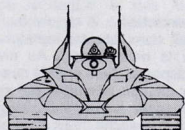


MANUEL FRANCAIS

ARCTICFOX

CONFIDENTIAL



**OPERATOR'S
MANUAL**



ELECTRONIC ARTS™

ARCTICFOX

NIVEAUX D'HABILETE

En plus des deux niveaux avancés (novice et tournoi), Arcticfox comprend deux niveaux préliminaires (préalables au jeu) afin de vous fournir un aperçu préalable des ressources de l'ennemi et de développer votre compétence pour la commande de votre équipement. Bien que vous puissiez passer directement aux niveaux avancés, vous avez intérêt à vous rester quelque temps aux niveaux préliminaires pour vous familiariser avec l'ennemi et avec l'Arcticfox.

Niveaux préliminaires

- 1. Présentation de l'ennemi** Lorsque vous sélectionnez ce mode, les forces de l'ennemi défilent devant vous, dûment annotées, ce que vous permettra de vous rendre compte des forces contre lesquelles vous devez vous mesurer. A ce niveau, vous pourrez vous reporter aux descriptions indiquées dans les pages 8 et 9 du présent manuel.
- 2. Niveau de formation** A ce niveau, vous pouvez parcourir le terrain et tirer sur l'ennemi à volonté, sans pouvoir toutefois terminer le jeu (pour ceci vous devez faire sauter le fort ou le neutraliser). Au niveau de formation, votre blindage est plus résistant et vous disposez d'une grande quantité de munitions, tandis que l'ennemi est plus faible (autrement dit son blindage est moins solide) et moins intelligent. En outre, lorsque vous commencez à jouer à ce niveau, vous ne partez pas du même endroit, sur la carte, qu'aux niveaux avancés, mais à un endroit différent.

Niveaux avancés

- 1. Novice:** Commencez à ce niveau si vous en êtes toujours à apprendre les données de base. A ce niveau, vous disposez d'une quantité importante de mines et de missiles et votre blindage est plus épais. En outre, vous aurez moins de ressources ennemies à affronter et l'ennemi est plus faible qu'au niveau tournoi. Voir la carte dans les pages centrales pour trouver le point de départ de ce niveau.

ARCTICFOX

2. **Tournoi:** Ce niveau s'adresse au spécialiste. Au niveau du tournoi, l'ennemi est très intelligent et il dispose d'un dispositif de poursuite qui lui fournit constamment un relevé sur votre situation. En outre, tous les dangers avancés (tels que les phénomènes physiques du glissement, de la friction et de l'accélération) sont au grand complet, ce que rend les manoeuvres plus difficiles. Votre point de départ au niveau du tournoi varie entre huit emplacements présélectionnés. Lorsque vous sélectionnez le niveau de tournoi, vous pouvez choisir le point de départ ainsi que la configuration d l'ennemi parmi les possibilités qui vous sont proposées.

LES INSTRUMENTS

L'Avertisseur lumineux: L'avertisseur lumineux indique si l'Arcticfox a été repéré par l'ennemi. La lumière verte signifie qu'Arcticfox n'a pas été repéré, la lumière jaune indique que l'Arcticfox a l'éte repéré localement par l'ennemi, c'est-à-dire seulement par l'ennemi présent dans le secteur local. La lumière rouge indique que la position de l'Arcticfox est connue de l'ennemi dans toute la zone. Lorsque ceci se produit, le Fort des Communications mobilisera des patrouilles de recherche et des forces d'attaque. Cependant, étant donné que, dans la condition rouge, la position de l'Arcticfox est transmise à travers le Fort des Communications, en anéantissant le fort on élimine la transmission de ces informations.

Vue au radar/vue arrière: La vue au radar de l'Arcticfox offre une vue en plongée de la zone environnante, l'Arcticfox se trouvant au centre de l'écran. Le radar ne révélera pas les forces ennemies dissimulées derrière des objets sur le terrain. La vue arrière est fournie par un appareil de prise de vues fixée sur la partie postérieure de l'Arcticfox. La vue du radar a toujours le cap au nord sur la partie supérieure de l'écran, quel que soit le sens dans lequel l'Arcticfox est tourné, ce que facilite la coordination de la direction avec la boussole (voir ci-dessous). En appuyant sur la touche Radar/Aft lorsque le missile est activé, on passe de la vue du missile à la vue du radar, sur la petite fenêtre.

Oxygène: Indique le pourcentage d'oxygène restant dans l'atmosphère. On peut ralentir le taux de conversion en détruisant les convertisseurs d'air de l'ennemi.

Boussole: Indique le cap de l'Arcticfox en utilisant l'orientation normale à la boussole.

ARCTICFOX

Mines: Indique le nombre de mines qu'il vous reste.

Missiles téléguidés: Indique le nombre de missiles guidés qu'il vous reste.

Position: Indique la position courante de l'Arcticfox en degrés et en minutes pour la longitude et la latitude.

Horloge: Cet instrument se passe de commentaires. Il convient toutefois de préciser que l'horloge part automatiquement à 09h.00 chaque fois que vous commencez le jeu.

Compteur de vitesse: Indique la vitesse d'Arcticfox en kilomètres/heure. L'aiguille se déplace à droite lorsqu'Arcticfox est en marche avant et à gauche lorsqu'il se déplace en marche arrière. L'aiguille reste au centre lorsqu'Arcticfox est arrêté.

Le viseur: Les quatre lignes diagonales convergentes dans le regard principal se rencontrent pour former un réticule dès que le véhicule de l'ennemi se trouve à votre portée. A noter qu'aux cours du cycle de rechargement (voir command d'Arcticfox ci-dessous) les crochets dans le viseur disparaissent jusqu'à ce que le canon est de nouveau prêt à tirer.

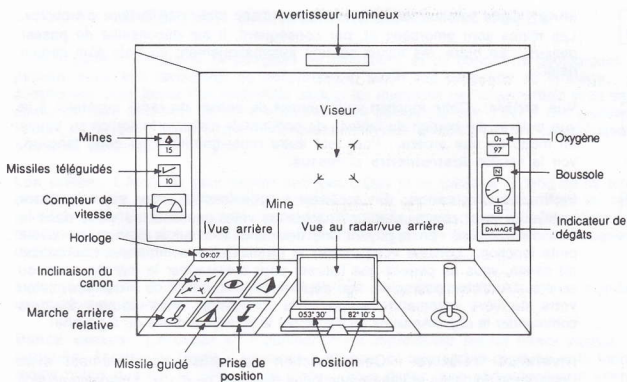
Indicateur de dégâts: L'indicateur de dégâts est vert lorsqu'Arcticfox est intact et il tourne lentement au jaune puis au rouge au fur et à mesure qu'Arcticfox subit des dégâts.

LES COMMANDES D'ARCTICFOX

Pour tirer le canon d'Arcticfox, appuyez sur le bouton du joystick. A noter qu'Arcticfox doit recharger chaque fois qu'il fait feu. Bien que le rechargement soit automatique, l'opération peut durer jusqu'à cinq secondes.

En outre vous pouvez accéder aux fonctions suivantes au moyen du clavier en utilisant un des deux jeux de touches. Les joueurs droitiers préféreront peut être le jeu de touches du côté gauche du clavier et les gauchers les touches situées sur le côté droit du clavier, pour pouvoir manipuler le joystick avec leur main préférée. Ces fonctions supplémentaires sont résumées dans le tableau suivant. La première colonne indique l'icône et la deuxième décrit la fonction.

ARCTICFOX



ICONE FONCTION



Missile téléguidé: lorsqu'on lance un missile, la vue par la petite fenêtre passe à l'appareil de prise de vues sur le missile. Après avoir lancé un missile, vous pourrez utiliser le joystick pour le guider, ce qui signifie que la fenêtre du missile peut être utilisé comme simulateur de vol et que vous pourrez l'utiliser pour des missions de reconnaissance si vous le désirez. Lorsque vous établissez un objectif approprié, appuyez sur cette même touche une deuxième fois pour fixer le missile sur l'objectif et pour retourner à la fenêtre d'Arcticfox. Les missiles ont une portée d'un écran de radar au-delà de la position courante dans les huit directions.

ARCTICFOX



Mine: Cette fonction entraîne le largage d'une mine par l'arrière d'Arcticfox. Les mines sont amorcées et, par conséquent, il est déconseillé de passer dessus. En outre, les mines sautent automatiquement au bout d'un certain délai.



Vue arrière: Cette fonction vous permet de passer du radar supérieur à la vue arrière. Le bouton du tableau de commande s'allume lorsqu'on se trouve en mode de vue arrière. Pour tout autre renseignement sur cette fonction, voir la section **Instruments** ci-dessus.



Inclinaison du canon: En accédant à cette fonction, vous pourrez utiliser le joystick pour commander l'inclinaison de votre canon et sa visée dans le trou d'inspection. En appuyant une deuxième fois sur le bouton, on arrête cette fonction. Lorsque vous utilisez le joystick pour commander l'inclinaison du canon, vous ne pouvez pas l'utiliser pour commander la marche avant ou arrière d'Arcticfox poursuivra son déplacement en avant ou en arrière, selon votre dernière commande au joystick. Toutefois vous pouvez toujours commander le cap d'Arcticfox en déplaçant le joystick à droite ou à gauche.



Inversion relative: Cette fonction est utilisée conjointement avec l'inclinaison du canon et elle ne fonctionne que dans ce mode. Lorsqu'on accède à cette fonction, l'Arcticfox changera de cap de sorte que s'il se déplaçait en avant lorsqu'on a appuyé sur le bouton, il passera alors en marche arrière et vice versa. En outre, si on appuyé sur le bouton alors qu'Arcticfox est à l'arrêt, ce dernier se déplacera en avant.



Prise de position: Cette fonction enterre l'Arcticfox lorsqu'il se trouve dans la neige, mais il n'a aucun effet dans toute autre circonstance. Lorsqu'Arcticfox est 'enterré', on n'aura plus de vue par la fenêtre bien que le radar continue de fonctionner. Vous pouvez vous 'déterrer' en réappuyant sur cette touche. A noter que vous pouvez toujours lancer vos missiles lorsque vous êtes 'enterré'.

LE TERRAIN DANS LES REGIONS ARCTIQUES

Votre théâtre d'opérations se compose de formations et de conditions géologiques qui peuvent vous être favorables ou défavorables, selon vos capacités de stratégie. Par conséquent, vous devez non seulement déjouer les intentions de l'ennemi mais vous devez également être conscient de votre environnement géologique afin d'éviter des problèmes relatifs au terrain. A cet égard, vous devez connaître au minimum les caractéristiques suivantes du terrain:

Les crêtes: L'Arcticfox peut monter vers ces crêtes et se déplacer le long de ce terrain pour obtenir des points de vue stratégiques et pour se cacher de l'ennemi. Mais les crêtes présentent surtout une conduite agréable. Toutefois, étant donné qu'elles offrent une meilleure vue de la zone environnante, l'ennemi a tendance à y installer des batteries et des installations radar stratégiques.

Les crevasses: Il est déconseillé de se diriger vers des crevasses car ceci signifie la destruction de l'Arcticfox et la fin du jeu.

Bancs vaseux: L'Arcticfox a un comportement imprévisible sur les bancs vaseux. En particulier, l'arrière du blindé a tendance à déraper ce qui rend la conduite et le freinage moins précis que sur la neige ou la glace. Vous devez faire particulièrement attention autour de crevasses lorsque vous vous déplacez sur un banc vaseux.

Les champs de neige: La neige ralentit l'Arcticfox (d'environ 50%) mais ceci s'applique également à l'ennemi.

Les roches: Attention aux ennemis cachés derrière des roches. Toutefois vous pouvez utiliser les roches pour vous cacher de l'ennemi.

Les montagnes: Vous pouvez utiliser les montagnes les plus hautes comme points de repère pour mieux vous orienter.

Le champ de force: Il est impossible de traverser le champ de force de l'ennemi. Le champ de force est représenté par une ligne rouge sur le terrain et sur l'écran du radar.

ARCTICFOX

Le temps: Attention aux éclairs et aux tempêtes de neige. Au fur et à mesure de la conversion de l'oxygène, le ciel s'assombrit et les éclairs deviennent plus dominants. Les tempêtes de neige peuvent donner lieu au voile blanc avec perte de visibilité partielle aussi bien pour vous que pour l'ennemi. Toutefois le radar continuera de fonctionner normalement. Il convient de préciser cependant que le radar ne fonctionne pas en cas d'orage. Le brouillard ressemble à la tempête de neige mais il n'y a pas de champs de neige et il se dissipe plus rapidement.

LES RESSOURCES DE L'ENNEMI

Les blindés lourds: Il s'agit de chars lents munis d'un blindage épais et tirant des obus lourds. Ces chars seront utilisés plutôt pour la défense de points stratégiques et non pas pour les patrouilles. Leurs obus lourds provoquent des dégâts importants lorsqu'ils touchent un objectif, par conséquent vous devez utiliser toutes vos capacités tactiques en leur présence. La présence d'obus de gros calibre vous indique que vous êtes sous le tir d'un char lourd.

Les chars légers: Vitesse moyenne, blindage et obus légers. Les chars légers sont utilisés généralement dans les patrouilles pour la protection des chars de reconnaissance ou de forces d'attaque au sol.

Le traîneau de reconnaissance: Vitesse moyenne, blindage léger, ne tire pas. Le traîneau de reconnaissance possède une capacité de repérage de longue portée et il est utilisé généralement dans des patrouilles.

L'avion de chasse: Haute vitesse, blindage léger, ne tire pas. Le 'Fighter' est extrêmement dangereux à cause de sa vitesse. Il est utilisé généralement dans des forces d'assaut ou pour protéger les appareils de reconnaissance.

L'appareil de reconnaissance: Haute vitesse, blindage léger, ne tire pas. On trouve généralement l'appareil de reconnaissance dans des patrouilles de longue portée.

Le lance-fusées: Installation fixe à blindage lourd lançant des missiles téléguidés qui peuvent provoquer des dégâts considérables en cas d'impact. Les missiles téléguidés n'ont pas besoin de toucher leur objectif pour occasionner des dégâts, par conséquent il

ARCTICFOX

convient de s'approcher du lance-fusées en faisant très attention. Si vous repérez un lance-fusées, vous avez intérêt à vous en approcher par derrière étant donné qu'il ne dispose que d'un champ de vision de 140 degrés vers l'avant.

La station radar: Installation fixe à blindage lourd et ne tirant pas. Les stations radar possèdent une capacité de repérage de longue portée. En outre les stations radar sont en mesure de voiler les autres ressources de l'ennemi au radar de l'Arcticfox et de brouiller les systèmes de poursuite des missiles.

Les mines flottantes: Fixes jusqu'au repérage de l'Arcticfox, blindage léger, ne tirent pas. Les mines flottantes sont placées dans des emplacements stratégiques pour la protection d'objets ou de voies de passage. Lorsqu'une mine flottante vous aura repéré, elle continuera de vous suivre lentement.

Convertisseur d'air: Comme son nom l'indique, les convertisseurs d'air transforment l'oxygène en atmosphère insoutenable qui soutient l'ennemi. La destruction de ces installations permet de ralentir la conversion de l'oxygène et vous disposerez ainsi de plus de temps pour anéantir le fort principal.

Le fort des communications: Le fort des communications assure toutes les liaisons radio entre les patrouilles et les forces d'attaque de l'ennemi. En détruisant le fort des communications, vous pourrez empêcher l'ennemi de lancer des forces d'attaque contre vous.

Le fort principal: L'anéantissement du fort principal entraîne la destruction effective de l'ennemi, ce qui est l'objet du jeu. Il est inutile de préciser que le fort principal occupe une position stratégique et qu'il est bien gardé (chars lourds, avions de chasse, mines flottantes etc.); par conséquent sa destruction nécessitera des qualités de stratégie et de tactique au plus haut niveau. Le fort principal peut être anéanti par deux coups au but avec des missiles ou dix avec des obus.

ARCTICFOX

STRATEGIE ET TACTIQUE

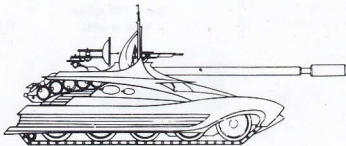
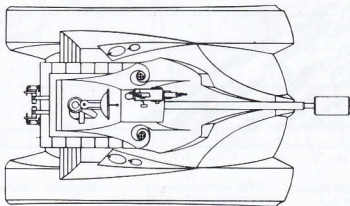
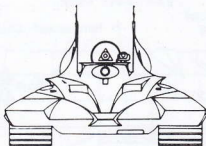
1. Il est déconseillé de rester au même endroit pendant les combats. Déplacez-vous constamment si cela vous est possible. Pour cela vous pouvez utiliser l'inversion relative de la marche ce qui permet à Arcticfox de suivre sa dernière commands.
2. Le largage de mines est le moyen le plus efficace de combattre les unités au sol.
3. La destruction du fort de communications empêchera aux traîneaux et aux appareils de reconnaissance de révéler votre position. Il vous sera ainsi plus facile de vous approcher du fort principal lorsque le moment sera venu.
4. La destruction des convertisseurs d'oxygène de l'ennemi permettra de limiter le taux de conversion d'oxygène ce qui vous donnera plus de temps pour la réussite de votre mission.
5. En suivant le champ de force, on protège un côté de l'Arcticfox.
6. Vous devez garder au moins deux missiles téléguidés et/ou dix obus pour le dernier assaut du fort principal.

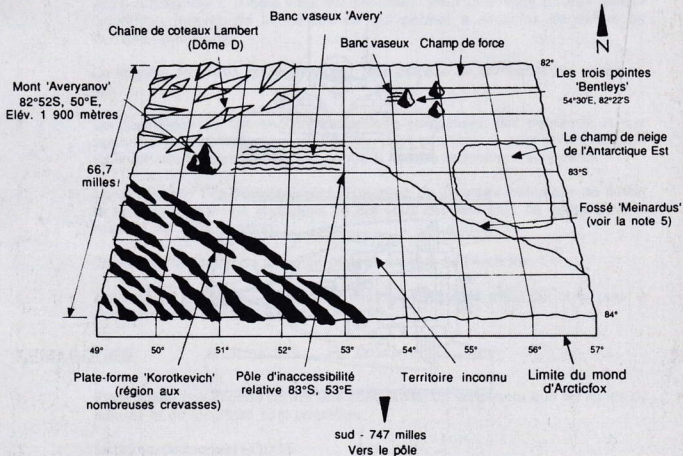
REMARQUES

1. Etant donné que la carte couvre une zone petite, on supposera que les lignes de latitude et de longitude sont parallèles.
2. Le champ de force est ROUGE
3. L'échelle pourra être + ou - 10%
4. Toutes les caractéristiques du terrain, à l'exception du 'Pôle d'inaccessibilité relative', sont fictives. Toutefois elles portent le nom d'explorateurs historiques des régions polaires.

ARCTICFOX

5. Bien qu'ils n'aient jamais été explorés officiellement, le fossé 'Meinardus' présente de nombreux points de franchissement.





ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Manual © 1987 Electronic Arts Ltd. All rights reserved.
Software © 1986 Dynamix. All rights reserved.

E00302FM