blindage maximum. La bande à croisée de fils de l'icône deviendra rouge immédiatement après que le canon ait fait feu. Elle gardera cette couleur jusqu'à ce que le canon ait été rechargé. Les icônes missiles et roquettes, situées à gauche de l'écran servent à sélectionner cette arme. L'icône pause (un chronomètre), ainsi que les icônes visage-statut, munitions et formation fonctionnent de la même manière que dans le reste du jeu.

L'espace blanc, se trouvant en haut et au centre, affiche les messages. Si vous cliquez sur cet espace, la dernière section ayant repéré un ennemi deviendra la section actuelle.

Les Champs de Mines

Vue de la Bataille en 3D

Le visage-statut vous rend compte des dégâts subis par la sections actuelle. Le visage s'assombriera progressivement à mesure que les dégâts augmentent. Il prendra un air déprimé si la section est entièrement détruite.

L'icône munitions montre le nombre d'obus qu'il vous reste. Les quatre obus perdent progressivement leurs têtes d'ogive à mesure que le nombre total descend à sept huitièmes, cinq huitièmes, trois huitièmes et un huitième de la quantité initiale.

L'icône formation montre l'ordre de bataille ("OrBat") actuellement utilisé par la section. Cliquez sur cette icône pour changer la formation. Si la bataille n'a pas encore commencé, les changements de formation seront immédiatement enregistrés. Autrement, les véhicules qui suivent commenceront à se diriger vers leurs nouvelles positions dès qu'ils le peuvent.

Le radar consiste en un cercle contenant une ligne verte et quelques points. La ligne verte est la direction actuelle du véhicule (le nord se trouvant vers le haut), les points représentant les autres véhicules, dans leurs couleurs habituelles (vert pour les véhicules qui suivent et qui appartiennent au camp du joueur, rouge pour l'ennemi, et bleu clair pour le véhicule du joueur qui se trouve toujours au centre du radar). Un point gris représente un véhicule détruit.

Vision Nocturne

Si la bataille se déroule la nuit, la vision nocturne devient alors importante. La technologie liée à la vision nocturne a fait de grands progrès depuis la deuxième guerre mondiale. A cette époque-là, la vision nocturne était assurée par deux véhicules, l'un fournissant une lumière infra-rouge, et l'autre, équipé de lentilles sensibles à cette lumière. La plupart des véhicules n'avaient pas de vision nocturne, l'équipement étant trop compliqué à installer.

La première vision nocturne vraiment efficace fut rendue possible en réduisant la taille du faisceau de lumière infra-rouge et de l'équipement de vision et en installant les deux dans un seul véhicule. Ce système "infra-rouge", peu coûteux et solide, est encore utilisé de nos jours. Le second système à être inventé fut celui de "l'Amplification des Images". Ce système utilise un multiplicateur de photons pour intensifier les niveaux de lumières résiduelles typiques à un paysage de nuit jusqu'à devenir sensibles à l'œil humain. L'avantage de ce système est qu'il est passif, ce qui signifie qu'il ne peut pas être détecté (à l'opposé de l'infra-rouge). Le tout dernier système à être utilisé est celui de la "Thermographie". Il se base sur un détecteur capable de "voir" dans l'infra-rouge, mais uniquement la radiation émanant de la chaleur de tout objet qui se déplace (animal or mécanique). Pour cela, le détecteur est refroidi jusqu'à une température très basse, de manière à pouvoir mesurer précisément les différences de températures entre les objets.

Les visions nocturnes ne distinguent pas les couleurs, à cause des bas niveaux de la lumière ou du fait que la chaleur n'a pas de couleur.

Le véhicule peut être conduit directement de la vue en 3D ou de la vue carte, à l'aide des touches suivantes:

Conduite des Véhicules

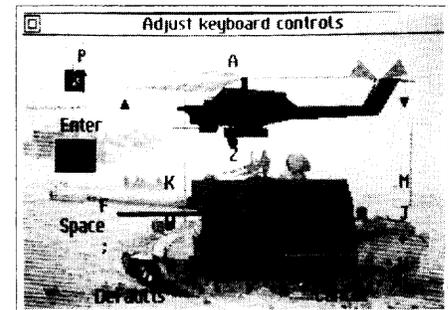
- H** - Chenille gauche en avant
- K** - Chenille droite en avant
- N** - Chenille gauche en arrière
- M** - Chenille droite en arrière
- Espacement** - Feu au canon
- D** - Feu à la mitrailleuse de la caisse
- @** - Feu à la mitrailleuse de la tourelle
- U** - Feu télémètre
- G** - Tourner tourelle/canon sens contraire aux aiguilles d'une montre
- L** - Tourner tourelle/canon sens des aiguilles d'une montre
- ;** - Abaisser le canon
- F** - Monter le canon
- A** - Augmenter l'altitude de l'hélicoptère
- Z** - Diminuer l'altitude de l'hélicoptère
- Touche Retour Arrière** - Débarquer les troupes / Embarquer les troupes
- Enter** - Retourner à l'écran carte
- P** - Jeu en pause
- F1** - Changer angle de vue
- +** - Déplacer point de visualisation vers le véhicule
- - Déplacer point de visualisation loin du véhicule

Les touches de direction et le joystick servent aussi à déplacer votre véhicule.

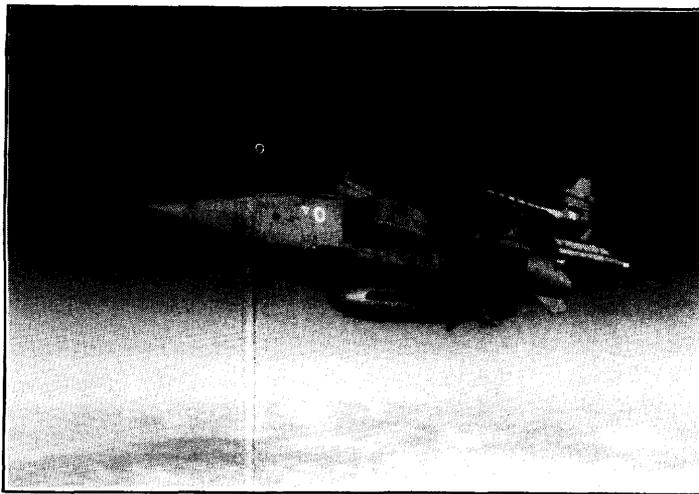
Les cinq premières touches de la liste sont les plus utiles, les quatre touches Tourelle/Canon étant commodes si vous utilisez la main gauche pour la chenille de gauche et la main droite pour la chenille de droite. (Placez le premier doigt de chaque main sur les touches 'chenille en arrière' et les autres se placeront facilement sur le reste des touches). Remarquez que les véhicules à roues se conduisent de la même manière que les véhicules chenillés, car il est difficile de simuler un volant avec le clavier. Utilisez l'un des pouces pour appuyer sur la barre d'espacement et faire feu au canon (s'il y en a un).

Pour faire avancer le véhicule, appuyez sur les deux touches chenilles avant. Le véhicule prendra progressivement de la vitesse jusqu'à atteindre sa vitesse maximum. La vitesse maximum augmente lorsque le véhicule est sur la route. Il s'arrêtera lentement si vous relâchez les touches.

Pour tourner, relâchez une des touches avant. Pour tourner brusquement, relâchez une des touches avant et appuyez sur la touche arrière (celle de la même



Ecran de Définition des Touches



*La libération du Koweït - 1991
Un Jaguar GR1 de la RAF dans l'Opération
Tempête du Désert*

Tir au Canon

chenille) du côté vers lequel vous voulez tourner. Pour tourner sur place, sélectionnez la touche de la chenille arrière d'un côté et la touche de la chenille avant de l'autre. Pour freiner, relâchez les deux touches avant et appuyez sur les deux touches arrière. Si vous continuez à appuyer sur les touches arrière après que le véhicule se soit arrêté, il commencera alors à reculer (au quart de la vitesse avant). Pour arrêter la marche arrière, appuyez sur les deux touches avant.

Les touches de direction servent aussi à conduire le char et à piloter l'hélicoptère, tout comme le joystick, si vous en utilisez un. Avec le joystick, enfoncez la touche Shift du clavier et déplacez le joystick pour contrôler la tourelle et le canon. .

Les touches A et Z servent à faire monter ou descendre l'hélicoptère. Les hélicoptères sont tous munis d'un système qui les empêche de s'écraser contre les arbres ou les immeubles. S'il détecte un obstacle statique, l'hélicoptère prendra de l'altitude pour l'éviter.

Le canon (s'il y en a un) utilise en général deux types d'obus, les obus explosifs et les obus perforants. L'utilisation de l'un ou l'autre de ces types dépend de la nature de la cible. Les obus perforants sont utilisés contre les véhicules blindés, les obus explosifs, contre les cibles non blindées. De nos jours, il existe d'autres types d'obus, tels que les obus anti-chars explosifs (HEAT), le Sabot empenné perforant (APFSDS), et bien d'autres. Cependant, ces obus sont tous fabriqués soit pour la perforation du blindage soit pour les explosions puissantes. Dans ce jeu, nous ne tenons compte que des deux premiers types.

Les obus perforants utilisent leur énergie cinétique pour creuser un trou dans le blindage d'une cible. Cette énergie diminue en fonction de la distance. Plus la distance de la cible est grande, plus la puissance de perforation de l'obus diminue.

Les obus explosifs explosent à l'impact. Dans ce cas, la distance n'est pas importante puisque la détonation se produit à n'importe quelle vitesse. Un obus perforant pénètre directement une cible blindée alors qu'un obus explosif est dévié par le blindage de la cible, d'où la nécessité d'utiliser le bon type de munitions. Les véhicules ont tous une valeur défensive anti-explosion (basée sur leur masse, les gros véhicules ayant une plus grande valeur défensive). Les attaques à l'obus explosif sont cumulatives, à l'opposé des attaques à l'obus perforant. Le choix d'utilisation d'obus explosifs ou perforants est fait par l'ordinateur, en fonction de la cible.

Vous ne pouvez pas tirer au canon pendant qu'il se recharge (il ne se passera rien si vous essayez de l'utiliser). Plus le canon est gros, plus il met de temps à se recharger.

La touche "U" sert à tirer avec une mitrailleuse télémétrique ou un télémètre laser, selon la spécification de votre char. Utilisez ces deux armes pour repérer votre prochaine cible: les balles traceuses ou laser fonctionnent de la même manière que les obus, sauf qu'elles ne peuvent rien détruire.

Les véhicules n'ont pas tous une tourelle ou même un canon. Certains sont équipés d'un canon à axe de rotation limité. La plupart des véhicules à tourelles (dont les chars, les véhicules blindés et certains véhicules semi-chenillés) ont un angle de rotation de 360 degrés, mais certains autres (surtout ceux équipés d'un canon autopulsé) ont un angle de rotation limité. Remarquez que la limite de rotation vers la gauche n'est pas nécessairement la même que celle de rotation vers la droite. Les véhicules n'ayant pas de capacité de rotation doivent utiliser les touches de rotation pour modifier l'angle de visée.

Au départ, lorsque la tourelle tourne, la vue tournera avec la tourelle (la caisse du char semblera tourner dans la direction opposée, sous la tourelle). Si vous voulez que la vue reste avec la caisse appuyez sur "F1". Appuyez de nouveau sur cette touche pour revenir à la vue tourelle. La vue peut ainsi permuter du tireur/chef de char au pilote. Si la tourelle est dirigée tout droit, la vue sélectionnée importe peu puisqu'elle est la même pour tout le monde. La vue a un léger temps de retard lorsqu'elle tourne. Elle donne ainsi une meilleure sensation de rotation.

Tout comme l'angle de visée, le point de visualisation peut également être modifié. Pour cela, utilisez les touches "+" and "-" du clavier numérique, situé sur la droite du clavier principal. Ces touches rapprocheront ou éloigneront le point de visualisation de votre char.

Le canon peut être monté ou rabaissé pour compenser l'angle d'inclinaison de la caisse. Là aussi, les limites d'élévation (maximum et minimum) varient d'un véhicule à l'autre. Si le véhicule est à un certain angle (par exemple, s'il remonte un cratère d'obus), l'élévation du canon doit être ajustée. De même, si le canon est rabaissé en-dessous de l'horizontale, la distance maximum de l'obus diminuera et l'obus risque de s'écraser avant d'atteindre son objectif. Dans la bataille, la plupart des accrochages avec les chars ennemis se produiront à courte portée. Il est donc préférable de garder le canon à l'horizontale.

Rechargement du Canon

Les Balles Traceuses

Rotation Canon/Tourelle

Elévation du Canon

Stabilisation du Canon

Les chars modernes sont généralement équipés de stabilisateurs gyroscopiques qui servent à stabiliser les mouvements des véhicules lorsqu'ils se déplacent, leur permettant ainsi de tirer avec plus de précision. Les premiers stabilisateurs ne compensaient que les mouvements du canon. Les stabilisateurs modernes essaient aussi de stabiliser la tourelle pendant que la caisse tourne à droite ou à gauche.

Tir à la Mitrailleuse

Les mitrailleuses sont utilisées contre l'infanterie et certains véhicules non blindés. Elles tirent en rafales et n'ont pas besoin de viser avec précision.

Lancement de Missiles

Chaque véhicule (hélicoptère, char, transporteur de troupes blindé, etc.) peut transporter des missiles. Le jeu comprend trois types de missiles:

Les roquettes - missiles non guidés, volant en ligne droite jusqu'à l'impact, ou jusqu'à ce qu'ils soient à court de carburant.

Les missiles guidés - doivent être guidés vers la cible durant le vol. Pour cela, vous devez maintenir la croisée de fils sur la cible et appuyer sur le bouton gauche de la souris jusqu'à ce que le missile atteigne sa cible.

Les missiles à têtes chercheuses - doivent se "verrouiller" sur une cible avant d'être lancés. Une fois "verrouillés" sur une cible, ils se dirigeront vers elle sans être guidés. Ces missiles sont généralement attirés par une source de chaleur et ne peuvent pas être utilisés contre l'infanterie ou contre une maison, par exemple.

La couleur de la croisée de fils de la vue en 3D dépend du type de missile actuellement sélectionné:

Blanc - Canon principal

Bleu - Roquettes

Jaune - Missiles guidés

Rouge - Missiles à têtes chercheuses

Vous pouvez changer la sélection en cliquant sur un des boutons de missiles situés au haut de l'écran, en vue en 3D. Pour lancer un missile, appuyez sur le bouton droit de la souris, dans la vue 3D. Pour diriger le missile, appuyez sur le bouton gauche de la souris, toujours en vue 3D. Remarquez que vous ne pouvez pas diriger les roquettes. Si vous essayez de le faire, une ligne indiquant la trajectoire de la prochaine roquette sera affiché à l'écran.

Si vous n'avez pas sélectionné de missiles, (croisée de fils blanche), utilisez le système de ciblage pour engager l'artilleur automatique. "Visez" simplement en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur un char ennemi et votre char essaiera d'affronter l'ennemi. Appuyez sur n'importe quelle touche de rotation de la tourelle ou d'élévation du canon pour revenir à l'artilleur manuel.

Lorsque vous conduisez votre véhicule de tête de la section, vous pouvez faire débarquer les soldats se trouvant à l'intérieur du véhicule (en supposant qu'il ait des soldats) en appuyant sur la touche Return du clavier. Votre véhicule ralentit et roule très lentement (ou s'arrête carrément), permettant aux soldats de sortir par derrière, l'un après l'autre. Vous pouvez ajuster le nombre de fantassins animés de zéro à huit en utilisant la section "Régler détail en 3D" de la zone "Modifier/visualiser les paramètres du Jeu".

Une fois les soldats sortis du véhicule, ils se dirigeront vers une position déterminée à l'avance, devant le véhicule. Si tous les soldats sont actifs, ils formeront un éventail défensif; la largeur de l'éventail dépendra du nombre de soldats qui le composent. Chaque fois que le véhicule se déplace, les soldats qui l'accompagnent resteront à leur poste. Ils ne le font pas servilement, car ils ne peuvent viser et tirer que lorsqu'ils s'arrêtent. Ils ne courent donc d'une position à l'autre que lorsqu'ils s'éloignent trop de leur poste. Ils rechercheront les cibles, viseront et tireront automatiquement. Le seul contrôle que vous exercez sur eux est de leur faire réintégrer le véhicule.

Utilisez la même touche pour embarquer les soldats, même au milieu d'une opération; par exemple, si la moitié des soldats ont sauté du véhicule et que vous voulez les y réintégrer, il vous suffit d'appuyer sur la touche Return. Dès que tous les hommes sont à l'intérieur, la vitesse du véhicule ne sera plus soumise aux restrictions.

Avant de sauter, les soldats se saisissent d'une arme dans le véhicule. Cette arme peut être un fusil d'assaut, un missile anti-char ou même un missile anti-aérien.

Les touches mentionnées plus haut, ainsi que les divers paramètres du joueur, peuvent tous être modifiés sur l'icône "page de texte" de la carte de la bataille. Lorsque vous sélectionnez cette icône, l'écran affichera les états actuels de diverses options. En haut se trouve une rangée d'icônes. La première active ou désactive les effets sonores. Les autres sont pour le contrôle automatique ou manuel des renforts, les raids aériens, les bombardements de l'artillerie et la défense aérienne.

L'Infanterie dans la Bataille

Grenade - 1983



Changement des Paramètres

Renforts

Si vous sélectionnez Renforts Automatiques, la meilleure section de renfort sera envoyée au champ de bataille dès qu'un espace de combat est disponible. A chaque véhicule est associée une valeur qui dépend du blindage, de la puissance de feu et de la vitesse. Les véhicules peuvent ainsi être comparés et les meilleurs, sélectionnés. Si vous sélectionnez Renforts Manuels, les sections rejoindront le combat à la manière indiquée par le chapitre "Sections de la Bataille".

Raids Aériens

Les raids aériens "Automatiques" permettent aux véhicules qui suivent de demander à la section de l'aviation du groupe (s'il en a une) un soutien aérien. Cela veut dire que si un véhicule repère une cible qu'il ne peut pas attaquer directement, il peut demander à un appareil (normalement, un hélicoptère) de le faire pour lui.

Vous pouvez organiser des attaques aériennes "Manuelles" de la carte de la bataille en sélectionnant l'icône de l'aviation du groupe, vers le haut et à gauche des icônes de la carte. L'icône sélectionnée affichera la composition de la section d'avions (s'il y en a une). Cette section fonctionne comme il a été décrit dans "Visualiser Bataillon", plus haut.

Feu d'Artillerie

Vous pouvez faire appel à la section de soutien d'artillerie du groupe auquel appartient le bataillon en tirant l'icône artillerie jusqu'à la zone cible. Si le groupe n'a pas de soutien d'artillerie, un message sera affiché dans ce sens, autrement les obus ne tarderont pas à arriver. Les canons du groupe d'artillerie feront tous feu une fois sur la zone cible.

Les obus de l'artillerie n'ont pas besoin de toucher les cibles directement pour les endommager puisque ce sont des obus explosifs et non pas perforants. Chaque véhicule a une valeur défensive anti-explosion, qui diminue chaque fois qu'il est touché par un obus explosif. Lorsque cette valeur atteint zéro, le véhicule est détruit. De même, chaque obus explosif a une valeur offensive qui dépend du type de canon (les gros canons utilisent de gros obus qui ont une grande valeur offensive).

Défense Aérienne

Similaire au paragraphe Raids Aériens. Vos unités peuvent faire appel à la défense aérienne automatiquement si elles repèrent des avions. Vous pouvez aussi le faire en sélectionnant l'icône défense aérienne (près de l'icône aviation dans la vue carte), ce qui affichera le contenu de la défense aérienne de votre groupe.

Changement de l'Artilleur

Sur la page des paramètres du joueur (que vous sélectionnez de la vue carte en cliquant sur l'icône "page de texte"), vous verrez une ligne portant la mention "artilleur manuel" ou "artilleur automatique". En manuel, vous avez le contrôle de la tourelle; en automatique, la tourelle se tournera vers tout véhicule ennemi qui arrive et le canon pointera sur la cible et fera feu. L'artilleur automatique est sélectionné pour tous les véhicules qui suivent (et ennemis). Remarquez que l'option artilleur automatique se désactivera si vous appuyez sur une des touches de la tourelle ou du canon. Vous pouvez la sélectionner à nouveau en cliquant deux fois sur l'icône canon dans la vue en 3D.

Changement du Conducteur

La page des paramètres du joueur comprend également une ligne pour le conducteur. En manuel, vous contrôlez la direction et la vitesse du véhicule, alors qu'en automatique, le véhicule ira à la destination sélectionnée, s'arrêtera ou se retranchera, selon le dernier ordre qu'il a reçu). Là aussi, les véhicules qui suivent et les véhicules ennemis sont toujours en mode automatique.

En stratégie automatique, dès qu'une section atteint sa destination, elle en choisira une autre et s'y dirigera. En manuel, la section demandera au joueur de lui fixer une nouvelle destination puis s'arrêtera. Les sections ennemies sont toujours en mode automatique.

Enfin, cet écran comprend deux autres commandes, Annuler et Défauts. La première permet d'annuler tous les changements qui ont été faits sur cet écran. La deuxième règle toutes les options sur leurs valeurs de départ.

L'icône "Régler Détail en 3D" se trouve sur la page des paramètres du joueur. Lorsque vous la sélectionnez, l'écran affiche cinq aspects différents de la vue en 3D qui sont, en partant du haut et de la gauche: complexité des villages, nombre de fantassins animés, quantité de détails au sol, détails des objets et explosion.

En réglant tous ces paramètres sur les options les plus simples, vous activez la vitesse d'exécution du jeu en vue 3D. La vitesse se gagne au dépend de la qualité de l'image; essayez donc de trouver le bon équilibre pour votre machine. Ce problème n'existe pas pour les ordinateurs à processeurs rapides, mais pour les autres, un compromis s'impose. Ces paramètres peuvent tous être modifiés à n'importe quel moment de la bataille.

Les villages (utilisés lorsqu'une bataille se déroule dans une agglomération) varient entre simple, moyen et complexe. Le nombre de fantassins animés peut varier de zéro à huit pour chaque véhicule. Les détails au sol servent à donner une sensation de mouvement pendant la conduite d'un véhicule, autrement ils sont ignorés par le

Modification du Contrôle des Véhicules

Sélection de Stratégies

Réglage des Détails en 3D

programme. Les objets peuvent ne pas être détaillés du tout (uniquement la coquille du véhicule sera visible), ou entièrement détaillés, même à une distance. éloignée. Les explosions peuvent être accompagnées de fumée et de poussière ou d'un simple éclat.

Augmentation de la Vitesse

L'une des icônes de la carte de la bataille est une flèche bleue dirigée vers la droite. Cette icône peut être utilisée pour activer la bataille en mode carte. Le char actuel du joueur passe temporairement en contrôle automatique et l'action se déroule plus rapidement. Le mode carte ralentit normalement et se déroule à la même vitesse que le mode en 3D. Lorsqu'elle est sélectionnée, cette icône se transforme en deux flèches bleues. En utilisant la vue en 3D ou en sélectionnant à nouveau cette icône, vous retournez à la vitesse normale.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le mode en 3D, puisque vous pouvez contrôler le véhicule principal de la section dans la carte de la bataille à l'aide des touches de contrôle. Dans ce cas, les messages apparaîtront au centre de l'écran pendant 10 secondes ou jusqu'à ce que vous cliquiez sur un des boutons de la souris.

Rénovation des Véhicules

Les réparations, le ravitaillement en carburant et le réarmement ne se font que derrière les lignes, dans les renforts. Ainsi, si un véhicule est à court de carburant, il devra se retirer et faire le plein afin d'éviter d'être coincé dans la bataille jusqu'à la fin.

Retraites

L'icône représentant un homme en train de courir sert à battre en retraite et à mettre fin à la bataille. Lorsque vous la sélectionnez, elle affiche un message vous demandant de confirmer votre ordre (vous ne pourrez plus changer d'avis une fois la retraite commencée). Si la situation sur le terrain favorise trop le joueur, l'ennemi se retirera automatiquement. Dans le cas contraire, c'est l'ennemi qui conseillera au joueur de se retirer. L'analyse de la situation tient compte des valeurs de chaque véhicule participant à la bataille (les renforts ne sont pas compris); cette analyse se fait chaque fois qu'un véhicule est détruit ou qu'un nouveau véhicule arrive en renfort.

Fin des Batailles

A la fin de la bataille, l'écran en affiche le résumé. Le système vous décernera une médaille s'il pense que vous la méritez. Appuyez sur l'un des boutons de la souris pour recharger la Campagne et voir le résumé de la bataille montrant la disposition des armées avant et après le combat. Sélectionnez la case 'quitter' sur cette page pour retourner à la carte principale. Celle-ci sera mise en pause pour vous permettre d'étudier votre prochaine stratégie.

L'ÉDITEUR DES CARTES DE CAMPAGNE

Le jeu comporte un éditeur de carte vous permettant de créer de nouvelles cartes de campagne ou de modifier les cartes existantes. Vous pouvez aussi modifier le paysage statique, c'est-à-dire les lacs, les routes, les collines, les rivières, ainsi que tous les aspects des groupes. Pour cela, sélectionnez l'icône ciseaux de l'écran Carte de la Campagne.

Le premier écran que vous verrez montre la carte précédente mais avec les groupes et, à droite, une série d'icônes différentes servant à modifier le paysage statique. Pour activer ces icônes, cliquez sur une icône marécage, bois, ville, etc... L'icône activée sera alors entourée d'une case rouge.

Si vous placez le pointeur sur la carte et que vous appuyez sur le bouton gauche de la souris, vous verrez se tracer, sur la carte, une région circulaire correspondant au paysage que vous avez sélectionné. Ce procédé vous semblera familier car il est similaire aux divers programmes de peinture associés à vos ordinateurs. Pour effacer une région (c'est-à-dire pour la remettre à son état de pâturage), servez-vous du bouton droit de la souris.

Les icônes ne fonctionnent pas toutes de la même manière. Les routes, les rivières et les frontières sont représentées, sur la carte, par une série de segments de lignes droites. Sélectionnez l'icône appropriée, comme avant, et placez le pointeur sur la carte. Pour tracer une route, appuyez sur le bouton gauche de la souris puis relâchez-le. Ensuite, placez le pointeur sur la position suivante de la route et répétez cette opération. Une ligne reliant ces deux points sera tracée. Pour allonger la route, continuez à cliquer sur d'autres positions. Pour la terminer, sélectionnez une icône paysage quelconque (y compris une route). Le bouton droit de la souris vous permet d'effacer des segments de route en commençant par le dernier. Les rivières et les frontières peuvent être éditées de la même manière que les routes.

La sélection se fait de la même manière qu'auparavant, mais les collines ne sont pas simplement peintes sur la carte. La surface de la carte est considérée comme une feuille en caoutchouc que l'on peut tirer pour former un pic ou enfoncer pour créer une dépression. A partir de l'écran carte, sélectionnez l'icône "Régler Hauteurs". Ensuite,



Vietnam - 1968

Tracé des Routes et des Rivières

Tracé des Collines

prenez la souris et passez à une région vide de la carte et appuyez sur le bouton gauche de la souris. La zone tout autour du pointeur changera de couleur, dans une suite de cercles grandissants. Ces derniers représentent les diverses altitudes, comme les contours d'une carte. Utilisez le bouton droit de la souris pour enfoncez les régions, jusqu'au niveau de la mer si vous le désirez.

Les altitudes maximum et minimum permises peuvent être modifiées à l'aide des deux lignes horizontales se trouvant immédiatement sur la droite de l'icône "Régler Hauteurs". Tirez la ligne du bas vers le haut ou vers le bas pour modifier l'altitude minimum (c'est-à-dire l'altitude en-dessous de laquelle vous ne pouvez pas descendre en utilisant le bouton droit de la souris), et la ligne du haut pour modifier l'altitude maximum.

Les noms des endroits peuvent être placés n'importe où sur la carte. Ils n'ont aucun effet sur le jeu, mais ils servent à donner à la carte une sorte d'identité. Pour placer ces noms, sélectionnez l'icône qui leur correspond et cliquez quelque part sur la carte. Un message vous demandera de taper le nom de l'endroit. Appuyez immédiatement sur Return ou Enter pour annuler cette opération ou tapez le nom et appuyez sur Return ou Enter pour le placer sur la carte. Pour déplacer ce nom tout autour de la carte, utilisez le bouton droit de la souris pour le sélectionner et maintenez-le enfoncé, le temps qu'il faut, pour le déplacer. Pour retirer ce nom de la carte, tirez-le jusqu'à l'icône poubelle située à l'extrême droite de la région des icônes.

Champs de Mines

L'icône champ de mines (tête de mort) vous permet de miner n'importe quelle région de la carte. Il vous suffit de dessiner les mines avec votre pointeur, tout comme pour le paysage normal. La zone minée sera indiquée en noir sur la carte mais les détails sous-jacents ne disparaîtront définitivement. Il vous suffit de dégager les mines avec le bouton droit de la souris pour retrouver ces détails.

Objectifs

Les objectifs sont les régions au sol qu'un camp doit occuper pour gagner la campagne. Les deux camps (bleu et rouge) ont des objectifs indépendants. Vous voyez votre objectif mais pas celui de l'ennemi. Cela signifie que l'on peut créer des scénarios où un camp seulement a un objectif, ou même plusieurs objectifs. Si aucun objectif d'un camp n'est occupé par l'ennemi, et qu'au moins un objectif est occupé par un groupe ami, vous aurez alors atteint votre objectif et la campagne se termine. Plus la taille d'un objectif est grande, plus il est difficile de s'assurer qu'il n'est pas occupé par l'ennemi.

L'objectif de chaque camp peut être défini. Cliquez sur l'icône pour le sélectionner. Après cela, chaque fois que vous cliquez, vous passerez d'un camp à l'autre. Les objectifs peuvent être modifiés de la même manière que les autres paysages.

L'icône "**page de texte**" sert à modifier les informations concernant la carte: climat, heure du début du jeu, etc. Lorsque cette icône est activée, une grande fenêtre-dialogue sera affichée au centre de l'écran. Elle se divise en six parties:

"Heure & Date :" du jeu. Pour les modifier, placez le pointeur sur "Heure" ou "Date" et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

"Titre de la Carte :" vous pouvez y taper jusqu'à 19 caractères si vous voulez remplacer le nom de fichier de la carte par votre propre titre. Pour cela, placez le pointeur sur l'espace qui suit le nom de fichier et tapez le nouveau titre. Pour effacer un titre ou corriger une erreur, utilisez la touche Delete (Effacer) du clavier.

"Climat :" peut être Tempéré, Tropical ou Désertique. Il affecte la couleur de la carte ainsi que l'icône paysage.

"Taille de la Carte :" est l'échelle de la carte lorsqu'on la voit entièrement. Lorsque vous la changez, vous changez la taille de la région ainsi que toutes les caractéristiques de la carte. La région la plus petite a une superficie de 25 x 25 km, c'est-à-dire 625 kilomètres carrés, la plus grande, une superficie de 3200 x 3200 km, ou environ 10.000.000 de kilomètres carrés! Vous pouvez ainsi ajuster l'échelle de la carte en fonction de la campagne: carte d'un continent tout entier ou d'une simple petite île.

"Taille de la Carte Actuelle :" et **"Taille Maximum de la Carte :"** servent uniquement à donner des informations et ne peuvent pas être modifiées directement. Les chiffres indiquent la quantité de mémoire (RAM) disponible pour la carte. Cette quantité dépend du niveau de détails que comportent la carte et non pas de l'échelle de cette carte. Il est donc possible à une carte bien détaillée de 25km d'occuper plus de mémoire qu'une carte de 3200km.

Lorsque la fenêtre-dialogue est affichée, aucune icône de l'écran ne pourra être activée. Utilisez la case "quitter", située en haut et à gauche du dialogue, pour cacher la fenêtre.

Pour modifier les groupes, sélectionnez l'icône "Editer Armée" (en forme de char) se trouvant au bas et à droite de l'écran d'édition de la carte. Ceci modifie les icônes situées à droite de l'écran ainsi que la carte qui affiche alors les groupes et le paysage en même temps. Vous reconnaîtrez, pour les avoir déjà vues dans le jeu principal, les icônes qui se trouvent sous la zone de sauvegarde/chargement de la carte ainsi que les icônes son et zoom du bas. Les trois autres icônes sont: le petit carré de jungle servant à retourner à l'édition du paysage, l'icône pause servant à recommencer le jeu campagne et une poubelle dans laquelle vous mettez les groupes que vous retirez de la carte.

Informations Associées à la Carte



La Libération du Koweït - 1991

Edition des Groupes

Edition de la Structure des Arbres des Groupes

Pour éditer la disposition interne des groupes, vous devez aller dans l'Editeur Carte. De là, sélectionnez un groupe de la carte et l'icône "schéma d'arbre" pour examiner/modifier les détails de ce groupe. L'arbre habituel sera alors affiché à l'écran, accompagné d'une icône ciseaux, en haut et à droite. Lorsque vous cliquez sur cette icône, le pointeur de la souris se transforme en une paire de ciseaux (signifiant que vous êtes en mode "éditer"). Si vous sélectionnez maintenant une section de l'arbre, l'écran affichera cette partie en rouge, ainsi qu'une barre à outils à droite, au lieu de représenter, comme il le fait en vue normale, le nœud sélectionné en tant que racine. Cet écran comprend quatre options:

"Couper" effacera le nœud (et toutes les branches qui s'y rapportent), et enregistrera, en même temps, cette information dans le presse-papiers.

"Copier" reproduira tout simplement le nœud (et ses branches) dans le presse-papiers.

"Insérer" copiera le contenu du presse-papiers sur le nœud sélectionné, créant, par là-même, une autre branche.

"Nom" vous permettra de changer le nom du nœud (inexistant, au départ).

Remarquez que certaines de ces options, telle qu'"Insérer" (lorsque le presse-papiers est vide) ou "Couper" (si le nœud de la racine est sélectionné) sont de couleur grisâtre lorsqu'elles ne sont pas disponibles.

En-dessous de cette zone, un groupe de cinq icônes vous montre ce que vous pouvez ajouter au nœud sélectionné. Si plus de cinq de ces options sont disponibles, la barre de défilement, située à droite, est alors activée et vous pouvez l'utiliser pour trouver rapidement l'icône que vous voulez.

Si vous choisissez un autre nœud de l'arbre, l'écran met en évidence ce nouveau nœud et affiche une barre à outils sur le côté. Cette barre est constamment remise à jour et certaines options qui n'étaient pas disponibles pour un autre nœud peuvent être affichées. Par exemple, si vous sélectionnez un nœud de bataillon, les icônes latérales ne contiendront que les choses dont peut avoir besoin un bataillon (compagnies et sections). L'option "insérer" ne sera pas disponible si le premier nœud du presse-papiers ne correspond qu'au niveau supérieur de l'arbre.

Si vous sélectionnez un nœud de section, la liste des icônes se transformera en une liste de véhicules qui peuvent servir à la section. Remarquez qu'une section ne peut avoir qu'un type de véhicules. Ces derniers sont limités à 3 types par nœud de bataillon. Ainsi, bien que vous puissiez avoir jusqu'à cinq compagnies, chacune contenant un maximum de quatre sections qui, à leur tour, ont un maximum de quatre véhicules (80 véhicules par bataillon, au total), vous ne pourrez choisir que trois types de véhicules.

Ces restrictions sont imposées pour des raisons purement militaires, telles que la maintenance et la logistique: moins il y a de types de véhicules, plus il est facile de transporter des pièces de rechange.

Si les trois types de véhicules ont tous été définis, vous verrez, dans la barre à outils de droite, trois formes de véhicules. Dans le cas contraire, les types actuellement définis sont les premiers à être indiqués, suivis de tous les autres véhicules appropriés, selon la nationalité du groupe et la date de la carte. Lorsque vous sélectionnez la forme d'un véhicule de la barre à outils, la section affichera ce nouveau véhicule mais contiendra le même nombre de véhicules qu'auparavant.

Lorsque vous sélectionnez la forme d'un véhicule d'une section, ce véhicule sera retiré de la section. Vous ne pourrez pas supprimer le dernier véhicule d'une section directement: il vous faudra sélectionner la section et effacer le nœud tout entier.

Pour ajouter des véhicules à la section, vous devez créer une nouvelle section qui commencera automatiquement avec quatre véhicules.

Pour sortir du mode 'éditer', sélectionnez à nouveau l'icône ciseaux, en haut et à droite.

*La Libération du Koweït - 1991
AIM-9 Sidewinders, à bord de
l'USS John F. Kennedy CV67*



STRATEGIES ET TACTIQUES

La stratégie est la technique de contrôle de plusieurs forces (groupes ou unités). La tactique est la technique de contrôle de véhicules individuels.

Elles consistent en grands plans d'attaque ou de défense, tel que le Plan Schlieffen, de la première guerre mondiale, mis en place par les Allemands pour conquérir la France et les Pays-Bas. La stratégie exige que vous étudiez la disposition initiale de vos groupes, leurs ordres, la manière dont ils attireront l'ennemi dans le combat, et leur manière de réagir lorsque les choses tournent au vinaigre. Une stratégie bien conçue vous aidera à entamer une bataille en position de force et augmentera vos chances de remporter la campagne toute entière.

Stratégies Campagne

La plus célèbre stratégie des temps modernes fut celle du "Blitzkrieg" allemand (ou "Guerre Eclair") de la seconde guerre mondiale. D'innombrables écrits ont été consacrés à cette stratégie, et nous ne proposons pas, ici, de la décrire en détails. Essentiellement, elle consiste à combiner les attaques aériennes et terrestres dans le but de percer les lignes ennemis et de les attaquer par derrière. Cette stratégie fut la première à utiliser les chars et l'aviation de manière efficace. Les stratégies précédentes avaient utilisé soit les chars soit l'aviation (ou ni l'un, ni l'autre!) et furent facilement repoussées.

La stratégie moderne de l'armée américaine (également appelée Combat Aérien-Terrestre 2000) s'appuie sur quatre principes fondamentaux:

L'initiative - C'est l'ennemi qui doit réagir à l'armée US, et non pas le contraire.

La profondeur - Il faut penser au combat tout entier et être prêt à mener des attaques puissantes, n'importe où.

L'agilité - L'armée US doit être plus souple et plus rapide que l'ennemi.

La synchronisation - La coordination des forces armées, à tous les niveaux, est essentielle.

Ce système encourage chaque commandant à penser agressivement, mais toujours dans le cadre du plan. Chaque officier doit tenir compte de cinq principes essentiels en exécutant le plan: la concentration, la surprise, la vitesse, la flexibilité et l'audace.

Les méthodes de l'armée soviétique (qui n'existe plus, bien sûr mais dont les idées sont probablement toujours appliquées par ses successeurs) étaient surtout basées sur l'attaque. La défense est considérée comme une situation très temporaire. La



*Les forces de l'ONU au Congo - 1961
Un véhicule blindé à la sortie
d'Elizabeville, Décembre 1961*

pénétration rapide et soutenue des territoires ennemis est considérée comme étant indispensable. Le soutien aux armées offensives est concentré sur celles qui se trouvent en position de force. L'idée de soutenir les points forts est radicalement différente de celle de l'armée britannique moderne qui a tendance à ne vouloir abandonner aucune de ses armées. Elle rejoint, dans ce sens, celle de l'armée israélienne qui considère également que tout son personnel est important et vaut la peine d'être sauvegardé, dans la mesure du possible.

Ces approches reflètent les différences de taille des armées de divers pays. Les armées britannique et israélienne sont relativement petites mais ont un esprit de corps très développé. Dans le cas de l'armée britannique, cela est dû au fait que les soldats ont tous choisi cette carrière (du moins, depuis la fin du Service National abandonné dans les années 1960) et, dans le cas de l'armée israélienne, au fait qu'elle a toujours remporté ses batailles contre ses voisins arabes. L'armée soviétique, bien plus grande, était composée de conscrits qui étaient obligés de suivre une

doctrine très rigide ne laissant pratiquement pas de place à l'initiative individuelle. Un exemple extrême illustre cette philosophie: dans certaines formations de chars, seul le commandant possède un émetteur-récepteur (pour accepter et transmettre les ordres), les autres chars étant uniquement équipés de récepteurs: ils reçoivent des ordres mais ne peuvent transmettre aucune information.

Les stratégies doivent aussi être flexibles et capables d'incorporer des changements de dernière minute sans trop de problèmes. Par exemple, évitez de compter uniquement sur quelque chose qui risque d'être bombardé, de tomber en panne ou d'être autrement handicapé. N'oubliez pas également que vous ne voyez qu'une partie de la région de la campagne; vu que vous n'êtes pas certain des positions de toutes les forces ennemies, il vous mieux "prévoir l'imprévu"!

Le Rôle de l'Appui Aérien

Il est difficile de synchroniser l'appui aérien durant les batailles, mais il est important de bien l'organiser, car les raids aériens de l'aviation sont extrêmement efficaces. Par exemple, lors de la guerre du Golfe, les Alliés n'ont pu envahir l'Irak que parce qu'ils avaient une supériorité aérienne totale. Cette suprématie est assurée par la présence d'une énorme quantité d'avions qui peuvent étouffer toute tentative d'attaque aérienne ennemie. Pour que l'appui aérien soit efficace, votre armée doit être capable de faire face au déploiement de l'aviation ennemie. C'est pour cela qu'une bonne défense aérienne a été incorporée dans la plupart des formations.

Stratégies Bataille

Les stratégies de la bataille se déroulent à une échelle plus petite que celles de la campagne et ne font pas intervenir la logistique. Cependant, une bonne stratégie de campagne doit pouvoir assurer un soutien de l'artillerie et un soutien aérien efficaces et rapides dans toutes les batailles. Cet appui peut faire pencher la balance en faveur d'une armée numériquement plus faible. Même en l'absence d'un tel appui, il est possible de forcer un ennemi à battre en retraite. Pour cela, vous devez d'abord préparer un champ de bataille qui vous soit favorable, puis vous assurer que les renforts sont organisés comme vous le voulez. Par défaut, le jeu fera d'abord appel à vos véhicules lourds, ce qui risque de ne pas convenir à vos plans. Donc, faites attention à la manière dont vous disposez vos forces!

Si le champ de bataille est miné, et que vous menez un combat défensif, organisez vos champs de mines de manière à attirer l'ennemi vers sa "perte". La plus simple manière de le faire consiste à poser les mines en ligne et de laisser un espace non miné sur cette ligne. Derrière cet espace, placez un ou deux canons ou chars bien retranchés. L'ennemi évitera les mines et, avec un peu de chance, se dirigera vers vos canons.

N'oubliez pas aussi que la manière dont vous organisez votre défense est très importante. Si vous êtes bien retranché, l'ennemi aura beaucoup de difficultés à vous toucher. De plus, vous êtes moins visible à l'ennemi quand vous êtes retranché. Enfin, dans les années 1950, il était difficile de bien viser et de se déplacer en même temps, mais de nos jours, les chars modernes sont bien stabilisés et ont 90% de chances de faire mouche du premier coup. C'est pour cela que dans les années 1950, on avait tendance à laisser l'ennemi se lancer à l'attaque, à détruire un maximum de ses chars puis à aller l'achever en passant à la contre-attaque. De nos jours, cependant, vous ne pouvez pas adopter une telle tactique et vous devez attaquer au maximum pendant que vous vous déplacez afin de présenter à l'ennemi une cible difficile à atteindre.

L'artillerie et l'aviation ont aussi un rôle. Elles peuvent être très efficaces sans être trop exposées au danger, puisqu'elles sont difficiles à toucher. En fait, dans une bataille, l'artillerie ne peut pas être attaquée. Vous pouvez ainsi utiliser l'artillerie et/ou l'aviation pour "affaiblir" avant de l'attaquer avec votre armée de terre. Cette méthode fut utilisée par les Alliés contre l'Irak, lors de la guerre du Golfe, et eut un effet dévastateur.

Les tactiques de bataille dépendent du véhicule que vous conduisez. Si vous pilotez un char, nous vous conseillons de bien connaître ses spécifications. Par exemple, pratiquement tous les chars ont un blindage avant plus solide que le blindage latéral ou arrière; votre char doit donc faire face à l'ennemi, tout le temps. Parfois, il est préférable de vous retirer d'un engagement en faisant marche arrière, plutôt que demi-tour. Cependant, les chars ne sont pas tous solidement blindés. Certains (en particulier, les chars de reconnaissance tels que le Scorpion et le Scimitar britanniques), ont une armure relativement légère pour des considérations de vitesse.

Tactiques Bataille

Ces véhicules doivent utiliser une tactique différente de celle des blindés lourds qui peuvent résister aux canons ennemis. Il est également très important de connaître la puissance de perforation de votre canon et la disposition des blindés ennemis. Vous pourrez ainsi décider si vous devez attaquer l'ennemi de front ou le prendre de flanc, ou fuir, tout simplement. Les systèmes automatiques sont au courant de ces détails. En mode auto, la tourelle attaquera souvent un char ennemi lorsqu'il est en fuite!

L'armure d'un char est souvent bâtie en "pente", ce qui la fait paraître plus puissante lorsque le char est à l'horizontale. C'est le cas du T-34 soviétique et de pratiquement tous les chars fabriqués après la deuxième guerre mondiale. Il en est de même pour les tirs qui ne sont pas dirigés en plein dans la cible. Autant que possible, essayez donc d'aligner votre tir de manière à faire mouche.

Les cibles ne sont pas toutes blindées, et lorsque vous attaquez des canons ou des camions, n'oubliez pas qu'il faut parfois les toucher plusieurs fois avant de les détruire complètement. Si la cible est blindée et que l'obus perforant ne la pénètre pas, il peut quand même lui causer des dégâts (blocage du mécanisme d'élévation du canon, intérieur en feu, endommagement des chenilles, etc). Donc si vous avez assez de munitions, faites feu à volonté: vous pourriez bien arrêter un ennemi qui est à vos trousses!!

Vietnam - 1961

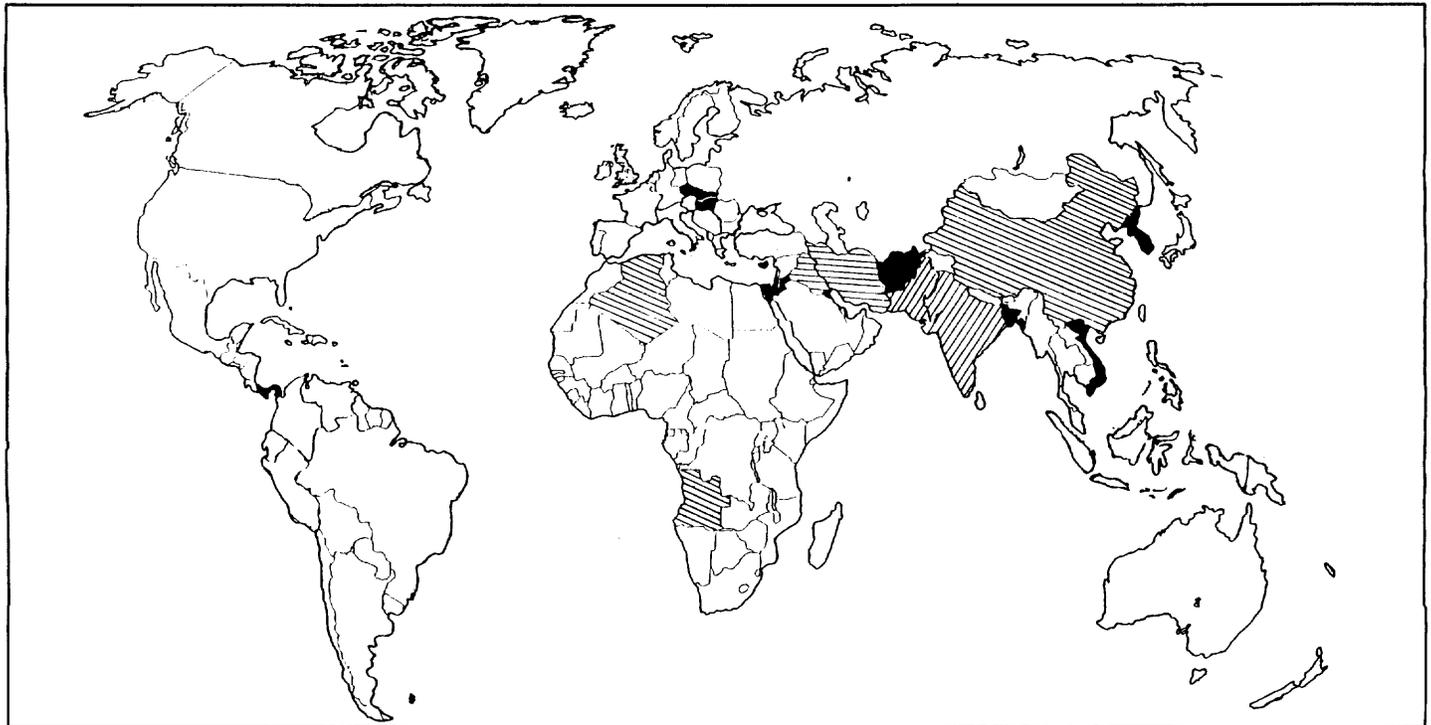
M/Sgt Robert Baxter fait une démonstration de lancer de grenade devant un membre du Corps d'Auto-Défense, République du Vietnam, durant un stage de formation à Tan Hiap, Août 1962



RESUME HISTORIQUE DES PRINCIPAUX CONFLITS DEPUIS 1945

Guerre civile chinoise 1945-1949

Cette guerre opposa les communistes de Mao Tsé-tung aux nationalistes de Tchang Kaï-chek. Les Américains soutenaient les nationalistes, les communistes, quant à eux, ne reçurent pratiquement aucune aide. Cette guerre civile dépasse toutes les autres par son ampleur puisque près d'un quart des habitants de la planète vivent en Chine. Les communistes finirent par gagner cette guerre quand toute résistance nationaliste cessa en décembre 1949 sur le continent. Le gouvernement nationaliste se replia sur l'île de Taiwan où il continue toujours d'exister.



Indochine 1946-1954

Avant la seconde guerre mondiale, l'Indochine était gouvernée par les Français. Ils ne furent pas prêts à en reprendre le contrôle après la guerre, et de Hanoi, Hô Chi Minh (l'Éclairé) proclama la République démocratique du Vietnam. Les Français tentèrent de reprendre la région, mais ils ne purent faire face à la guérilla menée par les Vietminh, et le 21 juillet 1954, les Français se retirèrent. Hô Chi Minh prit le contrôle du Vietnam du Nord et Ngô Dinh Diêm prit le contrôle du Vietnam du Sud. Le pays fut séparé en deux parties de part et d'autre du 17ème parallèle.

Conflit israélo-arabe 1948-1949

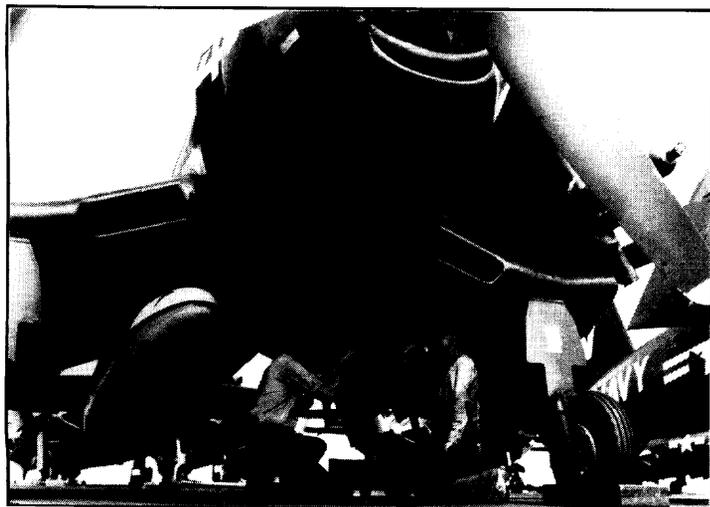
Le 14 mars 1948, l'Etat d'Israël fut proclamé dans la Palestine arabe qui, jusqu'alors, avait été gouvernée sous mandat britannique. Le 15 mai, ce mandat fut abrogé et le pays fut immédiatement envahi par l'Égypte, la Jordanie, la Syrie, le Liban et l'Irak. Toutes ces armées, à l'exception de la Légion Arabe de Jordanie entraînée par les Britanniques, furent refoulées rapidement. Les Jordaniens occupèrent la rive ouest du Jourdain qui avait, jusque-là, appartenu à la Palestine. La Palestine cessa d'exister et une partie de la population arabe afflua vers les camps de réfugiés de Jordanie, de Syrie, du Liban et d'Égypte.

Corée 1950-1953

Après la seconde guerre mondiale, il fut convenu que la Russie désarmerait les soldats japonais au nord du 38ème parallèle et que les États-Unis feraient de même pour les soldats se trouvant au sud de cette même ligne. Le nord était essentiellement industriel et le sud essentiellement agricole. La République de Corée fut fondée en août 1948, suivie en Septembre par la République démocratique populaire de Corée. Dès juillet 1949, les forces russes et américaines s'étaient retirées des deux pays. Le 25 juin 1950, le Nord envahit le Sud en franchissant le 38ème parallèle. Le 1er juillet, les premières troupes américaines débarquèrent dans le Sud et au 1er août, les forces américaines et les forces de la République de Corée ne détenaient qu'un dixième du territoire d'origine. En septembre, les forces américaines débarquèrent à Inchon près du 38ème parallèle. Dès octobre, la contre-attaque USA/République de Corée gagnait du terrain lorsque la Chine entra à son tour dans la guerre pour aider le Nord communiste. Les attaques chinoises ne s'arrêtèrent que le 15 janvier 1951. L'O.N.U. lança une contre-offensive au printemps, suivie de plusieurs contre-attaques chinoises qui tournèrent court dès juillet 1951. Après deux ans de négociations, un armistice fut enfin signé confirmant la séparation de la Corée le long du 38ème parallèle pour créer un état communiste au nord et un état capitaliste au sud.

Corée - 1950

Une bombe de 250kg montée dans un Corsair de la USN, à bord de l'USS Philippine Sea (CV-47)



Algérie 1954-1962

L'Algérie avait fait partie intégrante de la France depuis 1848. Les sentiments nationalistes, bien que réprimés, restaient vifs à cette époque. Quand la France fut libérée en 1944, ces sentiments ressurgirent à nouveau, et le jour de la victoire, le 8 mai 1945, des extrémistes musulmans assassinèrent 103 personnes. En 1954, les divers groupes de résistance musulmans se rassemblèrent pour former le Front de libération nationale (F.L.N.). Le 1er novembre 1954, ils s'en prirent à des cibles spécifiques mais furent très vite maîtrisés par les autorités françaises. Le 20 août 1955, le F.L.N. assassina et mutila des colons français qui formèrent, à leur tour, des groupes d'autodéfense, responsables de l'assassinat d'environ 12000 musulmans, en guise de représailles. En mars 1956, le Maroc et la Tunisie devinrent indépendants offrant ainsi un refuge tout trouvé aux troupes du F.L.N. Les combats se poursuivirent jusqu'en 1962, date à laquelle l'Algérie obtint son indépendance totale.

Chypre 1955-1974

Chypre devint une colonie de la couronne britannique en 1931 mais la majorité des chypriotes grecs souhaitaient une union à la Grèce (Enosis). En 1955, le mouvement insurrectionnel pro-grec, l'EOKA fut formé dans l'intention de contraindre la Grande-Bretagne, par la violence, à accorder l'énosis. Le 1er avril 1955, les bombardements commencèrent et l'état d'urgence fut déclaré en novembre. La violence s'intensifia au cours de l'année 1956 alors que la Grande-Bretagne était aux prises avec la crise du canal de Suez. Chypre obtint son indépendance le 16 août 1960 mais cela n'arrêta pas les violents affrontements et en avril 1964, l'O.N.U. envoya des forces de maintien de la paix à Chypre. Le 20 juillet 1974, les troupes turques débarquèrent près de Kyrenia et dès le 16 août, un tiers de l'île était aux mains des Turcs.

Soulèvement national hongrois 1956

La Hongrie fut occupée par la Russie Soviétique après la seconde guerre mondiale et un gouvernement fantoche fut mis en place par Staline. Ceci fut très impopulaire et le 23 octobre 1956, les étudiants et les ouvriers manifestèrent dans les rues de Budapest. Le gouvernement ordonna à la police de tirer sur la foule, ce qui provoqua la révolte du peuple. Le gouvernement fit alors appel aux Soviétiques mais les renforts n'arrivèrent que les 3 et 4 novembre, alors que le pays était déjà presque entièrement libéré du régime soviétique. Cependant, dès son arrivée, l'Armée Rouge lança des attaques de grande envergure et les durs combats qui suivirent firent plusieurs milliers de morts. Un nouveau régime fut instauré et resta au pouvoir jusqu'en 1990, date de la chute du communisme en Hongrie.

La crise du canal de Suez 1956

Le Président Nasser prit le pouvoir en Egypte en 1954 et fut à l'origine d'incursions en Israël à partir de la bande de Gaza. Les dernières troupes britanniques quittèrent l'Egypte en juin 1956 et le canal de Suez fut nationalisé par Nasser. Israël, la France et la Grande-Bretagne établirent un plan d'intervention commun contre l'Egypte. La Grande-Bretagne et la France avaient besoin du canal pour le commerce et étaient présentes dans cette région depuis très longtemps. Dans ce plan, il était prévu que

les Israéliens envahiraient en premier et que six jours plus tard, les Français et les Britanniques interviendraient à leur tour. Le 29 octobre 1956, les Israéliens envahirent la péninsule du Sinaï, alors un territoire égyptien, et le 5 novembre, les troupes anglaises et françaises débarquèrent à Suez, situé au débouché sud du canal. Suite à une condamnation mondiale, un cessez-le-feu fut annoncé deux jours plus tard et tous les camps se replièrent vers leurs frontières d'avant la guerre.

Angola 1961-1975

Ce fut un conflit quadripartite entre l'armée portugaise, le M.P.L.A. (Mouvement populaire de libération de l'Angola), l'U.P.A. (Union de la Population de l'Angola) qui devint le F.N.L.A. (Front National de libération de l'Angola) et à partir de 1966, L'UNITA (Union nationale pour l'indépendance totale de l'Angola). Cette guerre donna un prétexte aux superpuissances pour se faire la guerre sans entraîner de conflit mondial. Les Russes soutinrent le M.P.L.A., les Américains le FNLA et les Chinois apportèrent leur soutien à l'UNITA dans un premier temps. Les engagements isolés continuèrent entre 1961 et 1975, année où l'Angola obtint son indépendance du Portugal. S'ensuivit une guerre civile qui vit l'intervention de Cuba en tant qu'allié de la Russie soutenant le camp du M.P.L.A., tandis que les Etats-unis et l'Occident soutenaient le F.N.L.A. et l'UNITA. Ce conflit fut très long et finit par être plutôt embarrassant pour les Soviétiques.

Vietnam 1961-1975

Les deux états du Vietnam (le Nord communiste et le Sud capitaliste) furent en conflit presque immédiatement après le départ des Français en 1954, mais ce ne fut que lorsqu'une aide directe fut accordée par les Etats-Unis en 1961 que la guerre proprement dite éclata. On fit appel à l'armée américaine pour qu'elle se charge des Vietcong (littéralement «communistes vietnamiens»). En novembre 1963, Diêm, chef de l'état sud-vietnamien, fut destitué, puis assassiné et dès juin 1965, les troupes américaines entraient en conflit direct avec les Vietcong. Pendant la fête bouddhiste du Têt au début de l'année 1968, les Vietcong et l'Armée du Peuple Vietnamien lancèrent une attaque simultanée contre l'ensemble des bases américaines du Sud-Vietnam qui donna lieu à des manifestations contre la guerre aux Etats-Unis. En septembre 1969, Hô Chi Minh mourrait et les Etats-Unis commencèrent le retrait de leurs troupes. Le 30 mars 1972, le Nord déclencha une invasion conventionnelle du Sud et dès janvier 1973, les dernières troupes de l'armée de terre américaine s'étaient repliées et l'ensemble des opérations militaires américaines contre le Nord avaient cessé. Le 5 mars 1975, le Nord lança une dernière offensive contre le Sud et le 30 avril vit la reddition sans condition du Sud-Vietnam.

Guerre indo-pakistanaise 1965

Lorsque la Grande-Bretagne quitta l'Inde en 1947, cette dernière fut divisée entre l'état indien à domination hindoue et l'état pakistanais musulman. Les relations entre les deux pays n'avaient jamais été très bonnes et en 1965, une région dont les frontières étaient disputées leur donna un prétexte pour déclencher la guerre. Les Pakistanais attaquèrent le Cachemire le 5 août, après quoi l'Inde expédia d'urgence

des renforts sur place. Le Pakistan lança de nouvelles attaques le 14 août et le 1er septembre. Le 6 septembre, les Indiens ripostèrent en lançant une offensive sur trois fronts pour attaquer à la fois par le nord et par le sud. Le 23 septembre, un cessez-le-feu mettait fin à la guerre.

La guerre des Six Jours 1967

Le président égyptien Nasser n'avait toujours pas pardonné Israël pour le conflit de Suez de 1956 et en 1966, il décida que l'Égypte était assez puissante pour attaquer Israël et remporter la victoire. Le 14 mai 1967, l'Égypte mobilisa ses troupes, suivie de la Syrie, de l'Irak, de la Jordanie, du Liban et de l'Arabie Saoudite. Le 3 juin, Israël décida de lancer une attaque aérienne préventive et le 5 juin, 309 avions égyptiens furent détruits au sol par l'armée de l'air israélienne. Israël pensait que la Syrie avait déclenché la guerre et par conséquent, dès la victoire remportée dans la guerre pour la péninsule du Sinaï contre les Égyptiens, les Israéliens prirent d'assaut le Plateau du Golan syrien le 9 juin. Le lendemain, la guerre était officiellement terminée ayant fait déjà près de 1000 victimes dans le camp syrien pour 115 dans le camp israélien. Israël occupait la péninsule du Sinaï, le plateau du Golan et le reste de la Palestine arabe.

Invasion de la Tchécoslovaquie par la Russie 1968

La Russie envahit la Tchécoslovaquie les 20 et 21 août 1968 pour empêcher le régime communiste libéral de donner trop de liberté individuelle aux citoyens. Ce fut une révolution de l'intérieur, le Parti Communiste tchécoslovaque ayant décidé de donner un «visage humain» au Socialisme. Moscou ne put tolérer cette situation et donna l'ordre à ses chars d'envahir le pays pour anéantir le mouvement de libéralisation et mettre en place un régime plus soumis. Il y eut peu de morts et de blessés, mais la Russie a dit ce qu'elle avait à dire.

La guerre civile jordanienne 1970

Dès 1970, les relations entre le gouvernement jordanien et les guérillas palestiniennes arabes étaient rompues. Yasser Arafat regroupa les dix groupes palestiniens pour fonder le Commandement de la lutte armée palestinienne. Le Front populaire de libération de la Palestine détourna quatre avions qu'il fit exploser au sol après avoir laissé sortir les passagers et l'équipage. Le roi Hussein de Jordanie décida de lancer une attaque contre les Palestiniens et entre le 15 et le 25 septembre, les combats s'intensifièrent, la Syrie soutenant les rebelles au nord, au moyen d'unités de blindés qui pénétrèrent sur le territoire jordanien. Un cessez-le-feu fut signé le 25 septembre.

Guerre du Bangladesh 1971

En 1947, l'Inde fut divisée en trois zones: le Pakistan oriental (le Pakistan actuel), l'Inde et le Pakistan occidental (le Bangladesh actuel). Le Pakistan oriental et le Pakistan occidental furent regroupés en un état unique, l'est rapportant 75% des



*Conflit des Malouines - 1982
Hélicoptère Chinook de la RAF*

revenus et l'ouest étant le centre du pouvoir. Cette division était intolérable et en 1971, l'Ouest tenta de se séparer de l'Est. De mars à août, l'Armée pakistanaise se livra à des actes de violence et d'après les estimations, un million de civils auraient été assassinés. La mousson mit fin à toute nouvelle opération jusqu'en novembre 1971 mais le 3 décembre, le conflit s'élargit pour inclure la guerre entre l'Inde et les deux Pakistans. Sur le front est, l'Inde riposta à une attaque pakistanaise et contraignit le Pakistan à se rendre avant le 16 décembre. Sur le front ouest, une revanche de l'Inde aboutit à une nouvelle reddition et le 17 décembre, un cessez-le-feu unilatéral était annoncé.

Guerre du Kippour 1973

La Guerre des Six Jours ne résolut aucun des problèmes de la région puisqu'Israël occupait toujours la péninsule du Sinaï égyptienne, le Plateau du Golan syrien et le reste de la Palestine arabe. En septembre 1970, Le Président Nasser mourut et son successeur, le Président Anouar el-Sadate, engagea la guerre avec Israël en octobre 1972. Cette fois-ci, le plan fut méticuleux et fit intervenir la Russie, la Syrie et la Jordanie. Ils décidèrent d'attaquer lors de la fête la plus sacrée du calendrier juif, le Yom Kippour (le 6 octobre 1973). Cette attaque sur trois fronts aboutit presque car les Israéliens avaient été pris au dépourvu. Cependant, toutes les attaques furent repoussées et la guerre prit fin le 24 octobre.

Vietnam 1975

Le cessez-le-feu de 1973 ne s'avéra pas une solution à long terme et le 4 mars 1975, les Nord-Vietnamiens attaquèrent les Sud-Vietnamiens. Cette attaque faisait suite à une réduction importante de l'aide américaine apportée au Sud et à une augmentation correspondante de l'aide apportée au Nord par la Russie. Il fallut aux Nord-Vietnamiens juste un peu moins de deux mois pour anéantir l'armée sud-vietnamienne et le 2 juillet, le Nord et le Sud furent réunis sous le nom de République socialiste du Vietnam.

Invasion du Vietnam par la Chine 1979

Le 17 février 1979, la Chine envahit le Vietnam par représailles suite à l'ingérence de Hanoi au Cambodge. Jusqu'à 80 000 soldats chinois participèrent à l'invasion initiale, mais durent faire face à une résistance plus forte que prévu. Ils attendirent ensuite jusqu'au 24 février. L'armée d'invasion comptait alors 200 000 hommes. Cependant, le 5 mars, le gouvernement chinois annonça que l'armée se retirait «ayant rempli sa mission». Ce fut pour les Vietnamiens «une très glorieuse victoire».

Invasion de l'Afghanistan par l'U.R.S.S. 1979-1988

La Grande-Bretagne eut une influence très importante dans les affaires afghanes jusqu'au milieu des années 1950 à la mort du roi afghan. Son successeur prit le pouvoir et sollicita l'aide à la fois des États-Unis et de l'URSS. Au début des années 60, l'aide américaine avait été interrompue et l'Afghanistan commença à dépendre

entièrement de l'aide soviétique. Après le coup d'état de 1979, le pays connut une grande instabilité et craignant une révolution islamique, l'U.R.S.S envahit en décembre 1979. L'armée afghane offrit peu de résistance et bientôt plus de la moitié de ses soldats avaient déserté. Les soviétiques finirent par mener une guérilla et devinrent pratiquement prisonniers de leurs bases militaires. La guerre se poursuivit jusqu'en 1988, date à laquelle les accords de paix furent signés à Genève et le retrait des troupes soviétiques commença en février 1989.

Guerre du Golfe Iran-Irak 1980-1988

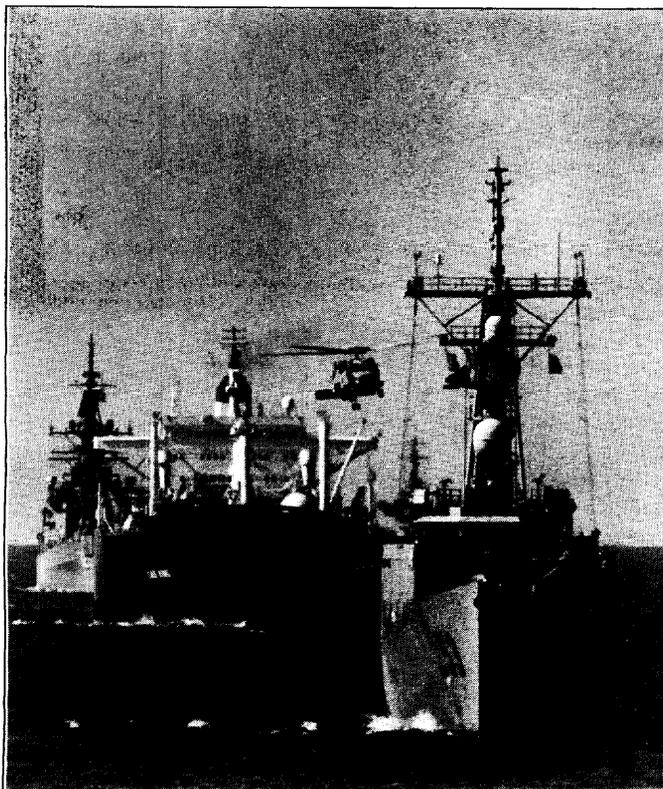
A la destitution du Shah d'Iran au début de l'année 1979, le gouvernement intégriste de l'Ayatollah Khomeyni tenta d'«exporter» sa révolution chez ses voisins. En juillet 1979, Saddam Hussein devint chef de l'état irakien et craignant une révolution islamique, attaqua l'Iran le 12 septembre 1980. Cette intervention aboutit dans un premier temps mais les troupes irakiennes ne pénétrèrent en profondeur dans le territoire iranien. Chaque camp commença ensuite à bombarder les ports pétroliers de l'autre. Au cours de 1981, l'Iran lança une série de contre-attaques qui fit pencher la balance de la guerre en sa faveur. A partir de 1982, les attaques et contre-attaques furent assez localisées mais la guerre se prolongeait. Les deux camps subirent des pertes très importantes, des appelés pour la plupart. Les Iraniens eurent recours à des escadrons d'enfants fanatiques pour effectuer des opérations suicide de déminage et les Irakiens utilisèrent des armes chimiques. La guerre se poursuivit jusqu'en 1988, un cessez-le-feu entrant en vigueur le 20 août de cette même année.

Malouines 1982

La Grande-Bretagne prit possession des Iles Malouines en 1833, expulsant les soldats et les colons argentins qui étaient arrivés en 1820. L'Argentine revendiquait un droit historique sur les Malouines et le 2 avril, 500 soldats argentins envahirent les Malouines, entraînant la reddition de la garnison de 81 Royal Marines à Port Stanley. Le 4 avril, l'armée argentine s'emparait de l'île de South Georgia malgré les efforts de résistance de 22 Royal Marines. Le lendemain, les premiers navires du Corps Expéditionnaire quittaient la Grande-Bretagne. Le 25 avril, les Royal Marines reprirent South Georgia et dès le 21 mai, les troupes britanniques avaient établi une tête de pont à San Carlos. De la fin mai au 14 juin, les anglais avancèrent implacablement sur les positions argentines jusqu'à leur reddition à Port Stanley le 14 juin.

Grenade 1983

La Grenade obtint son indépendance de la Grande-Bretagne en 1974 et en mars 1979, le gouvernement répressif et corrompu fut renversé lors d'un coup d'état sans effusion de sang. Le nouveau chef d'état était sous l'influence de Cuba et de l'Union soviétique. En décembre 1979, une brigade de construction cubaine entreprit la construction d'une piste de 3 km bien que Grenade ne possédait pas d'armée de l'air. Le 21 octobre, l'Organisation des états des Caraïbes orientales (Organization of Eastern Caribbean States) demandèrent aux Etats-Unis d'intervenir et le 25 octobre,



*Golfe persique - 1987
L'USS Hawes (FFG-53) accompagne le
pétrolier GAS KING et l'USS Standley (CG-32)
dans le golfe persique (convoi numéro 12). Un
hélicoptère SH-60 Seahawk survole le convoi.*

les US Marines envahissaient Grenade. Ils rencontrèrent résistance plus forte que prévue, en particulier de la part des travailleurs cubains qui se transformèrent instantanément en combattants. Au 27 octobre, les Etats-Unis avaient atteint leur objectif en empêchant la construction de l'aéroport et la guerre arrivait de ce fait pratiquement à sa fin.

Panama 1983

Dans le cadre de l'opération appelée «Juste Cause», l'armée américaine envahit Panama afin de traduire en justice son dirigeant, le Général Noriega soupçonné de trafic de drogue.

Libération du Koweït 1990

En juin 1989, Saddam Hussein, le Président irakien, ordonna l'invasion du minuscule état du Koweït. Cette opération devait faire oublier les difficultés intérieures mais permettrait également de s'approprier cette région riche en pétrole sur laquelle l'Irak revendiquait un droit historique. La condamnation internationale s'ensuivit et une coalition de forces fut rassemblée par les Etats-Unis, agissant sous la juridiction de l'O.N.U. Dans un premier temps, les Alliés lancèrent des attaques aériennes en préparation de l'offensive terrestre qui allait suivre et le 24 février, les armées américaine, britannique et française ainsi que les armées d'autres nations lancèrent une attaque directe contre l'Irak, effectuant une conversion vers l'est afin de libérer le Koweït. Cette guerre terrestre dura 100 heures, soit un peu plus de 4 jours, et aboutit à la destruction d'une grande partie de l'arsenal militaire de l'Irak. Les Alliés subirent des pertes minimes, moins que pour un exercice d'entraînement ordinaire.

BIBLIOGRAPHIE

Bonds, Ray, ed. *Modern Soviet Weapons* (Salamander Books Ltd., 1986).

Dunstan, Simon. *The Centurion Tank in Battle* (Osprey Publishing Ltd., 1981).

Foss, Christopher F. *Jane's AFV Recognition Handbook* (Jane's Information Group, 1992).

Fowler, William and Chappell, Michael. *Battle for the Falklands 1 Land Forces* (Osprey Publishing Ltd., 1982).

Gander, Terry. *Modern British Armoured Fighting Vehicles* (Patrick Stephens Ltd., 1986).

Gunston, Bill. *Military Helicopters* (Prentice Hall Press, 1986).

Hartman, Tony. *A World Atlas of Military History 1945-1984* (Leo Cooper, 1984).

Mesko, Jim. *M551 Sheridan in action* (Squadron/Signal Publications, 1990).

Messenger, Charles. *Observers Tanks and other Armoured Fighting Vehicles* (Bloomsbury Books, 1993).

Miller, David and Foss, Christopher. *Modern Land Combat* (Salamander Books Ltd., 1987).

Miller, David. *Modern Tanks & Fighting Vehicles* (Salamander Books Ltd., 1992).

Quarrie, Bruce. *Encyclopaedia of the German Army in the 20th Century* (Patrick Stephens Ltd., 1989)

Ripley, Tim. *Land Power The Coalition and Iraqi Armies* (Osprey Publishing Ltd., 1991).

Ripley, Tim. *Modern US Army* (Salamander Books Ltd., 1992).

- Rottman, Gordon L. *Inside the U.S. Army Today* (Osprey Publishing Ltd., 1988).
- Terry et al. *Fighting Vehicles* (Brassey's (UK) Ltd., 1991).
- Thomas, Nigel, Abbott, Peter & Chappell, Mike. *The Korean War 1950-53* (Osprey Publishing Ltd., 1986).
- Zaloga, Steven. *Armour of the Middle East Wars 1948-78* (Osprey Publishing Ltd., 1981).
- Zaloga, Steve. *Modern Soviet Combat Tanks* (Osprey Publishing Ltd., 1984).
- Zaloga, Steve. *The M47 & M48 Patton Tanks* (Osprey Publishing Ltd., 1980).
- Zaloga, Steven and Loop, James W. *Soviet Tanks and Combat Vehicles 1946 to the Present* (Arms & Armour Press, 1987).
- Zaloga, Steven J. and McCouaig, Simon. *Tank War - Central Front NATO vs Warsaw Pact* (Osprey Publishing Ltd., 1989).
- Zaloga, Steve and Sarson, Peter. *M1 Abrams Main Battle Tank 1982-1992* (Osprey Publishing Ltd., 1993).

Hints & Tips for Campaign II

Campaign tips

- * Adopt a sensible order of battle (formation) for your forces. Depending upon the enemy, you will need to advance in line astern (to avoid detection except by the intended target), line abreast (to attack or defend across a broad front).
- * Use dumps to ensure that your forces are always well provisioned. If they run out of fuel, they will stop and dig in. This is alright when the enemy are looking for you, but not vice versa. Running out of ammunition is more serious, since they will only be able to conduct very limited operations. Running out of food is the most serious, since they will surrender immediately.
- * Ensure that your forces are each provided with artillery, aviation and air-defence sections, since these can play a decisive role in battles. Both automatic and manual battles can use these supplementary forces.

Battle tips

Helicopter tips

- * Helicopters are enormously powerful when used skilfully, but it is difficult to both fly and fight. The best answer is to have a two player team, one flying, and the other firing missiles or using the gun.
- * The chin turret on modern helicopters can follow the weapon officer's head by using devices mounted in the helmet. This is impossible until Virtual Reality arrives, so it is best to use the gun automatically, by selecting targets using the cross-hair.
- * A stable platform is necessary when using the weapons, so try to avoid high speed manoeuvres whilst aiming your missile, as you will almost certainly lose missile lock.

Tank tips

- * Using the auto gunner is a good idea, since it is pretty accurate. However, it doesn't take account of speed, as it just aims at the current position, rather than where the target will be when the shell hits. Your skill in shooting will be better than the automatic system when you can anticipate the target's position.
- * Based upon the above point, it is sensible to drive across the enemy's field of view, rather than directly towards or away, since it will not anticipate your move. Try to avoid staying still, since you will almost certainly be hit then.
- * With the modern fully-stabilized turrets, it is possible to "jink" (drive in a zigzag manner), and keep aiming at the target. This is an accepted tactic in real warfare, but demands practice, especially if one player is both driver and gunner.
- * The duties of gunner and driver can be split between two players. It will be necessary for either the keyboard layout to be changed, for one to use a joystick, or for the gunner to select targets using the cross-hairs.

APC tips

- * The older APCs (M113, FV432, BTR-70, etc.) have only a machine gun for local defence. This is no use except against infantry in the open, so, as soon as an enemy is spotted, disembark your infantry. They will be armed with a selection of weapons, which will probably include an anti-tank missile.
- * It is important to disembark your infantry in good time, since the individual soldiers will only select targets and shoot when they are standing still.
- * When using the new MICVs (M2 Bradley, BMP, etc.), then don't forget to use the guided missiles. These are very effective, but require attention to guide them in flight.

* As soon as an enemy vehicle spots an APC with infantry, it will open fire with its machineguns, so there is a risk associated with disembarking your soldiers, but their ability to fight back outweighs the risk.

Air Defence tips

* Successful air-defence can make a huge difference. Some vehicles (Strela 1 & 10, Rapier, etc.) have anti-aircraft missiles which can home onto their target automatically. Use these vehicles to provide effective air-defence. With practice, they can be very useful. They will fire automatically, but can be targetted faster than this. Since each missile will home in on its selected target, the vehicle can fire multiple missiles against multiple targets simultaneously, by getting a "lock", firing, and then repeating the procedure until all targets are accounted for.

* The automatic gunner should be used for gun-based air-defence vehicles (such as ZSU-57-2, ZSU-23-4, M163 Vulcan, etc.), unless you are very skilful. The automatic systems are good at staying with the target, unless it gets too close or far away, whereupon it will lose it.

Artillery tip

* Don't forget that the artillery shells won't land for about thirty seconds after targetting. Also, they will be scattered across a fairly large area, so you must keep your forces well away from the intended zone.