

# RED GHOST

<b>QUICK START INSTRUCTIONS</b>	<b>4</b>
<b>HOW TO PLAY</b>	<b>8</b>
<b>YOUR ROLE</b>	<b>8</b>
<b>THE LAYOUT OF A REDGHOST BASE</b>	<b>9</b>
Control and Command	9
Communications	9
Reinforcement	9
Power Supply	10
Early Warning	10
<b>HINTS AND TIPS</b>	<b>10</b>
Selecting a Team	10
Resources	11
Tactics	11
<b>THE MISSION MAP</b>	<b>12</b>
<b>THE KEYPAD</b>	<b>12</b>
(Pylon Symbol)	13
(Satellite Dish)	13
(Roads)	13
(Buildings)	13
(Transport)	13
(Radar)	14
(Active Team)	14
(Orders)	14
(Close Qtrs)	14
<b>THE MAP</b>	<b>14</b>
Magnification	14
Icon Identification	15
Information	15
Extra Information	16

<b>TEAM DEPLOYMENT</b>	<b>16</b>
Selecting the Active Team	16
<b>TEAM ORDERS</b>	<b>17</b>
Selecting the team to be issued with orders	17
Giving a Team Orders	18
Setting a Basic Route	18
Setting Orders at a Waypoint	19
How to Set a Waypoint Order	20
SET TRAVEL SPEED	21
ENGAGEMENT CONDITIONS	22
REPORTING CONDITIONS	23
ATTACK TARGET AND ADVANCE	24
DESTROY TARGET AND ADVANCE	25
ATTACK TARGET AND STAND	26
DESTROY TARGET AND STAND	27
STAND AND HOLD POSITION	28
STAND UNTIL TARGET ELIMINATED	28
STAND UNTIL TEAM ARRIVES AT X	29
Cancelling a team orders	30
Cancelling a stand order	30
<b>UPDATES TO THE MISSION MAP</b>	<b>31</b>
<b>CLOSE QUARTERS</b>	<b>32</b>
Types of Close Quarter Orders	32
Selecting the Active team	33
Giving Someone Orders	33
ENTRENCH	34
LAY MINE	34
CLEAR MINE	35
CAPTURE/OCCUPY BUILDING	36
SABOTAGE BUILDING	36
CAPTURE/OCCUPY TRANSPORT	37
DESTROY TRANSPORT	38
JOIN TEAM	39
Activating Close Quarters Orders	39
<b>CONTACT LOST</b>	<b>40</b>

<b>THE LANDSCAPE</b>	<b>41</b>
<b>ACCESSING THE LANDSCAPE</b>	<b>41</b>
<b>MOVING IN THE LANDSCAPE</b>	<b>41</b>
One-man Crew (Vehicle)	42
Two-man Crew (Vehicle)	42
One-man Crew (Helicopter)	43
Controlling as the PILOT	43
Controlling as the AIR-GUNNER	43
Two-man Crew (Helicopter)	43
Controlling as the PILOT	43
Controlling as the AIR-GUNNER	44
To Control a Vehicle	44
Driver's CONTROLS	44
Gunner's CONTROLS	45
FORWARD MOVEMENT	46
REVERSE MOVEMENT	47
CHANGING DIRECTION FORWARD/REVERSE	47
STEERING	47
To Control a Helicopter	48
PILOT'S CONTROLS	48
GUNNER'S CONTROLS	49
INCREASING/DECREASING ALTITUDE VERTICALLY	50
HORIZONTAL MOTION AND CONTROLLING	
ALTITUDE IN FLIGHT	51
FORWARD/REARWARD MOTION	51
BANKING LEFT/RIGHT	52
<b>FIGHTING IN THE LANDSCAPE</b>	<b>53</b>
To Fight from a Vehicle	53
To Fight from a Helicopter	54
<b>MONITORING IN THE LANDSCAPE</b>	<b>55</b>
EXTERNAL CAMERA CONTROL	55
TAKING CONTROL OF THE TRANSPORT	55
<b>GAME CONTROL KEYS</b>	<b>56</b>

## Quick Start Instructions

- 1) To load the game, type **rg** <enter.> at the DOS prompt C:>  
The GAME OPTIONS MENU will be displayed.
- 2) Using the mouse, select the "START NEW MISSION" option.
- 3) The MISSION BRIEF for Mission One (The Caribbean) will be displayed.
- 4) Press the **F3** key. The Mission Map will be displayed. On this map are various icons representing vehicles, aircraft, and buildings you will encounter in this mission. The *flashing* building icons represent your objectives which you will destroy or capture to complete the mission.
- 5) Press the **F4** key. The Team Selection screen will be displayed. In the Options Menu column, click on "SELECT TEAM".

The TRANSPORT column will highlight, showing the various vehicles/aircraft at your disposal. Click on the transport you wish to select for the team.

The "SELECT DRIVER" option and PERSONNEL column will highlight. Click on the name of the person you wish to select as your driver.

The WEAPONS column and the EQUIPMENT column will highlight. Click on the items which you wish your driver to be equipped with.

The "SELECT GUNNER" option will highlight. Click on the name of your gunner. Click on the weapon and equipment which you wish your gunner to be equipped with.

The "PASSENGERS" option will highlight. Select one or more passengers and their equipment. (NOTE: Some vehicles may be limited in the number of passengers that may be carried.)

If you wish to create further teams, repeat the above procedure.

The composition of each team you create will be shown in the TEAM BOXES. Each team will bear the initial of the first person in the team.

6) **Using the "DELETE" option: -**

If you wish to delete an item in one of your teams, highlight that team's box by clicking on the team's name. Highlight the "DELETE" option by clicking on it. Then click on the item you wish to delete.

If you delete the driver, the team's initial will change to the gunner's. To select another driver, click on the "Select Driver" option and then click on the name of the new driver. Likewise for the gunner and passengers, if you wish to change any of these.

7) **LANDING your team/s: -**

Press the **F3** key to display the Mission Map. In the LCD panel you will see a list of your teams which are ready to be landed on the map. Any team which requires landing will have a "circle" opposite its name.

Click on a team which you wish to land. Landing zones will be highlighted on the map. Click on a spot in one of these zones where you wish to land your team. An icon with your team's initial *flashing* will appear on the spot you have chosen. **Press the ESC** key if you change your mind and wish to "unland" the team.

8) **Fighting in the Landscape: -**

Having landed one or more teams, you are now ready to start fighting in the landscape.

Select a team you wish to control, by clicking on its name in the active team list in the LCD panel. This will make it the current "active" team, and its icon initial on the map will start flashing.

Press the **F2** key to display the landscape. You will find yourself viewing the landscape from within the vehicle, with a weapon sight in the middle of the screen. You can train the weapon sight left/right or up/down using the movement of the mouse. To **fire** the weapon, click on the **left** button.

Use the **ARROW** (cursor) **KEYS** to move your vehicle forward/backward. The direction in which your vehicle is facing is indicated on the compass bar.

To toggle from driver to gunner's view and back, press the **SPACEBAR**. The current viewpoint is shown on the small icons at the bottom of the screen.

From the gunner's view, swivelling the weapon sight using the mouse will not affect the vehicle's orientation. The compass bearing does not change.

#### 9) **Setting an AUTO-ROUTE: -**

You can set an auto-route for one or more of your teams. This is done on the Mission Map. (Press the **F3** key to display the map if you are elsewhere). On the map's Keypad, click on the Auto-Route Key, turning it RED.

In the LCD panel list of teams, click on the team you wish to auto-route. You can give engagement conditions and tasks which your team will perform whilst auto-routing. Refer to the manual for a comprehensive discussion of the subject.

You can view the active team auto-routing. To do this, press the **F2** key to go into the Landscape. An external (camera) view from behind the auto-routing vehicle will be displayed. You can move the camera view backwards or forwards by using the keyboard **ARROW** (cursor) keys.

#### 10) **Giving CLOSE QUARTERS ORDERS: -**

You can give these orders to each individual of a team. To do this, you have to display the Mission Map (press **F3**). On the Map's Keypad, click on the Close Quarters Key, turning it RED.

In the LCD panel list of teams, click on the team you are interested in. A list of the members of this team will appear on the LCD panel. A circular zone will be highlighted around the team vehicle icon on the Map. Click on the name of the individual you wish to give orders to. Then click on the building or vehicle you wish to destroy or capture, or a spot in which you wish the individual to entrench, holding the mouse button down. Select the order you wish to give by placing the mouse cursor on the menu which appears (holding the mouse button down). When you release the button, the order is selected.

A light on the LCD panel will start flashing red. Click on this flashing button to activate the individual to follow his orders.

Prior to the light flashing red, you can deselect an individual or team you have just chosen by pressing the **ESC** key.



## How to Play

### YOUR ROLE

Your aim in REDGHOST is to complete the objectives set at various missions around the world. You will be required to destroy installations, capture prisoners, release hostages and recover material. To do this you are given control of the First Unit of the Special Tactical Action Group (STAG).

STAG is a secret military organization created by the world powers to counter the threat from REDGHOST. Its personnel are made up of ex-members of the special services from different countries. Each STAG unit consists of sixteen men with various specialities. You must make a strategic plan for each mission. Select and equip the appropriate personnel and provide them with fighting transport. Your resources are limited. If your men are killed in action they will not be replaced and to a large extent you depend on equipment which you have captured during the progress of your mission.

Each of your men has strengths and weaknesses. Where a person is weak you can increase his performance and probability of survival by equipping him with the appropriate kit. Where a person is strong you can enhance his performance by providing him with the appropriate kit. Your men will always perform better at their specialist tasks.

You can select any number of personnel up to a maximum of sixteen for each mission provided you have sufficient transport to carry them. Your men will be split into teams which will relate to the transport you have allocated for them. The teams will always be designated by the initial letter of the first person in that team. Some transport is capable of carrying passengers. However, remember that the larger the number of people on the transport the greater the risk you run if it is destroyed.

Your personnel fight from their vehicles in the real time landscape. You can control them directly or give them separate sets of orders which they will obey, whether you are present or not. From the Mission Map you can order your troops into close quarter combat. They can lay mines, sabotage or capture buildings, destroy or capture transport. When you capture certain buildings, you will retain any equipment or transport at them provided you successfully complete your mission. Captured items are automatically transferred to your pool at the end of each mission. You cannot use it until you have successfully completed the mission, but you can use any operational enemy transport that you may capture during the progress of the mission you are engaged in. Throughout any mission you can commit additional teams at any time provided you have the personnel and transport to spare.

## THE LAYOUT OF A REDGHOST BASE

Each Redghost base operates uniform defensive networks. More important bases have more elaborate networks and are more heavily defended.

### *Control and Command*

Bases are divided into Command Sectors which are subordinate to a single Headquarters Sector. The command sectors are controlled from sector Command Bunkers and the headquarters sector is controlled from a Headquarters Command Bunker.

A Sector Command Bunker has control and command over the buildings, positions, and transport in its sector. The Headquarters Command Bunker co-ordinates the deployment of transport throughout the entire base and can transfer units from one sector to another.

### *Communications*

To avoid the surveillance of radio traffic, communications are transmitted and received along a network of underground fibre optic cables displayed on your mission map as RED lines. The network connects the Headquarters Command to all the Sector Commands and the sector command bunkers to the buildings under their control. When a building is attacked or threatened it reports to its sector command which in turn reports to headquarters. Each building is an essential link in the network. Destroying a building knocks out the branches of the network to which it is connected. Any building which was relying solely on the knocked-out branch of the network for communications will now be isolated from its sector command. If the communication links between a sector command and headquarters are cut, it is isolated from the other sectors.

### *Reinforcement*

Attacking or hostile targets are reported to the sector command which deploys its available forces according to the importance of the reporting building. The sector command signals its units via the buildings they are currently defending. It can only do this *provided the buildings are on the communications network*. It redeploys its forces sending some to reinforce the threatened building and others to cover potentially threatened targets.

Helicopters proceed directly from point to point to the position they are defending. Ground vehicles use a reinforcement network (displayed in TURQUOISE or BROWN on the Mission Map) to reduce the risk of detonating their own land mines.

### *Power Supply*

Each base has power generators. Power is supplied to the buildings by underground cable on a power network (displayed as PURPLE lines on the Mission Map) which operates in a similar fashion to the communications network. Any building with a defensive capability uses its power supply to rotate its weapon system. Knocking out the power supply reduces a building's effective rate of fire. Radar installations are blacked out if their power supply is denied.

### *Early Warning*

Long range detection is provided by radar stations. The acquisition range for each of these radar stations is available on your mission map. When a radar station detects a hostile target it immediately requests an air strike from its sector command. If a helicopter is available it will be vectored to the target's exact position. The buildings within the vicinity of the radar will receive additional reinforcement.

## **HINTS AND TIPS**

### *Selecting a Team*

Team personnel are most effective when their tasks correspond to their speciality. A helicopter pilot is more skilled at flying aircraft than shooting tank guns, but he will certainly be a better air gunner than someone whose primary skill is driving vehicles. As a general rule excellent pilots will make good drivers and excellent drivers will make good pilots. If a gunner is excellent in the air he will be good on the ground.

Where a person is not particularly adapted to his task, equipment and weapons will assist him substantially. Where a person is skilled at his task, equipment can only enhance his performance. A demolitions expert may destroy a building with a suitable weapon and what is to hand. A soldier with a weapon is twice the soldier even if the weapon is as simple as a knife.

## *Resources*

Your supply of items are limited. Use it wisely but not necessarily sparingly, you do not make an omelette without breaking eggs. Remember that you only capture resources at buildings which you have taken during the mission. Regardless of your mission objectives, augmenting your resources must always be to the forefront of your mind. Be careful about what you shoot at in the landscape. There is no point in carelessly blowing up buildings.

If you are short of transport you can take passengers who can capture vehicles and aircraft. Make sure you take the right passengers.

## *Tactics*

If you need you can use all of your troops on one mission, but make sure you do not get them killed through your own carelessness. The more teams that you have the more management they will require.

You will find it more productive to make simultaneous attacks at different places. Keep your enemy guessing. If you study the reinforcement networks, you will find the best places to ambush reinforcing vehicles.

You will not be able to be in two places at one time. You should carefully consider the orders you give to your forces which are under indirect control. By matching their speeds of advance, you can provide one team with covering fire from another.

The types of orders that you can give are different. "Attacking a building and continuing" enables you to feint and attack. The enemy will always reinforce a position if it is attacked. It has no way of knowing whether you intend to destroy it or not. The more important the building the more heavily it will be defended, denying protection to other potential objectives of the enemy's mobile assets.

Breaking power and communications networks is vital. Once a building or sector has lost communications with its Command, any mobile assets sent to it are stranded. A very effective tactic is to draw the enemy to one location. You can then either prepare a killing field for their arrival or break their communications once they have arrived.

## The Mission Map

The MISSION MAP is an overhead schematic view of the situation at your current mission. On the map, icons of different shapes and colours represent the various buildings, emplacements, and transport which you will encounter in the landscape. By use of the appropriate commands, you can study the enemy's communication, reinforcement and power networks.

Having considered the enemy's deployment, you will use the Mission Map to give orders to your teams, to receive reports from them, and to monitor their progress.

In the upper left-hand corner of the screen is a nine-key **Keypad**. By using these keys you can select and display information relating to the enemy's deployment and specify the different types of orders for your teams.

A red key symbol indicates that either the appropriate information is displayed or the particular type of order is current. Conversely a black symbol indicates that it is not.

Immediately below the Keypad is the **Report Bar** on which information relating to transport, buildings, and team situation reports is printed.

Below the Report Bar is the **LCD Panel**. This is used to display information relating to your teams and their constituent members. An up or down arrow tells you to use the chevrons on the left-hand side of the panel to scroll up or down for further information.

### THE KEY PAD

At the start of any mission, information relating to buildings and deployments will be displayed. Information relating to networks will not be displayed.





#### *(Pylon Symbol)*

Toggling this key on and off will display or hide the enemy's *Power Network*. The Power Network connections are shown as PURPLE lines. This network provides power from power stations to the enemy's radar installations. You can cut it at any point by destroying any of the buildings the network connects. Once the network is disrupted, the enemy's radar ceases to function and enemy emplacements will operate at reduced efficiency. When you have destroyed a building on the network, the power lines connecting it will disappear.



#### *(Satellite Dish)*

Toggle this key on or off to display or hide the enemy's *Communications Network*. The Communication network is shown as RED lines. Communication links are routed from the Headquarters post to each Command post. Command Posts have a communications link to every building and position under their control. This link may be a direct line or routed through other buildings. By destroying a building on this route you break the communication link connected to it. Once a building has neither a direct nor an indirect link to its command post it is out of communication and can no longer be reinforced. When the Communication link between a Command Post and its Headquarters has been severed the Headquarters cannot reinforce that command post's sector, and the appropriate communication lines will disappear.



#### *(Roads)*

Toggle this key on and off to display or hide the enemy's reinforcement route. The route is shown as either TURQUOISE or BROWN lines. Enemy transport will follow these routes in a general fashion as they counter your attacks and deployments. Enemy helicopters ignore these lines and take the fastest route from one position to another. The reinforcement routes are initially free of land mines.



#### *(Buildings)*

Toggle this key on and off to display or hide the enemy's buildings and positions. By using keys A, B & C, you can see how the various networks are structured in relation to the buildings.



#### *(Transport)*

Toggle this key on and off to display or hide the enemy's transport. These will be represented by different icons. For further details see "The Map".



#### *(Radar)*

Toggle this key on and off to display or hide the areas in which your teams will be detected by the enemy's long-range early warning Radar stations. See "Team Deployment".



#### *(Active Team)*

Clicking on this key allows you to change the team actively under your control in the landscape. Before you can actively control a team you must first land it at one of the landing zones which are highlighted on the Mission Map. See "Team Deployment".



#### *(Orders)*

Clicking on this key enables you to give orders to the teams you have selected for the mission. See "Team Deployment".



#### *(Close Qtrs)*

Clicking on this key enables you to give orders to the individual members of the teams you have selected for the mission. See "Team Deployment".

## THE MAP

### *Magnification*

The map has two levels of magnification, *high* and *low*. At the start of a mission, low magnification is selected for you. Use the low magnification map for an over-all view of the mission area.

To increase the level of magnification, use the mouse or joystick to place the cursor over the portion of the map which you want to magnify. Press on the right button and keep it held down. The cursor is replaced by a magnifying glass which enlarges that part of the map which is below it. Holding the right button down, move the magnifying cursor over the map to select the portion to be magnified. Releasing the right button changes the display to the higher level of magnification.

To move around the magnified map, press the right button again and keep it held down. The cursor will be replaced by a hand. Moving the mouse or joystick will now scroll the magnified map around the screen and releasing the button returns to controlling the cursor. You can scroll to any part of the map by repeating this procedure. A single click on the right button toggles between the two levels of magnification.

### *Icon Identification*

Each building, position and transport type is represented by one of two icons, depending on the magnification of the map. A mission objective is displayed by an additional flashing icon. Mission objectives are accomplished at buildings. A red cross is superimposed over the building to indicate objective completed. When a building is destroyed its icon is shaded and when transport is destroyed its icon is removed completely.



**low magnification**



**high magnification**

### *Information*

Placing the cursor over any icon on the map produces a message on the Report Bar detailing what that icon represents.





### *Extra Information*

Placing the cursor over any icon representing a building or transport and pressing the **F1** Key will change the screen display.

A picture of the building or transport will be displayed together with useful technical information. Clicking on the vertical scroll bar on the right hand side of the information text allows you to scroll through it. Clicking on the horizontal scroll bar allows you to cycle through all the buildings and transport contained within the game without first returning to the mission map. To return to the mission map, press the **ESC** key.

## **TEAM DEPLOYMENT**

Using the TEAM SELECTION screen create the team or teams you are going to use on the mission.

### *Selecting the Active Team*

Clicking on the "Active Team" key (G) on the Keypad lists the teams at your disposal on the LCD Panel.



Following any team selection, your active team will always be the last team that you have selected.

To change the active team, highlight the team that you are changing to on the LCD Panel by placing the cursor over its name. Click on that team using the left button and arrows will now bracket the team name to indicate that you have chosen it. Provided that the team you have chosen has already been landed, pressing the **F2** key will take you to the landscape where you can control that team.

A team awaiting to be landed is indicated by a circle displayed beside its name on the right hand side of the LCD panel. At the start of a mission all your teams will be displayed with circles to indicate that they require landing.

Choosing an active team which has not been landed will change the display on the mission map. Highlighted landing zones will appear and the rest of the mission map will be dulled out. **You can only land a team in one of the highlighted landing zones.** To land your active team, use your mouse or joystick to place the cursor over the appropriate place in the particular landing zone where you want your team to start its mission. Clicking on the left button lands the team at that point. A transport icon will appear with the team's initial flashing above it.

If you have made a mistake or you change your mind, press the **ESC** key on the keyboard to return the team to the LCD Panel list. Note that changing the active team or exiting the "Active Team" command confirms your last decision to land a team.

You may have created too many teams to fit on the LCD Panel, in which case arrows will appear at the top or bottom of the panel. If necessary, click on the up or down chevron keys on the left-hand side of the panel to scroll up or down the list.

Land subsequent teams by repeating the same procedure. Remember that a flashing team icon indicates that it is the active team.

## TEAM ORDERS

*Selecting the team to be issued with orders*

Click on the "Team Orders" key (H) on the Keypad. The initials of your available teams will be listed on the LCD Panel with the active team bracketed by arrows and its initial flashing on the mission map. Team orders are always given to the active team. To change the active team you do not need to click on the "Active Team" key (G), simply highlight the new team to be issued orders by

placing the cursor over its name on the LCD pad and click on the left button. This now becomes the active team.

### *Giving a Team Orders*

Orders are conveyed to your teams by setting *waypoints* on the Mission Map. Depending on what you have told a team to do, it will proceed from one marker to the next performing its allotted task. Each time you set a waypoint it is linked to the previous one by a yellow and black line. This is the route the team takes from one waypoint to the next. You can change or cancel your orders at any time.

Using the markers, you can tell a team which route it must advance along and at what speed. You can order your team to attack or destroy targets at a waypoint and you can tell a team to wait for another team to complete its tasks before continuing to its next waypoint. At the same time you can tell the team under what conditions it may engage enemy units and when to report back to you.

### *Setting a Basic Route*

Select your active team. Set a route for it to travel along by placing the cursor over the points it is to proceed to. Mark the point by clicking on the left button. Each time you click at a new place a further waypoint will appear. It will be joined to the last waypoint by a yellow and black line indicating the route your team is following. Pressing the **BACKSPACE** key on the keyboard cancels the last waypoint in the route. You can repeat this process removing the waypoints one by one until you get to the point where you want to change your route. Pressing the **CONTROL** and **BACKSPACE** keys together cancels all the waypoints.



### *Setting Orders at a Waypoint*

There are two types of instructions you can give your team:

- 1) What it must do whilst it is travelling towards or between waypoints:
  - a. The speed it will travel at -
    - i. Slow
    - ii. Moderate
    - iii. Fast
  - b. The conditions under which it can engage enemy units or react to their presence -
    - i. Fire at will.
    - ii. Counter-fire.
    - iii. Halt and eliminate the enemy from the immediate vicinity before advancing.
    - iv. Halt when attacked then proceed.
    - v. Allow enemy to pass without engaging if possible.
  - c. The situation reports it will make whilst on route -
    - i. Report if you are detected by the enemy.
    - ii. Report if you are attacked by the enemy.
    - iii. Report on your progress.
- 2) What it must do when it arrives at a marker:
  - a. Continue to the next waypoint.
  - b. Continue to the next waypoint after attacking a specific target.
  - c. Continue to the next waypoint after destroying a specific target.
  - d. Wait at the waypoint until another team has eliminated its target, and then continue to the next waypoint.
  - e. Wait at the waypoint until another team has reached a specified position, and then continue to the next waypoint.
  - f. Wait at the waypoint attacking a specific target.
  - g. Wait at the waypoint and defend that position.

### *How to Set a Waypoint Order*

Each time you place a waypoint on the map its position is displayed as a green marker. Place the cursor over a waypoint and hold the left button down. A red menu box will appear with the following prompts: -



SET TRAVEL SPEED

ENGAGEMENT CONDITIONS

REPORTING CONDITIONS

ATTACK TARGET AND ADVANCE

DESTROY TARGET AND ADVANCE

STAND UNTIL TARGET ELIMINATED

STAND UNTIL TEAM REACHES X

ATTACK TARGET AND STAND

DESTROY TARGET AND STAND

STAND AND HOLD POSITION

CANCEL ORDERS (ADVANCE)

To select any of the above options keep the button held down and move the cursor over the option prompts. Highlight the option you wish to select by placing the cursor over it. Releasing the button selects the highlighted option.

#### *SET TRAVEL SPEED*



The options menu will be replaced by the speed selection menu:

**Slow)**

**Moderate)**

**Fast)**

The speed currently selected will be indicated by arrows. Placing the cursor over the different speed prompts will make them highlight. Clicking with the left button on a highlighted item sets the team's speed up to that waypoint.

The first speed setting in any series of waypoints is always defaulted to MODERATE.

Once you have changed the speed setting, the speed settings at subsequent waypoints in that route will default to it. The next route you create will default to MODERATE.

The speed set at a waypoint determines the speed that the team will travel towards that waypoint, but not away from it. This is determined by the speed set at the next waypoint.

The movement on the black and yellow route lines which connect the waypoints will increase or decrease to indicate which speed has been set.

#### *ENGAGEMENT CONDITIONS*

The Options Menu will be replaced by the List of Engagement Conditions: -



- 1) **ADVANCE FIRING AT WILL**  
The team will fire on any target it acquires but it will not stop to ensure that target is destroyed.
- 2) **ADVANCE RETURNING FIRE**  
The team will only fire at a target once the target has started to fire at the team, and the team will not stop to destroy the target.
- 3) **ADVANCE, DESTROY AT WILL**  
The team will break its advance and destroy any enemy target it detects before continuing.
- 4) **ADVANCE, DESTROY IF ATTACKED**  
The team will only fire at a target once the target has started to fire at the team. The team will break its advance and fire until the target is destroyed, and then continue on its route.

5) **HALT UNTIL WAY CLEAR**

If there is enemy transport in the team's vicinity which has not detected it, i.e. it has not opened fire on the team, then the team will halt and wait until that transport has passed.

The engagement condition currently selected will be indicated by arrows. Placing the cursor over the different condition prompts will make them highlight. Clicking with the left button on a highlighted item sets the team's engagement condition up to that waypoint.

The first engagement condition in any series of waypoints is always defaulted to ADVANCE FIRING AT WILL.

Once you have changed the Engagement Condition at a waypoint it is automatically repeated at subsequent waypoints, until you change it again. Changing the Engagement Condition at a waypoint does not affect the condition at previous waypoints.

The engagement condition set at a waypoint determines under what condition the team may engage the enemy as it travels towards that waypoint, but not away from it. This is determined by the engagement conditions set at the next waypoint.

*REPORTING CONDITIONS*

The Options Menu will be replaced by the List of Reporting Conditions: -





- 1) **WHEN ENEMY DETECTED**  
The team will report that it has detected potential opposition.
- 2) **IF ENGAGED**  
The team will report if it is engaging the enemy.
- 3) **SITUATION REPORT**  
The team will report that it is approaching a waypoint where you have given it orders which it must perform.
- 4) **CONFIRM CONDITIONS**

The reporting conditions currently selected will be indicated by arrows. Placing the cursor over the different condition prompts will make them highlight. Clicking with the left button on a highlighted condition either adds or removes it from or to that team's reporting conditions. Any combination of reporting conditions can be selected at any time.

Once you have changed the Reporting Conditions at a waypoint they are automatically repeated at all subsequent waypoints, until you change them again. Changing the Reporting Conditions at a waypoint does not affect the conditions at previous waypoints. Once you have selected the appropriate reporting conditions, highlight the "Confirm Conditions" prompt by placing the cursor over it and click the left button to continue with your team orders.

#### *ATTACK TARGET AND ADVANCE*



A highlighted zone is displayed around the waypoint on the mission map. This tells you which targets are within range of your team. Any building within this zone can be targeted for attack. At the bottom of the mission map a message is displayed "SELECT BUILDING/ESC (CANCEL)". Select the target by placing the cursor over its icon and hold down the left button. An "ATTACK TARGET" prompt will appear.

Keeping the button held down, highlight the "ATTACK TARGET" prompt by moving the cursor over it. Releasing the button whilst the prompt is highlighted confirms the target. The waypoint icon will be overlayed by the "Attack Target and Advance" icon and you can proceed to mark further waypoints for that team's advance.

If you decide not to attack that target, release the button without highlighting the prompt. You are now free to select a different target by placing the cursor over it.

If there are no targets available or you do not wish to attack a target, press the **ESC** key on the keyboard. This cancels the order to attack and you can now continue giving orders to your team.

Your team will attack the target you have indicated as it continues its advance through the landscape. Remember it will not necessarily destroy the target.

If you order a team to attack a target and continue and then fail to mark a waypoint for it to continue to, the "Attack Target and Advance" order and icon will automatically change to "Attack Target and Stand".

#### *DESTROY TARGET AND ADVANCE*



A highlighted zone is displayed around the waypoint on the mission map. This tells you which targets are within range of your team. Any building within this zone can be targeted for destruction. At the bottom of the mission map a message is displayed "SELECT BUILDING/ESC (CANCEL)". Select the target by placing the cursor over its icon and hold down the left button. A "DESTROY TARGET" prompt will appear.

Keeping the button held down, highlight the "DESTROY TARGET" prompt by moving the cursor over it. Releasing the button whilst the prompt is highlighted confirms the target. The waypoint icon will be overlaid by the "Destroy Target and Advance" icon and you can proceed to mark further waypoints for that team's advance.

If you decide not to destroy that target, release the button without highlighting the prompt. You are now free to select a different target by placing the cursor over it.

If there are no targets available or you do not wish to destroy a target, press the **ESC** key on the keyboard. This cancels the order to destroy and you can now continue giving orders to your team.

Your team will make an all-out attempt to destroy the target you have indicated regardless of whether it is capable of achieving this or not. If the team is broken up during the attempt then all subsequent orders applying to it will be cancelled. A team's success or failure in carrying out "Destroy Target and Advance" orders may well rest on the demolition expertise of the team members. **This includes the capabilities of the passengers, not just the driver/pilot or gunner's ability.** To find out who is skilled at demolition, look at the team personnel files which can be viewed from the team selection screen.

#### *ATTACK TARGET AND STAND*



A highlighted zone is displayed around the waypoint on the mission map. This tells you which targets are within range of your team. Any building within this zone can be targeted for attack. At the bottom of the mission map a message is displayed "SELECT BUILDING/ESC (CANCEL)". Select the target by placing the cursor over its icon and hold down the left button. An "ATTACK TARGET" prompt will appear.

Keeping the button held down, highlight the "ATTACK TARGET" prompt by moving the cursor over it. Releasing the button whilst the prompt is highlighted confirms the target. Releasing the button without highlighting the prompt leaves you free to select another target by placing the cursor over it. When you have confirmed a target, the waypoint icon will be overlayed by the "Attack Target and Stand" icon.

Your team will attack the target you have indicated and then wait. Remember this is not an order to destroy the target.

If there are no targets available or you do not wish to attack a target, press the **ESC** key on the keyboard. This cancels the order to attack and you can now continue giving orders to your team

An order to "Attack Target and Stand" can only be placed on the last waypoint on a route of advance. When you modify a route of advance by confirming that a team is to advance to a new waypoint subsequent to one where the orders are "Attack Target and Stand", those orders will revert to "Attack Target and Continue".

#### *DESTROY TARGET AND STAND*



A highlighted zone is displayed around the waypoint on the mission map. This tells you which targets are within range of your team. Any building within this zone can be targeted for destruction. At the bottom of the mission map a message is displayed "SELECT BUILDING/ESC (CANCEL)". Select the target by placing the cursor over its icon and hold down the left button. A "DESTROY TARGET" prompt will appear.

Keeping the button held down, highlight the "DESTROY TARGET" prompt by moving the cursor over it. Releasing the button whilst the prompt is highlighted confirms the target. Releasing the button without highlighting the prompt leaves you free to select another target by placing the cursor over it. When you have confirmed a target, the waypoint icon will be overlayed by the "Destroy Target and Stand" icon. Your team will destroy the target you have indicated and then wait.

If there are no targets available or you do not wish to destroy a target, press the **ESC** key on the keyboard. This cancels the order to destroy and you can now continue giving orders to your team.

An order to "Destroy Target and Stand" can only be placed on the last waypoint on a route of advance. When you modify a route of advance by confirming that a team is to advance to a new waypoint subsequent to one where the orders are "Destroy Target and Stand", those orders will revert to "Destroy Target and Continue".

#### *STAND AND HOLD POSITION*

The waypoint marker is replaced by the "STAND" icon. When your team arrives at this point, it will stand and defend it. Whilst it is standing it will attempt to destroy any target that comes into range.

#### *STAND UNTIL TARGET ELIMINATED*



A message will appear at the bottom of the screen "SELECT BUILDING/ESC (CANCEL)". Place the cursor over the building to be eliminated before the team continues its advance and hold the left button down. A message will appear to confirm your target choice. Holding the button down highlight "STAND UNTIL ELIMINATED" by moving the cursor over it, releasing the button will now confirm that target as your choice.

Releasing the button when the message "STAND UNTIL ELIMINATED" is not highlighted aborts the target selection. You can now select a different target using the cursor.

When you confirm your target the "STAND UNTIL ELIMINATED" icon will superimpose the waypoint icon. Your team will now stand at the designated waypoint until the target has been destroyed. Whereupon it will advance to the next waypoint if one has been set. If you have not set a continuation waypoint, your team will continue to stand until it receives further orders.

You can stand a team until any target on the entire mission map is destroyed. There is no limitation on the order's operational range.

#### *STAND UNTIL TEAM ARRIVES AT X*



A message will appear at the bottom of the screen "SELECT ARRIVAL POINT". Place the cursor over the position on the map where a team is to arrive. Click once on the left button to mark the position. The position will be marked by a cross and the waypoint icon will be superimposed by the "STAND UNTIL TEAM ARRIVES AT X" icon.

The team will stand and wait at that waypoint until another team arrives at the spot you have marked. Once another team has arrived at the spot you have marked, the team you ordered to stand will continue to the next waypoint if you have set one.

### *Cancelling team orders*

At any time during the mission you can check a waypoint's designated target by placing the cursor over the waypoint. The waypoint and the target will alternately flash on and off.

At any time during the mission you can over-ride or cancel an order. To over-ride the order, place the cursor over the existing order icon and hold the left button down. The **waypoint options box** will appear. Holding down the left button, highlight the new orders you wish to give at this waypoint. Follow the selection procedure described in the manual for that order and the new order icon will replace the over-ridden order icon at the waypoint. To cancel an order at a waypoint, place the cursor over the icon and hold the left button down. The **waypoint options box** will appear. Holding down the left button, highlight "CANCEL ORDERS (ADVANCE)". Releasing the button will cancel the order. There are now no orders at this waypoint, merely an instruction to keep advancing.

### *Cancelling a stand order*

Any order involving a "STAND" indicates that you have finished that team's advance for the present moment. If you attempt to create a further waypoint by marking it on the map the waypoint will be displayed together with the message: -

**"CONFIRM ADVANCE"**

To confirm that you are ordering your team to advance to the next waypoint, keep the left button down and highlight the "CONFIRM ADVANCE" message by placing the cursor over it and releasing the button. The current icon will be replaced by its equivalent continue counterpart which will be linked to the new waypoint you have set.

If you do want the team to continue standing where it is, release the button without highlighting the message. The waypoint you have set will disappear and the existing icon will remain marked on the map.

## UPDATES TO THE MISSION MAP

Movement on the mission map can be activated by pressing the 'M' key, any autoroutes and associated orders will then be commenced. To deactivate movement on the mission map simply press the "M" key once more.

If you have selected teams for close quarters engagement and then activated the flashing red light, movement will be forced on for the duration of the orders which may only be viewed on the mission map screen.



## Close Quarters

The close quarters option allows you to order the individual members of any team to perform key tasks. Using this option, you can occupy or capture buildings and vehicles or destroy them. You can also entrench your personnel at a particular spot, lay or clear mines and create teams or transfer personnel between teams.

All close quarters actions take place whilst the mission map is displayed. The close quarters option is the only section of the game where you can view real time actions from the mission map. Once you have given a close quarters order, it must be completed before you can access the landscape or the team selection screen.

### TYPES OF CLOSE QUARTER ORDERS

There are 8 close quarter orders:

ENTRENCH

LAY MINE

CLEAR MINE

CAPTURE BUILDING

SABOTAGE BUILDING

CAPTURE TRANSPORT

SABOTAGE TRANSPORT

JOIN TEAM

## SELECTING THE ACTIVE TEAM



Click on the "Close Quarters" key (I) on the Keypad. The initials of your available teams will be listed on the LCD Panel. If necessary, click on the up or down chevron keys on the left-hand side of the panel to scroll up or down the list. Highlight the team to which you are giving orders by placing the cursor over it. Clicking on the left button makes this the active team. The LCD panel display will change to a list of the personnel in that team. To select a different team, press the **ESC** key which will return the LCD panel display to the team list.

## GIVING SOMEONE ORDERS

Select the team you are giving close quarter orders to. The team members are listed in the LCD panel (see above). The first person on the list will be the team's driver/pilot. If necessary, click on the up or down chevron keys on the left-hand side of the panel to scroll up or down the list. Highlight the name of the person on the LCD Panel to be given orders to by placing the cursor over it. Click on the left button and arrows will indicate that you have selected that person.

Place the cursor over the terrain, the transport, the building, or the team to be affected by your order and hold down the left button. The possible orders that you can give to the person will be displayed. Holding the button down, highlight the person's order by placing the cursor over it. Releasing the button confirms the order. The person's initial will be displayed as an icon on the mission map showing that he has left his transport or position and is standing by ready to execute your order. At the same time, a flashing red light will appear at the bottom left-hand side of the LCD panel. This indicates that close quarter operations must proceed before you can continue with the game in the landscape.

You can give close quarter orders to any or all the members of the active team. To select a new active team, press the **ESC** key (see above).

### *ENTRENCH*



When a person is ordered to entrench he will move from the transport, building, or position he is currently at to the place where he is to entrench. He now attempts to dig a static position from which to fight or observe (a foxhole) in the landscape. If he succeeds the entrenchment icon and his initial letter appear on the map. He is now a new team.

You can only order someone to entrench on an empty space. Place the cursor over the spot where you want the person to entrench and hold the button down. A flashing cross will be displayed over the point on the map together with a menu containing the "ENTRENCH" option if applicable.

Holding the button down, highlight the prompt "ENTRENCH" by moving the cursor over it. Releasing the button confirms the order to entrench at that position.

### *LAY MINE*



When a person is ordered to lay a mine he will move from the transport, building, or position he is currently at to lay the weapon at the position you have marked on the map. He then tries to return to wherever he came from. If he cannot because the transport has moved on or the building or position he occupied has been destroyed in his absence, he will use his initiative to either entrench, capture a building, or join another team.

You can only order someone to lay a mine if there is an empty space and mines are possessed. Place the cursor over the spot where you want the person to lay the mine and hold the button down. A flashing cross will be displayed over the point to be mined on the map together with a menu containing the "LAY MINE" option if applicable.

Holding the button down, highlight the prompt "LAY MINE" by moving the cursor over it. Releasing the button confirms the order to lay the mine at that point.

#### *CLEAR MINE*



When a person is ordered to clear a mine he will move from the transport, building, or position he is currently at to disarm the mine you have indicated for clearing on the map. He then tries to return to wherever he came from. If he cannot because the transport has moved on or the building or position he occupied has been destroyed in his absence, he will use his initiative to either entrench, capture a building, or join another team.

You can only order someone to clear a mine which is present on the map. Place the cursor over the icon marking the mine to be cleared and hold the button down. The message "CLEAR MINE" will appear. Holding the button down, highlight the prompt "CLEAR MINE" by moving the cursor over it. Releasing the button confirms the order to clear the mine.

### *CAPTURE/OCCUPY BUILDING*



When a person is ordered to capture a building he will move from the transport, building, or position he is currently at and attempt to capture the building you have indicated. If he succeeds he becomes a new team in himself which is named after the initial letter of his surname. This is displayed above the building to show that he is occupying it.

You can order someone to capture a building which is controlled by the enemy, else the order will be to occupy an uninhabited building. Place the cursor over the building to be captured/occupied and hold down the left button. A flashing cross will be displayed over the building together with a menu containing either "CAPTURE BUILDING" or "OCCUPY BUILDING" depending on which one is appropriate.

Holding the button down, highlight the prompt by moving the cursor over it. Releasing the button confirms the order to capture/occupy that building.

### *SABOTAGE BUILDING*



When a person is ordered to sabotage a building he will move from the transport, building, or position he is currently at and attempts to sabotage the building you have indicated. He then tries to return to wherever he came from. If he cannot because the transport has moved on or because the building or position he previously occupied has been destroyed, he will use his initiative to either entrench, capture a building, or join another team.

You can only order someone to sabotage a building which has not been destroyed. Remember that sabotaging a building occupied by your own forces may kill or injure them. Place the cursor over the building to be sabotaged and hold down the left button. A flashing cross will be displayed over the building together with a menu containing the "SABOTAGE BUILDING" option if applicable.

Holding the button down, highlight the prompt "SABOTAGE" by moving the cursor over it. Releasing the button confirms the order to sabotage that building.

#### *CAPTURE/OCCUPY TRANSPORT*



When a person is ordered to capture or occupy transport he will move from the vehicle, building, or position he is currently at and attempt to capture/occupy the vehicle you have indicated. If he succeeds he becomes a new team in himself which is named after the initial letter of his surname. This is displayed above the vehicle to show that he is occupying it.

If the targeted transport moves out of the person's close quarters operational zone, he will abort his task and attempt to return to his previous position. You can order someone to capture transport which belongs to the enemy, else the order will be to occupy an empty vehicle. Place the cursor over the transport to be captured/occupied and hold down the left button. A flashing cross will be displayed over the transport together with a menu containing either "CAPTURE TRANSPORT" or "OCCUPY TRANSPORT" depending on which one is appropriate.

Holding the button down, highlight the prompt "CAPTURE" by moving the cursor over it. Releasing the button confirms the order to capture that transport.

#### *DESTROY TRANSPORT*



When a person is ordered to destroy transport he will move from the transport, building, or position he is currently at and attempt to destroy the transport you have targeted. If he is successful he will attempt to return to wherever he came from. If he cannot because his previous transport has moved on or the building or position he occupied has been destroyed, he will attempt to entrench. If the target moves out of his close quarters operational zone before he can destroy it, he will attempt to return to the transport, building or position he previously occupied. If this is impossible, he will use his initiative to either entrench, capture a building, or join another team.

You can only order someone to destroy transport which belongs to the enemy. Place the cursor over the target and hold down the left button. A flashing cross will be displayed over the target together with a menu containing the "DESTROY TRANSPORT" option if applicable.

Holding the button down, highlight the prompt "DESTROY" by moving the cursor over it. Releasing the button confirms the order to destroy that transport.

## JOIN TEAM



When a person is ordered to join a team he leaves the team he is currently with and proceeds to the transport, building or position occupied by the team he is joining. If the team he is joining is destroyed before he reaches it, he will use his initiative to either entrench, capture a building, or join another team.

Place the cursor over the team he is joining and hold down the left button. If there is no room for him in a vehicle or at a position, the message "TEAM FULL" will be displayed. Otherwise, a flashing cross will appear above the team he is joining together with a menu containing the "JOIN TEAM" option.

Highlight the prompt "JOIN TEAM" by placing the cursor over it. Releasing the button confirms the order to that person to join the team.

## Activating Close Quarters Orders

When you are ready for your personnel to proceed with their orders, activate close quarter action by clicking on the red flashing light.

**A red LCD panel light means that you have given a close quarters order which will be obeyed before you are allowed to proceed with any other game option including access to the Landscape.**



**A person will not proceed to carry out his orders until you give the signal to commence by clicking on the red LCD panel light. Before you do this, you can still give close quarters orders to the other personnel of your teams.**

**Close Quarters orders are given in the heat of action. Once you have selected a person you must give them an order and once the order is given you cannot change your mind.**

When you give the signal, your personnel will perform their allotted tasks. As the orders are carried out, the icons representing individuals will proceed to move around the map, staying at their new positions or returning to their previous ones as appropriate. Messages will be scrolled across the Report Box indicating the level of success or failure encountered by your personnel.

Where the type of order or circumstance precludes the person from returning to his previous team, he becomes a new team in himself. This team is called by the initial letter of his surname. As soon as the team leader leaves transport or a position, a new team leader is automatically designated and the team is now known by his initial, until the original team leader returns. If a person is killed or seriously wounded or you lose contact with him, his icon and initial will disappear from the map.

#### **Contact Lost**

When a team's transport, position or building they occupy is destroyed or they are carry out close quarter action, some personnel may be killed or seriously wounded, in which case any reference to them will be removed from the Mission Map and their deaths or incapacity will be recorded on the team selection personnel box. If they survive to fight on in the mission they will use their personal initiative to either entrench or capture a building or transport, in which event an icon bearing their initial will appear at the appropriate point. There may be some delay before temporarily incapacitated personnel can make contact with you.

## The Landscape

The LANDSCAPE is the three-dimensional environment in which the majority of the game's real time play takes place.

In this section you learn how to:

ACCESS THE LANDSCAPE

MOVE IN THE LANDSCAPE

FIGHT IN THE LANDSCAPE

MONITOR YOUR TEAMS IN THE LANDSCAPE

### ACCESSING THE LANDSCAPE

Before you can enter the Landscape you must have first selected and landed at least one team.

Press Function Key **F4** on the keyboard to display the team selection screen. When you have chosen your teams, press Function Key **F3** to display the Mission Map. Use the keypad to land your teams and give them orders as required. Select the team which you want to control or monitor by making it the active team. You can now access the landscape by pressing Function Key **F2**. If the active team has team orders you will be monitoring it. If the active team has no team orders you will be controlling it as the driver. You can return to any of the other selection screens by pressing the appropriate Function Key and pressing on the **ESC** Key will return you to the mission map.

### MOVING IN THE LANDSCAPE

All movement in the landscape takes place in real time. This section deals with directly controlling the transport your team is in.

Transport is divided into two types - wheeled or tracked amphibious armoured vehicles for travelling across land and sea and helicopters for flight. The flight controls for helicopters are simple, allowing the player full access of movement throughout the landscape using the mouse or joystick and the cursor keys. All transport is capable of being operated by one person, but its performance is substantially enhanced by a second member to the crew.

Your control over transport is determined by whether it has a one- or two-man crew aboard it: -

#### *ONE-MAN CREW (VEHICLE).*

If you are driving a vehicle, the turret will be locked in a forward position. You can fire its weapons but you cannot rotate its turret. To rotate the turret you must toggle to the gunner's position using the SPACEBAR. This will automatically stop the vehicle. You cannot drive the vehicle again until you toggle to the driver's position using the SPACEBAR.

#### *TWO-MAN CREW (VEHICLE)*

If you are driving a vehicle, you can elect to fire the main weapon with the turret locked in the forward position. If you are not using the main weapon, targets will be acquired automatically. The turret will rotate to bring the main weapon to bear on and fire automatically at the target. **You can monitor the automatic rotation and firing of the vehicle's turret on the Vehicle Orientation Window.** Pressing the SPACEBAR to toggle to Gunner gives you the gunner's view. You are now controlling the rotation of the turret with left and right movements of the mouse/joystick. You can also move the vehicle backwards or forwards using the UP/DOWN CURSOR KEYS. You can also steer the vehicle using the LEFT/RIGHT CURSOR KEYS. **If you are steering the vehicle on the cursor keys you are viewing the landscape from the direction the turret is pointing which may not correspond to the direction the vehicle's hull is pointing in.** You can align yourself by looking at the Vehicle Orientation Window.

## *ONE-MAN CREW (HELICOPTER)*

### **Controlling as the PILOT**

The aircraft's rate of climb and descent and its altitude during vertical take-off and landing (collective control) are adjusted using the UP/DOWN cursor keys. Travel speed, altitude, directional bearing, and the angle of climb or descent (cyclic control) are adjusted using the mouse/joystick. Pressing the '5' KEY on the numeric keypad brings the helicopter to a hover. LEFT BUTTON fires the weapons and mouse/joystick RIGHT BUTTON toggles between the weapons. The SPACEBAR toggles between the pilot's and air-gunner's views.

### **Controlling as the AIR-GUNNER.**

When the air-gunner's view has been selected by toggling the spacebar, the helicopter automatically comes to the hover. In a one-man crew helicopter, when the air-gunner's view is selected, you can only adjust the aircraft's collective controls. Use the UP/DOWN cursor keys to increase or decrease the altitude. The mouse/joystick now controls the vertical and horizontal sighting of targets. You cannot adjust the aircraft's cyclic controls and you are unable to move through the landscape.

## *TWO-MAN CREW (HELICOPTER).*

### **Controlling as the PILOT.**

The aircraft's rate of climb and descent and its altitude during vertical take-off and landing (collective control) are adjusted using the UP/DOWN cursor keys. Travel speed, altitude, directional bearing, and the angle of climb or descent (cyclic control) are adjusted using the mouse/joystick. LEFT BUTTON fires the weapons and mouse/joystick RIGHT BUTTON toggles between the weapons. When you are flying a two-man crew helicopter, the air-gunner will use the weapons system you have not selected and he will independently acquire and fire at targets. The SPACEBAR toggles between the pilot's and air-gunner's views.

## Controlling as the AIR-GUNNER.

When the air-gunner's view has been selected by toggling the spacebar, the pilot automatically adjusts the aircraft's collective controls to maintain a constant height above the ground. The cursor keys now adjust the aircraft's cyclic controls. UP/DOWN cursor keys adjust forward and rearward motion and the LEFT/RIGHT cursor keys bank the aircraft in the appropriate direction. Pressing the '5' KEY on the numeric keypad brings the helicopter to a hover. The mouse/joystick controls vertical and horizontal sighting of targets. LEFT BUTTON fires the weapon, RIGHT BUTTON toggles between weapon systems. You cannot adjust the aircraft's collective controls and you are unable to increase or decrease its altitude.

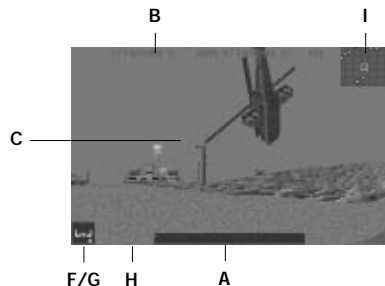
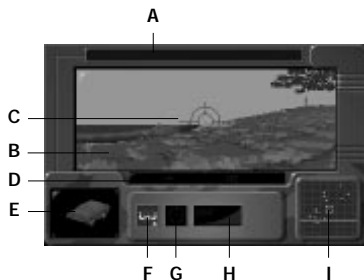
### *TO CONTROL A VEHICLE*

#### Driver's CONTROLS

UP/DOWN CURSORS	Controls forward/reverse speed.
Numeric Pad KEY '5'	Halts vehicle.
MOUSE/JOYSTICK	Left/Right Movement controls direction of movement and horizontal targeting of weapon.
	Up/Down Movement controls vertical targeting of weapon.
	Left Button fires weapon.
	Right Button toggles weapons.
SPACEBAR	Toggles from Driver to Gunner. Halts vehicle if only one crew member.

## Gunner's CONTROLS

UP/DOWN CURSORS	Controls vehicle's forward/reverse speed <b>(only available when vehicle fully crewed).</b>
LEFT/RIGHT CURSORS	Controls vehicle's direction <b>(only available when vehicle fully crewed).</b>
MOUSE/JOYSTICK	Left/Right movement rotates turret giving horizontal targeting.  Up/Down movement raises and lowers gun trajectory giving vertical targeting.  Left Button fires weapon.  Right Button toggles weapon.
Numeric Pad KEY '5'	Stops turret rotation.
SPACEBAR	Toggles from Gunner to Driver.



- A. Message Box.
- B. Real time Landscape.
- C. Weapon Sight.
- D. Compass.
- E. Vehicle Orientation Window.
- F. Crew selection Indicator Driver.
- G. Crew selection Indicator Gunner.
- H. Speedometer.
- I. Radar.

#### *FORWARD MOVEMENT*

With the vehicle stationary, press down the UP CURSOR on the main keyboard or numeric keypad to accelerate your forward speed. This will be indicated on the **speedometer (H)**. Release the key at any point to maintain a constant speed.

Press down the DOWN CURSOR on the main keyboard or numeric keypad to decrease your forward speed. Changes in speed will be indicated on the speedometer (**H**). Release the key at any point to maintain a constant speed. Holding the key down will bring the vehicle to a gradual halt.

Pressing the '5' Key on the numeric keypad will bring the vehicle to an immediate halt.

### *REVERSE MOVEMENT*

With the vehicle stationary, press the DOWN CURSOR on the main keyboard or numeric keypad to accelerate your reverse speed. Changes will be indicated on the speedometer **(H)**. Release the key at any point to maintain a constant speed.

Press down the UP CURSOR on the main keyboard or numeric keypad to decrease your reverse speed. Changes will be indicated on the speedometer **(H)**. Release the key at any point to maintain a constant speed. Holding the key down will bring the vehicle to a gradual halt.

Pressing the '5' Key on the numeric keypad will bring the vehicle to an immediate halt.

### *CHANGING DIRECTION FORWARD/REVERSE*

To change direction from forward to reverse, either stop the vehicle using the '5' Key and then use the DOWN CURSOR to select the appropriate reverse speed, or hold down the DOWN CURSOR until the vehicle stops, release the key and press it again to select the appropriate reverse speed. This will be indicated on the speedometer **(H)**.

To change direction from reverse to forward, either stop the vehicle using the '5' Key and then use the UP CURSOR to select the appropriate forward speed, or hold down the UP CURSOR until the vehicle stops, release the key and press it again to select the appropriate forward speed.

### *STEERING*

Steering from the driver's view or with a one-man crew is controlled by left/right movement of the mouse/joystick. As you move through the landscape your compass heading is displayed as an overlay on the screen (D). The proximity and position of enemy aircraft, vehicles and buildings and any other of your teams are shown on the radar screen (I).





The aspect and elevation of your vehicle is displayed on the Vehicle Orientation Window (E) which also indicates the relative direction your turret is pointing in and whether it is firing or not (two-man crew only).

Steering from the gunner's view is by the LEFT/RIGHT CURSOR KEYS. It is important to remember that the gunner's view is of the direction the turret is pointing in. Forward/reverse motion and left/right steering are in relation to the vehicle's hull. This means that you must monitor the hull's relative position to it's turret as you manoeuvre in the landscape. You do this by monitoring the Vehicle Orientation Window (E).

#### *TO CONTROL A HELICOPTER*

#### **PILOT'S CONTROLS**

UP/DOWN CURSORS	Adjusts your speed in the horizontal (Collective Controls) and vertical plane.
Numeric Pad KEY '5'	Brings to Hover.
MOUSE/JOYSTICK	Left/Right movement banks left and right (Cyclic Controls) in flight, rotates left and right when hovering.  Up/Down movement controls forward/ rearward motion and speed.

Left Button fires weapon.

Right Button toggles weapons.

SPACEBAR Toggles from Pilot to Air-Gunner. Brings aircraft to a hover if only one crew member.

### *GUNNER'S CONTROLS*

UP/DOWN CURSORS Controls (collective) altitude for one-man crew.

Controls (cyclic) airspeed forward/rearward for two-man crew.

MOUSE/JOYSTICK Left/Right movement controls horizontal targeting of weapon sights.

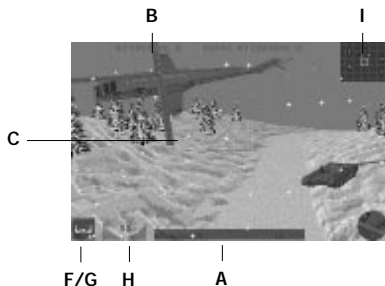
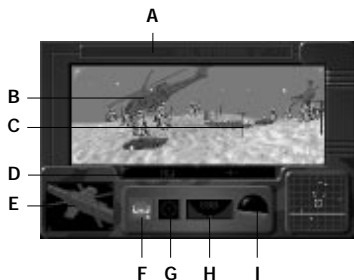
Up/Down movement controls vertical targeting of weapon sights.

Left Button fires weapon.

Right Button toggles weapon.

Numeric Pad KEY '5' Brings to a hover.

SPACEBAR Toggles from Air-Gunner to Pilot.



- A. Message Box.
- B. Real time Landscape.
- C. Weapon Sight.
- D. Compass.
- E. Aircraft Orientation Window.
- F. Crew selection Indicator Pilot.
- G. Crew selection Indicator Air-Gunner.
- H. Thrust/Direction Indicator.
- I. Altimeter/Artificial Horizon.

#### *INCREASING/DECREASING ALTITUDE VERTICALLY*

With the helicopter sitting on level ground, increase the (collective) thrust by pressing on the UP CURSOR. As the thrust increases the aircraft will lift off, this will be indicated on the **altimeter (I)**. The speed at which the aircraft's altitude increases is proportional to the amount of thrust. This is displayed on the **thrust/direction indicator (H)**. The right-hand bars on the indicator will illuminate to show that the aircraft is accelerating upward. Bring the helicopter to a hover by either gradually reducing the thrust using the DOWN cursor key or by pressing the '5' KEY on the numeric keypad. With the aircraft hovering, the thrust/direction indicator's central neutral bar will be illuminated. To descend, gradually reverse the thrust by pressing the DOWN CURSOR key. Proximity to the ground is shown on the altimeter (I) and the speed of descent is displayed by the left-hand bars of the thrust/direction indicator (H) illuminating, which shows that the aircraft is descending. Using too much reverse thrust will cause the helicopter to crash.

Pilot Flying: -

Whilst the helicopter is in flight, both its speed and direction of horizontal motion and the rate of climb and descent are determined by its nose/tail attitude. You will find it essential to monitor your helicopter's attitude on the **aircraft orientation window (E)**.

Pushing forward on the mouse/joystick increases the helicopter's nose-down attitude, and pulling back on the mouse/joystick increases its tail-down attitude. When the helicopter's nose is fully down, any thrust transmitted via the UP/DOWN cursor keys will be applied to motion in the lateral plane. Lifting the nose causes some of the thrust to be applied in the vertical plane, the more you lift the nose the greater the amount of thrust which is applied to vertical motion. When the helicopter rotors are horizontal with the ground, all thrust is applied to vertical motion. Once the nose is lifted to the point that the tail of the aircraft is dropping, the thrust increasingly reverts to lateral motion.

With the nose down, the UP cursor key either increases the rate of forward motion and/or altitude or decreases the rate of rearward motion and/or descent. The DOWN cursor key either increases the rate of rearward motion and/or descent or decreases the rate of forward motion and/or ascent. With the tail down the effect of the UP/DOWN cursor keys is reversed.

Banking or rotating the helicopter is controlled by the LEFT/RIGHT movement of the mouse/joystick. Banking left or right is also displayed on the **aircraft orientation window (E)** and your compass heading is displayed as a screen overlay **(D)**.

#### *FORWARD/REARWARD MOTION*

Airspeed is increased or decreased by a combination of changing the power output and the aircraft's nose/tail-down attitude. You will find it essential to monitor your helicopter's attitude on the Aircraft Orientation Window **(E)**.

Having taken off vertically in the helicopter, bring it to a hover. Push the mouse/joystick forward dropping the helicopter's nose. To create forward motion slightly increase the power output by pressing the UP CURSOR key. Press the '5' Key to come to a hover. Pull the mouse/joystick back dropping the helicopter's tail. To create rearward motion slightly increase power output by pressing the UP CURSOR Key. Airspeed is displayed on the indicator **(H)**. When you press on the SPACEBAR to toggle to the gunner's view, if you are in a one-man crew helicopter, you will not be able to move backwards or forwards. If you are in a two-man crew helicopter the aircraft will automatically maintain a constant height above the ground. The UP/DOWN CURSOR keys will be directly linked to your forward/rearward airspeed. Press the UP CURSOR to accelerate the forward speed. Release the key at any point to maintain a constant speed. Press the DOWN CURSOR key to decrease the forward speed. Holding the key down will bring it to a hover. Pressing the '5' Key will bring it to an immediate hover. When the helicopter is hovering pressing the DOWN CURSOR key will increase its rearward speed. Release the key at any point to maintain a constant speed. Pressing the UP CURSOR key will decrease the aircraft's rearward speed. Holding the key down will gradually bring it to a hover. Pressing the '5' Key will bring it to an immediate hover.

#### *BANKING LEFT/RIGHT*

Banking is controlled by the left/right movement on the mouse/joystick. Banking left or right is also displayed on the Aircraft Orientation Window **(E)**. Your compass heading is displayed as a screen overlay **(D)**.

Air-gunner Flying: -

With a single man crew aboard a helicopter, the only flight adjustment you can make is an increase or decrease in altitude. UP cursor increases altitude or slows down the rate of descent and DOWN cursor has the opposite effect. Where you have a two-man crew, the UP and DOWN cursors adjust your speed, acceleration and lateral motion as though you were the pilot, but you can also use the LEFT/RIGHT cursors to bank or rotate. The helicopter will automatically maintain the ground height you are at before you toggled to the air-gunner's view.

## Fighting in the Landscape

All fighting in the landscape takes place in real time. The transport carries two separate weapon systems which you can select to fire. If the transport has a two-man crew the spare weapon system will be fired automatically at appropriate targets. The controls for aiming at targets, and firing and toggling weapons are very similar regardless of the type of transport.

MOUSE/JOYSTICK Up/down movement controls vertical targeting.

Left/right movement controls horizontal targeting.

Left Button fires the weapon under your control.

Right Button toggles weapon systems.

### *TO FIGHT FROM A VEHICLE*

To fire any weapon at a target, use the mouse/joystick to move the weapon sight (C) over it. Press the left button to fire a round at the target, if the weapon is automatic holding the button down will release an appropriate volley. For heavier weapons, subsequent clicks on the button will fire further single shots.

Flashes will appear where your rounds land. If a round has penetrated a target, smoke will appear from it. If you destroy a vehicle it will explode, turn over and burn out. If you destroy a helicopter it will crash, explode and burn out. If you destroy a building it will catch fire and burn out.

When you first take the driving controls of a vehicle the secondary weapon will be selected for you. Click on the mouse/joystick right button to toggle the main weapon. You can select and fire either weapon system but you cannot rotate the turret. If your vehicle has a one-man crew the turret will be locked in the forward position. If your vehicle has a two-man crew and you elect to control the main weapon the turret rotates and locks itself in the forward position. Whilst it does this your battle sight is replaced by the message "ALIGNING WEAPON". When the turret is appropriately locked your battle sight will reappear.

Whether the vehicle has a one- or two-man crew, you can now fire the main weapon in whichever direction the vehicle is pointing. If your vehicle has a two-man crew and you elect to drive and use the secondary weapon, the vehicle's turret will automatically rotate to acquire appropriate targets which the main weapon will be fired at whilst you concentrate on driving.

Press the SPACEBAR to toggle from vehicle control to turret control. The vehicle will automatically come to a halt. Moving the battle sight only rotates the turret and has no effect on the vehicle's orientation. If the vehicle has a one-man crew you will have to return to the driver's position by pressing the SPACEBAR before you can move the vehicle. If you have a two-man crew you can control the vehicle using the CURSOR KEYS.

If your active team has occupied a building which is armed, you can fire the building's weapons as though it were a vehicle's turret.

#### *TO FIGHT FROM A HELICOPTER*

To fire any weapon at a target, use the mouse/joystick to move the weapon sight (C) over it. Press the left button to fire a round at the target, if the weapon is automatic holding the button down will release an appropriate volley. For heavier weapons, subsequent clicks on the button will fire further single shots.

Flashes will appear where your rounds land. If a round has penetrated a target, smoke will appear from it. If you destroy a vehicle it will explode, turn over and burn out. If you destroy a helicopter it will crash, explode and burn out. If you destroy a building it will catch fire and burn out.

When you first take the flying controls of a helicopter the secondary weapon will be selected for you. Click on the mouse/joystick right button to toggle the main weapon. You can select and fire either weapon system but you must continue to pilot the aircraft ensuring that you do not hit the ground. If your aircraft has a one-man crew and you toggle to the air-gunner's view, the helicopter will come to the hover and you will only be able to increase or decrease its altitude. If your aircraft has a two-man crew and you toggle to the air-gunner's view, you will be able to fly across the landscape at a fixed height from the ground without fear of colliding with it. If you are piloting a helicopter with a two-man crew, whichever weapon system you have not selected will automatically acquire and fire at appropriate targets.

## Monitoring in the Landscape

If the active team has been given a pre-determined route of advance, your initial landscape display will be an external camera view of the transport. As the team moves through the landscape you can monitor its progress changing your camera angles.

### EXTERNAL CAMERA CONTROL

UP/DOWN CURSOR KEYS	Increases/Decreases camera distance from the transport.
LEFT/RIGHT CURSOR KEYS	Orbits the camera around the transport.
MOUSE/JOYSTICK	Left/right motion pans the camera view.  Up/down motion tilts the camera view.  Left Button moves the camera view to the driver/pilot's eye.  Right Button moves the camera view to gunner/air-gunner's eye.
KEY 'E' on the KEYBOARD	Returns the camera to external view.

### TAKING CONTROL OF THE TRANSPORT

Press the left mouse/joystick button to change your camera view to the driver/pilot's eye view. Pressing **ESC** on the keyboard cancels the team's route of advance. The team and its transport are under your direct control. **Once the ESC key is pressed the route of advance is deleted.**

Pressing the right mouse/joystick button takes you to the gunner/air-gunner's eye view. Provided that there is a two-man crew, you now have control over the transport's weapons until it arrives at a waypoint with specific orders to attack or destroy, **at which point your view will revert to the external camera.**



## Game Control Keys

- F1** Display additional information on a person, vehicle, or building. (On the team selection screen, place the cursor on the person or vehicle. On the mission map, place the cursor on the vehicle/building icon. Then press the **F1** key).
- F2** Display the LANDSCAPE.
- F3** Display the MISSION MAP.
- F4** Display the TEAM SELECTION SCREEN.
- F5** Toggles the STAGE MISSION REPORTS overlay on and off. When the MISSION REPORTS overlay is active you may press **ENTER** to scroll on to the next available report.
- F6** Toggles LANDSCAPE/RADAR view from Full Screen to Small Screen.
- F7** Display MISSION BRIEF.
- F8** Return to GAME OPTIONS MENU.
- F9** LOAD a previously saved mission.
- F10** SAVE the current mission.
- P** PAUSE/CONTINUE game.
- F** Toggles LANDSCAPE from Full Screen to Small Screen.
- S** Toggles SOUND on and off.
- M** Toggles movement of all vehicles on the MISSION MAP except during close quarters action.

**SPACEBAR** Toggles from DRIVER to GUNNER when controlling a vehicle in the Landscape.

**'+' KEY** Zoom Radar scene IN.

**'-' KEY** Zoom Radar scene OUT.

**ESC** Used to countermand an order in certain situations, such as when landing a team in a zone and you wish to change the team or zone, and when giving "close quarters" orders to a team and you wish to change to another team.

**CURSOR KEYS** Controls the speed/direction of vehicles and aircraft which are being manoeuvred in the landscape.

**'5' KEY** In the Landscape, stop vehicle movement completely, or bring helicopter to a hover.







# RED GHOST

TECHNICAL SUPPLEMENT  
IBM PC Compatible CD-ROM

## Contents

- Before You Start!
- Installation
- Configuring Sound
- Running Red Ghost
- Customer Service Information

## Before You Start!

Thank you for purchasing Red Ghost and your support for Empire Interactive. We hope you enjoy the game.

Please be sure to register your purchase with us within fourteen days. For more registration information please refer to the enclosed registration card.

In this pack you will find the components listed below. Any reference to other components throughout the User Guide should be ignored.

- 1 x Red Ghost User Guide
- 1 x Technical Supplement
- 1 x Registration/Warranty Card
- 1 x IBM/Compatible CD-ROM

The following sections assume that you are using MS-DOS Version 5.0 (or higher), your hard disk is C:, your CD-ROM drive is D: and that you are installing to the default directory REDGHOST. Please be sure to substitute these references correctly throughout this supplement.

In order to use the game, a percentage of the game files must be installed to your hard disk. Please follow the procedure below.

## Installation

Ensure you are at the DOS prompt and not within Windows or any other environment manager. Simply type INSTALL <Enter> at the CD Drive prompt and you will be presented with the main menu. You can navigate around the main menu using the arrow keys. Press <Enter> to select the highlighted option, and Escape to exit the current screen.

### Install To Hard Disk

Installs the game according to the current selection.

### Select Destination

The default destination for Red Ghost is C:\REDGHOST. If you wish to change this, move the highlight to 'Select Destination' and press <Enter>. You will be presented with the current directory to be installed to. You can edit the directory as normal.

## Install Type

Select from the Maximum, Normal or Minimum amount of files to install. A larger install type means less access of the CD-ROM which in turn may mean increased performance.

## View README.TXT file

This displays the most up-to-date Red Ghost readme file containing any changes and additions to this Technical Supplement since going to press.

## Installation Problems

If you have any problems during installation, please check that you have the appropriate amount of hard disk space available to the installation type you selected. You can check this at the C prompt by typing DIR <Enter>. Below is a summary of the three installation types and their requirements:

Minimum - 1Mb of hard disk space;

Normal - 4Mb of hard disk space;

Maximum- 15Mb of hard disk space.

If the appropriate amount of hard disk space is not available, try freeing up some space by deleting old files which are no longer of any use.

On rare occasions, installation problems can arise when the target drive is badly fragmented. With MS-DOS version 6.0 and above, you are able to use the DEFRAG program from the DOS prompt. For more help with DEFRAG type HELP DEFRAG <Enter>.

## Configuring Sound

You can access the sound setup program at any time from the Red Ghost main menu, by clicking on 'Configuration Menu', and then 'Sound Setup'. You can also access it from DOS by typing SETSOUND <Enter> in the directory you installed Red Ghost to.

## Running Red Ghost

Ensure you are at the DOS prompt and not within Windows or any other environment manager. Type one of the following at the DOS prompt.

RG <Enter>

RG -v16 <Enter> - if you have problems with the graphics on the load, save and team selection screens.

Using the Action and Strategy modes

Note that there are now two gameplay modes available - 'Action' and 'Strategy'. 'Strategy' mode gives buildings and vehicles realistic armour ratings, whereas the



default mode, 'Action', makes the buildings and vehicles easier to destroy. You can select which mode you want to play in from the configuration menu within the game.

## Memory Related Problems

Red Ghost requires 500Kb of conventional memory and 5Mb of extended memory. If you do not have this amount free or if you think that you may have a memory related problem, Empire Interactive Technical Support can help. Before contacting us however, it is essential that you have either a hard copy or note of the contents of your AUTOEXEC.BAT and CONFIG.SYS files (these files are located at the root of your hard disk and can be printed using the EDIT program), together with a hard copy or note of your machines memory status, (after typing MEM <Return>). Please see Customer Service Information below.

## Customer Service Information

If you would like help with Red Ghost or any other Empire Interactive titles, please feel free to contact our customer services department on:

### Empire Interactive Helpline

United Kingdom

Voice: 0181-343-9143

(Monday-Friday 9:00am-6:00pm)

Fax: 0181 343 7447

United States

Voice: 301 916 9303

Fax: 301 916 0437



# RED GHOST

<b>DEMARRAGE RAPIDE: INSTRUCTIONS</b>	<b>4</b>
<b>COMMENT JOUER</b>	<b>8</b>
<b>VOTRE MISSION</b>	<b>8</b>
<b>PRESENTATION D'UNE BASE REDGHOST</b>	<b>9</b>
Contrôle et commandement	9
Communications	9
Renforts	9
Electricité	10
Surveillance avancée	10
<b>CONSEILS ET ASTUCES</b>	<b>10</b>
Sélectionner une équipe	10
Ressources	11
Tactiques	11
<b>LA CARTE DE MISSION</b>	<b>12</b>
<b>LE CLAVIER</b>	<b>12</b>
(Pylône)	13
(Parabole satellite)	13
(Routes)	13
(Edifices)	13
(Véhicules)	13
(Radar)	14
(Equipe active)	14
(Ordres)	14
(Combat rapproché)	14
<b>LA CARTE</b>	<b>14</b>
Agrandissement	14
Identification des icônes	15
Informations	15
Informations supplémentaires	16

<b>DÉPLOIEMENT DES ÉQUIPES</b>	<b>16</b>
Sélectionner l'équipe active	16
<b>ORDRES DONNÉS À L'ÉQUIPES</b>	<b>17</b>
Sélectionner l'équipe active	17
Donner des ordres à une équipe	18
Définir un itinéraire de base	18
Définir des ordres de point de passage	19
Comment définir un ordre de point de passage	20
VITESSE DE DEPLACEMENT	21
CONDITIONS D'INTERVENTION	22
CONDITIONS DE RAPPORT	23
ATTAQUER CIBLE ET CONTINUER	24
DETRUIRE CIBLE ET CONTINUER	25
ATTAQUER CIBLE ET ATTENDRE	26
DETRUIRE CIBLE ET ATTENDRE	27
ATTENDRE ET MAINTENIR POSITION	28
ATTENDRE JUSQU'A ELIMINATION DE LA CIBLE	28
ATTENDRE JUSQU'A CE QUE L'EQUIPE ATTEIGNE X	29
Annuler un ordre d'attendre	30
	30
<b>MISES A JOUR DE LA CARTE DE MISSION</b>	<b>31</b>
<b>COMBAT RAPPROCHE</b>	<b>32</b>
Ordres de combat rapproché	32
Sélectionner l'équipe active	33
Donner des ordres individuels	33
SE RETRANCHER	34
POSER UNE MINE	34
DEMINER	35
S'EMPARER/OCCUPER UN EDIFICE	36
SABOTER UN EDIFICE	36
S'EMPARER/OCCUPER UN VEHICULE	37
DETRUIRE UN VEHICULE	38
REJOINDRE EQUIPE	39
Activer des ordres de combat rapproché	39
<b>PERTE DE CONTACT</b>	<b>40</b>

<b>LE PAYSAGE</b>	<b>41</b>
<b>ACCEDER AU PAYSAGE</b>	<b>41</b>
<b>SE DEPLACER DANS LE PAYSAGE</b>	<b>41</b>
Configuration à un membre d'équipage (Véhicule)	42
Configuration à deux membres d'équipage (Véhicule)	42
Configuration à un membre d'équipage (Hélicoptère)	43
PILOTE	43
ARTILLEUR AEROPORTE	43
Configuration à deux membres d'équipage (Hélicoptère)	43
PILOTE	43
ARTILLEUR AEROPORTE	44
Pour contrôler un véhicule	44
COMMANDES du conducteur	44
COMMANDES de l'artilleur	45
MARCHE AVANT	46
MARCHE ARRIERE	47
CHANGEMENT DE DIRECTION EN AVANT/ARRIERE	47
CONDUITE	47
Pour contrôle un hélicoptère	48
COMMANDES DU PILOTE	48
COMMANDES DE L'ARTILLEUR	49
AUGMENTER/REDUIRE L'ALTITUDE VERTICALEMENT	50
DEPLACEMENT HORIZONTAL ET CONTROLE	
D'ALTITUDE EN VOL	51
MOUVEMENT AVANT/ARRIERE	51
S'INCLINER VERS LA GAUCHE/DROITE	52
<b>COMBATTRE DANS LE PAYSAGE</b>	<b>53</b>
Pour combattre depuis un véhicule	53
Pour combattre depuis un hélicoptère	54
<b>SE DIRIGER DANS LE PAYSAGE</b>	<b>55</b>
COMMANDES DE CAMERA EXTERNE	55
PRENDRE LE CONTROLE DU VEHICULE	55
<b>TOUCHES DE CONTROLE DU JEU</b>	<b>56</b>

## Demarrage Rapide: Instructions

- 1) Pour charger le jeu, entrez **rg** <entrée.> à l'invite du DOS C:>  
Le MENU OPTIONS DE JEU s'affiche.
- 2) A l'aide de la souris, sélectionnez l'option "DEMARRER NOUVELLE MISSION".
- 3) Le BRIEFING DE MISSION de la Mission Un (Les Caraïbes) s'affiche.
- 4) Appuyez sur la touche **F3**. La Carte de mission s'affiche. Sur cette carte figurent différentes icônes représentant les véhicules, les avions et les édifices que vous rencontrerez au cours de cette mission. Les icônes d'édifices clignotantes représentent les objectifs que vous devez détruire ou dont vous devez vous emparer pour mener à bien votre mission.
- 5) Appuyez sur la touche **F4**. L'écran Sélection des équipes apparaît. Dans la colonne du menu Options, cliquez sur "SELECTIONNER UNE EQUIPE".

La colonne VEHICULE apparaît en surbrillance et indique les différents véhicules disponibles. Cliquez sur le véhicule que vous voulez attribuer à l'équipe.

L'option "SELECTIONNER CONDUCTEUR/PILOTE" et la colonne PERSONNEL apparaissent en surbrillance. Cliquez sur le nom de la personne que vous voulez sélectionner comme conducteur/pilote.

Les colonnes ARMES et MATERIEL apparaissent en surbrillance. Cliquez sur les éléments que vous voulez attribuer au conducteur.

L'option "SELECTIONNER UN ARTILLEUR" apparaît en surbrillance. Cliquez sur le nom de votre artilleur. Cliquez sur l'arme et le matériel que vous voulez lui attribuer.

L'option "PASSAGERS" apparaît en surbrillance. Sélectionnez un ou plusieurs passagers ainsi que leur matériel. (REMARQUE: certains véhicules ne peuvent accueillir qu'un nombre limité de passagers).

Si vous voulez créer de nouvelles équipes, répétez la procédure ci-dessus.

La composition de chaque équipe que vous créez apparaît dans des zones spécifiques. Chaque équipe est identifiée par l'initiale du nom de la première personne de l'équipe.

## 6) Utilisation de l'option "SUPPRIMER": -

Pour supprimer un élément d'une de vos équipes, cliquez sur le nom de l'équipe de votre choix. Cliquez sur l'option "SUPPRIMER" pour la mettre en surbrillance, puis cliquez sur l'élément à supprimer.

Si vous supprimez le conducteur/pilote, l'initiale de l'équipe est alors remplacée par celle de l'artilleur. Pour sélectionner un autre conducteur/pilote, cliquez sur l'option "Sélectionner un conducteur/pilote", puis sur le nom du nouveau conducteur/pilote. Procédez de la même manière pour remplacer l'artilleur ou les passagers.

## 7) DEBARQUEMENT de votre(vos) équipe(s): -

Appuyez sur la touche **F3** pour afficher la Carte de mission. Une liste des équipes prêtes à débarquer apparaît sur le panneau LCD. Toutes les équipes en attente de débarquement sont représentées par un "cercle" situé à côté de leur nom.

Cliquez sur l'équipe que vous voulez débarquer. Des zones de débarquement apparaissent en surbrillance sur la carte. Cliquez sur l'emplacement de votre choix. Une icône clignotante comprenant l'initiale de votre équipe clignotante apparaît à l'endroit que vous avez choisi. Si vous changez d'avis, appuyez sur la **touche ECHAP**.

## 8) Combattre dans le Paysage: -

Après avoir débarqué une ou plusieurs équipes, vous êtes prêt à combattre dans le paysage.

Sélectionnez l'équipe que vous voulez contrôler. Pour ce faire, cliquez sur son nom dans la liste des équipes actives du panneau LCD. L'équipe de votre choix est alors sélectionnée et l'icône la représentant commence à clignoter sur la carte.

Appuyez sur la touche **F2** pour afficher le paysage. Vous pouvez alors observer le paysage depuis le véhicule au moyen d'un viseur d'arme situé au milieu de l'écran. Vous pouvez orienter le viseur à gauche/droite, en haut/bas en utilisant la souris. Pour utiliser l'arme, cliquez sur le bouton **gauche**.

Utilisez les **TOUCHES FLECHES** pour faire avancer ou reculer votre véhicule. La direction vers laquelle votre véhicule se dirige est indiquée sur la boussole.

Pour passer de la vue Conducteur à la vue Artilleur, appuyez sur la **BARRE ESPACE**. Le point de vue sélectionnée apparaît sur les petites icônes situées en bas de l'écran.

Depuis la vue Artilleur, le pivotement du viseur de l'arme à l'aide de la souris n'affecte pas l'orientation du véhicule. L'indication au compteur n'est pas modifiée.

#### 9) Définir un ITINERAIRE AUTOMATIQUE: -

Vous pouvez attribuer à vos équipes un ou plusieurs itinéraires automatiques. Pour ce faire, utilisez la Carte de mission. Si nécessaire, appuyez sur la touche **F3** pour afficher la Carte de mission. Sur le clavier de la carte, cliquez sur la touche Itinéraire automatique. Elle devient alors ROUGE.

Dans la liste des équipes du panneau LCD, cliquez sur l'équipe à laquelle vous voulez attribuer un itinéraire automatique. Vous pouvez attribuer à votre équipe des conditions d'intervention et des tâches. Dans la liste des équipes du panneau LCD, cliquez sur l'équipe à laquelle vous voulez attribuer un itinéraire automatique. Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet dans ce manuel.

Vous pouvez visualiser l'itinéraire automatique de l'équipe active. Appuyez sur la touche **F2** pour accéder au Paysage. Une vue externe (caméra) située derrière le véhicule suivant un itinéraire automatique s'affiche. Pour déplacer la vue de la caméra vers l'arrière ou vers l'avant, utilisez les touches FLECHES du clavier.

#### 10) Donner des ORDRES DE COMBAT RAPPROCHE: -

Vous pouvez donner ce type d'ordres à chaque membre de l'équipe. Pour ce faire, affichez la Carte de mission (appuyez sur **F3**). Sur le pavé numérique de la carte, cliquez sur la touche Combat rapproché. Elle devient alors ROUGE.

Dans la liste des équipes du panneau LCD, cliquez sur l'équipe de votre choix. Une liste de tous les membres de cette équipe apparaît. Sur la carte, une zone circulaire en surbrillance entoure l'icône du véhicule de l'équipe. Cliquez sur le nom de la personne à laquelle vous voulez donner des ordres. Puis cliquez sur l'édifice ou le véhicule que vous voulez détruire ou dont vous voulez vous emparer, ou sur l'endroit où vous voulez que cette personne se retranche (en maintenant le bouton de la souris enfoncé). Sélectionnez l'ordre à donner en déplaçant le pointeur de la souris sur le menu qui apparaît (en maintenant le bouton de la souris enfoncé). Lorsque vous relâchez le bouton, l'ordre est sélectionné.



Sur le panneau LCD, un voyant rouge se met à clignoter. Cliquez sur ce voyant clignotant pour activer la personne qui devra suivre les ordres.

Avant que le voyant rouge se mette à clignoter, vous pouvez désélectionner une personne ou une équipe choisies en appuyant sur la touche

Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet dans ce manuel.

## VOTRE MISSION

Dans REDGHOST, vous devez atteindre différents objectifs définis lors de missions menées dans le monde entier. Vous devez détruire des installations, capturer des prisonniers, libérer des otages et récupérer du matériel. Pour ce faire, vous avez le contrôle de la Première Unité du **STAG** (Groupe spécial d'intervention tactique).

Le STAG est une organisation militaire secrète créée par les puissances mondiales pour contrer la menace de REDGHOST. Il est constitué d'ex-membres des forces spéciales de différents pays et chaque unité STAG est composée de seize hommes spécialisés dans des domaines divers. Pour chaque mission, vous devez mettre au point un plan stratégique, sélectionner et équiper vos hommes et mettre un véhicule à leur disposition. Vos ressources sont limitées. Si vos hommes sont tués au cours du combat, ils ne sont pas remplacés et n'oubliez pas que l'issue de votre mission dépend en grande partie du matériel dont vous vous emparez.

Chaque homme a ses points forts et ses points faibles. Lorsqu'un de vos hommes est relativement faible, vous pouvez augmenter ses performances et ses chances de survie en lui attribuant le matériel qui convient. Lorsqu'un de vos hommes est relativement fort, vous pouvez accroître ses performances en lui attribuant le matériel qui convient. Vos hommes sont toujours plus performants dans leurs spécialités respectives.

Pour chaque mission, vous pouvez sélectionner jusqu'à seize hommes, à condition que vous disposiez du véhicule approprié. Vos hommes sont alors répartis dans différentes équipes en fonction du type de véhicule que vous leur avez affecté. Les équipes sont toujours représentées par l'initiale du nom de la première personne de chaque équipe. Certains véhicules peuvent accueillir un grand nombre de passagers. Mais attention car plus le nombre de passagers d'un véhicule est élevé, plus les risques sont importants en cas de destruction.

Vos hommes combattent depuis leurs véhicules dans le paysage en temps réel. Vous pouvez les contrôler directement ou leur donner des ordres distincts auxquels ils obéissent que vous soyez présent ou non. À partir de la Carte de mission, vous pouvez ordonner à vos troupes d'engager un combat rapproché. Elles peuvent également poser des mines, saboter ou s'emparer d'édifices, détruire ou s'emparer de véhicules. Lorsque vous vous emparez de certains édifices, vous pouvez vous emparer du matériel et des véhicules qui s'y trouvent à condition d'avoir mené à bien votre mission. Les objets dont vous vous emparez sont automatiquement transférés vers votre inventaire à la fin de chaque mission. Vous ne pouvez pas les utiliser avant d'avoir terminé avec succès votre mission. Vous pouvez cependant utiliser tous les véhicules opérationnels ennemis dont vous vous emparez au cours de votre mission. Lors de vos différentes missions, vous pouvez à tout moment envoyer de nouvelles équipes à condition bien sûr que vous disposiez des hommes et des véhicules nécessaires.

## PRESENTATION D'UNE BASE REDGHOST

Chaque base Redghost dispose de réseaux défensifs identiques. Les bases les plus importantes sont équipées de réseaux plus sophistiqués et bien mieux protégés.

### *Contrôle et commandement*

Les bases sont divisées en secteurs de contrôle subordonnées à un Secteur d'état-major unique. Les secteurs de contrôle sont gérés depuis les Bunkers de commandement. Le secteur d'état-major, quant à lui, est contrôlé par un Bunker de commandement d'état-major.

Un Bunker de commandement de secteur contrôle les édifices, positions et véhicules de son secteur. Le Bunker de commandement de l'état-major coordonne le déploiement des véhicules sur toute la base et peut transférer des unités d'un secteur à l'autre.

### *Communications*

Pour éviter la surveillance du trafic radio, les communications sont transmises et reçues par un réseau composé de câbles souterrains en fibre optique indiqués sur la Carte de mission par des lignes ROUGES. Le réseau relie le Commandement d'état-major à tous les Secteurs de contrôle et les bunkers de commandement de secteur aux édifices qu'ils contrôlent. En cas d'attaque ou de menace d'un édifice, le commandement de secteur reçoit un rapport qu'il transmet immédiatement à l'état-major. Chaque édifice constitue une connexion essentielle du réseau. La destruction d'un édifice entraîne la déconnexion des éléments auxquels il est relié. Chaque édifice est alors isolé de son commandement de secteur. Si les liaisons de communications entre un commandement de secteur et l'état-major sont rompues, il est isolé des autres secteurs.

### *Renforts*

Les attaques ou cibles ennemies sont rapportées au commandement de secteur qui déploie alors les forces dont il dispose en fonction de l'importance de l'édifice en question. Le commandement de secteur prévient ses unités via les édifices qu'il défend, à condition bien sûr que ces édifices soient reliés au réseau de communications. Il redéploie ensuite ses forces, en prenant soin d'envoyer certaines pour renforcer l'édifice menacé et d'autres pour couvrir des cibles éventuelles.

Les hélicoptères se déplacent directement d'un point à l'autre vers la position qu'ils défendent. Les véhicules terrestres utilisent un réseau de renforts (affiché en TURQUOISE ou en MARRON sur la Carte de la mission) pour réduire les risques d'explosion de leurs propres mines au sol.

### *Electricité*

Chaque base dispose de générateurs. Les édifices sont alimentés via les câbles souterrains d'un réseau électrique (indiqués sur la Carte de mission par des lignes MAUVES) fonctionnant de manière similaire au réseau de communications. Tous les édifices équipés de dispositifs défensifs ont recours à cette électricité pour assurer le bon fonctionnement des systèmes d'armes. La destruction de l'installation électrique réduit considérablement la cadence de tir d'un édifice. Les installations radar sont inopérantes si elles ne sont plus alimentées en électricité.

### *Surveillance avancée*

Les stations radar assurent la détection à longue portée. La portée d'acquisition de chacune de ces stations radar est disponible sur la Carte de mission. Lorsqu'une station radar détecte une cible hostile, elle demande au commandement de secteur de lancer une frappe aérienne. Si un hélicoptère est disponible, il se dirige vers la position exacte de la cible. Les édifices environnant la zone radar sont renforcés.

## **CONSEILS ET ASTUCES**

### *Sélectionner une équipe*

Les hommes de votre équipe sont plus performants dans leurs spécialités respectives. Un pilote d'hélicoptère est plus efficace aux commandes d'un appareil qu'aux commandes d'un canon, mais il sera certainement un meilleur artilleur aéroporté qu'un spécialiste en conduite de véhicules. En règle générale, les meilleurs pilotes font de bons conducteurs et vice versa. Un bon artilleur aéroporté sera également compétent au sol.

Si une personne n'est pas adaptée à la tâche qui lui est attribuée, le matériel et les armes lui sont d'un grand secours. Si une personne est adaptée à la tâche qui lui est attribuée, le matériel et les armes ne font que renforcer ses performances. Un expert en démolition peut détruire un édifice avec une arme adaptée et autre matériel à sa disposition. Un soldat armé est doublement performant même si son arme n'est qu'un couteau.

## *Ressources*

Les objets disponibles sont limités. Utilisez-les à bon escient, on ne fait pas une bonne omelette sans oeufs. N'oubliez pas que vous ne pouvez vous emparer des ressources d'un édifice que si vous en avez pris le contrôle. Quels que soient vos objectifs de mission, vous devez toujours essayer d'accroître vos ressources. Ne tirez pas à l'aveuglette.

Si vous manquez de véhicules, vous pouvez faire venir des passagers pour s'emparer de véhicules et d'avions. Choisissez les passagers qui conviennent.

## *Tactiques*

Si nécessaire, vous pouvez utiliser la totalité de vos troupes lors d'une même mission. Mais vous ne devez alors commettre aucune erreur stratégique qui les mettrait en péril. Plus vos équipes sont nombreuses et plus vos efforts doivent être soutenus pour les gérer.

Les attaques simultanées à différents endroits vous sembleront plus adaptées. Laissez votre ennemi se poser des questions. En étudiant les réseaux de renforts, vous pouvez évaluer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade aux véhicules de renforts.

Vous ne pouvez pas vous trouver à deux endroits à la fois. Faites attention aux ordres que vous donnez, notamment lorsqu'ils sont répercutés aux forces ne se trouvant pas sous votre contrôle direct. En gérant bien la progression de vos équipes, vous pouvez faire avancer une équipe sous couvert d'une autre.

Les types d'ordres que vous donnez sont différents. "Attaquer un édifice et continuer" vous permet de feindre et d'attaquer. L'ennemi renforce automatiquement sa position en cas d'attaque. Il ne sait pas si vous avez réellement l'intention de le détruire. Plus les édifices sont importants et plus ils sont défendus, et ce aux dépens d'autres objectifs potentiels pour les atouts mobiles de l'ennemi.

La destruction des installations électriques et des réseaux de communications est primordiale. Lorsqu'un édifice ne peut plus communiquer avec son Commandement, tous les dispositifs mobiles qui y sont envoyés échouent. Une tactique très efficace consiste à attirer l'ennemi vers une même position. Vous pouvez alors l'attaquer ou détruire ses systèmes de communications dès son arrivée.

## La Carte de Mission

La CARTE DE MISSION est une vue de dessus de la situation de la mission en cours. Sur cette carte, des icônes de différentes formes et couleurs représentent les différents édifices, emplacements et véhicules que vous rencontrerez dans le paysage. Certaines commandes vous permettent d'étudier les communications, renforts et réseaux électriques ennemis.

Après avoir étudié le déploiement de l'ennemi, utilisez la Carte de mission pour donner des ordres à vos équipes, recevoir les rapports qu'elles vous envoient et surveiller leur progression.

En haut à gauche de l'écran se trouve un clavier à neuf touches. Ces touches vous permettent de sélectionner et d'afficher les informations relatives au déploiement de l'ennemi et de déterminer les ordres à donner à vos équipes.

Un symbole rouge indique que l'information appropriée est affichée ou que l'ordre correspond à l'ordre courant. Un symbole noir indique le contraire.

La Barre d'informations, située sous le clavier, vous informe sur les véhicules, les édifices et la situation de l'équipe.

Le panneau LCD, situé sous la Barre d'informations, permet d'afficher les informations relatives à vos équipes et à leurs membres. Des flèches Haut ou Bas vous indiquent d'utiliser les chevrons situés à gauche du panneau pour faire défiler de nouvelles informations.

## LE CLAVIER

Les informations relatives aux édifices et aux déploiements sont affichées au début de chaque mission. Les informations relatives aux réseaux, quant à elles, ne sont pas affichées.





#### *(Pylon Symbol)*

Activez ou désactivez cette touche pour afficher ou masquer le Réseau électrique ennemi. Les connexions du Réseau électrique sont indiquées par des lignes MAUVES. Ce réseau alimente les stations radar ennemies. Pour le détruire, vous devez détruire un des édifices qu'il relie. Lorsque le réseau est détruit, les radars ennemis ne fonctionnent plus, ce qui handicape l'ennemi. Lorsque vous avez détruit un édifice du réseau, les lignes électriques qui le relient disparaissent.



#### *(Satellite Dish)*

Activez ou désactivez cette touche pour afficher ou masquer le Réseau de communications ennemi. Ce réseau est indiqué par des lignes ROUGES. Les connexions de communications sont acheminées du Poste d'état-major vers chaque Poste de Commandement. Les Postes de commandement disposent d'une connexion de communications vers chaque édifice et position sous leur contrôle. Cette connexion peut être directe ou acheminée vers d'autres édifices. La destruction d'un de ces édifices permet de rompre la connexion de communication. Lorsqu'un édifice dispose d'une liaison directe ou indirecte vers son poste de commandement, elle ne fonctionne plus et ne peut pas être renforcée. Lorsque les liaisons de communication entre le Poste de commandement et son état-major ont été endommagées, ce dernier ne peut pas renforcer ce secteur du poste de commandement et les lignes de communications appropriées disparaissent.



#### *(Roads)*

Activez ou désactivez cette touche pour afficher ou masquer l'itinéraire des renforts ennemis. L'itinéraire apparaît en TURQUOISE ou en MARRON. Les véhicules ennemis suivent ces itinéraires pour bloquer vos attaques et déploiements. Les hélicoptères ennemis ne tiennent pas compte de ces itinéraires et empruntent les voies les plus rapides pour se rendre d'un point à un autre. Au départ, les itinéraires de renforts sont exempts de mines.



#### *(Buildings)*

Activez ou désactivez cette touche pour afficher ou masquer les édifices et positions ennemis. Utilisez les touches A, B & C pour afficher la structure des différents réseaux reliés aux édifices.



#### *(Transport)*

Activez ou désactivez cette touche pour afficher ou masquer les véhicules ennemis. Ces derniers sont représentés par différentes icônes. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe "La carte".



#### *(Radar)*

Activez ou désactivez cette touche pour afficher ou masquer les zones dans lesquelles vos équipes sont repérées par les stations radar à longue portée ennemies. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe "Déploiement des équipes".



#### *(Equipe active)*

Cliquez sur cette touche pour remplacer l'équipe que vous contrôlez. Avant de prendre le contrôle d'une équipe, vous devez tout d'abord la débarquer dans une des zones de débarquement mises en surbrillance sur la Carte de mission. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe "Déploiement des équipes".



#### *(Ordres)*

Cliquez sur cette touche pour donner des ordres aux équipes préalablement sélectionnées pour la mission. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe "Déploiement des équipes".



#### *(Combat rapproché)*

Cliquez sur cette touche pour donner des ordres aux différents membres des équipes préalablement sélectionnées pour la mission. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe "Déploiement des équipes".

## LA CARTE

### *Agrandissement*

La carte est constituée de deux niveaux d'agrandissement, haut et bas. Au début d'une mission, l'agrandissement par défaut est bas. Utilisez cet agrandissement pour afficher une vue d'ensemble de la zone de la mission.

Pour augmenter le niveau d'agrandissement, utilisez la souris ou le joystick et placez le pointeur sur la partie de la carte que vous voulez agrandir. Appuyez sur le bouton droit et maintenez-le enfoncé. Le pointeur se transforme en loupe qui permet d'agrandir la partie de la carte située en dessous de celle-ci. Tout en maintenant le bouton droit enfoncé, déplacez le pointeur d'agrandissement sur la carte pour sélectionner la zone que vous voulez agrandir. Relâchez le bouton droit pour passer à un niveau d'agrandissement supérieur.



Pour vous déplacer sur la carte agrandie, appuyez à nouveau sur le bouton droit et maintenez-le enfoncé. Le pointeur se transforme en main. Déplacez la souris ou le joystick pour faire défiler la carte agrandie autour de l'écran et relâchez le bouton pour réactiver le curseur. Pour faire défiler une partie de la carte, répétez cette procédure. Cliquez une fois sur le bouton droit pour passer d'un niveau d'agrandissement à l'autre.

### *Identification des icônes*

Les édifices, emplacements et véhicules sont représentés par une ou deux icônes en fonction de l'agrandissement de la carte. Les objectifs de mission sont représentés par des icônes clignotantes supplémentaires. Une croix rouge superposée à l'édifice indique que l'objectif a été atteint. Lorsqu'un édifice est détruit, son icône est estompée et lorsqu'un véhicule est détruit, son icône est supprimée.



**Agrandissement minimum**



**Agrandissement maximum**

### *Informations*

Lorsque vous déplacez le pointeur sur une des icônes, un message s'affiche sur la Barre d'informations pour vous indiquer à quoi correspond cette icône.



### Informations Supplémentaires

Placez le pointeur sur une icône représentant un édifice ou un véhicule et appuyez sur la touche **F1** pour modifier l'affichage de l'écran.

Une représentation de l'édifice ou du véhicule ainsi que d'importantes informations techniques s'affichent. Cliquez sur la barre de défilement verticale située à droite du texte d'informations pour le faire défiler. Cliquez sur la barre de défilement horizontale pour faire défiler tous les édifices et véhicules du jeu sans revenir à la Carte de mission. Pour revenir à la Carte de mission, appuyez sur la touche **ECHAP**.

## DÉPLOIEMENT DES ÉQUIPES

L'écran SELECTION DES EQUIPES vous permet de constituer l'équipe ou les équipes que vous allez utiliser pour la mission.

### Sélectionner l'Équipe Active

Cliquez sur la touche "Equipe active" (G) du clavier pour afficher les équipes disponibles sur le Panneau LCD.



Après une sélection, l'équipe active correspond toujours à la dernière équipe sélectionnée.

Pour remplacer l'équipe active, mettez en surbrillance l'équipe à remplacer sur le Panneau LCD et placez le pointeur sur son nom. Cliquez sur cette équipe avec le bouton gauche. Des flèches encadrent alors le nom de l'équipe pour indiquer que vous l'avez sélectionnée. A condition que cette équipe ait déjà été débarquée, appuyez sur la touche F2 pour être transporté dans le paysage et contrôler cette équipe

Une équipe en attente de débarquement est indiquée par un cercle affiché à côté de son nom à droite du panneau LCD. Au début d'une mission, toutes vos équipes sont accompagnées de cercles pour indiquer qu'elles doivent être débarquées.

Si vous choisissez une équipe active qui n'a pas encore été débarquée, l'affichage de la Carte de mission change. Les zones de débarquement en surbrillance apparaissent et le reste de la Carte de mission est assombri. Vous ne pouvez débarquer qu'une équipe par zone de débarquement en surbrillance. Pour débarquer une équipe active, utilisez la souris ou le joystick pour positionner le pointeur à l'endroit de la zone de débarquement où vous voulez que l'équipe commence sa mission. Cliquez sur le bouton gauche pour débarquer l'équipe à cet emplacement. Une icône véhicule apparaît et l'initiale de l'équipe clignote au-dessus de celle-ci.

Si vous avez commis une erreur ou si vous changez d'avis, appuyez sur la touche **ECHAP** pour réintégrer l'équipe dans la liste du panneau LCD. Notez que lorsque vous modifiez l'équipe active ou la commande "Equipe active", vous confirmez votre dernière décision de débarquer une équipe.

Si vous avez créé plus d'équipes que le panneau LCD ne peut en contenir, des flèches apparaissent en haut ou en bas du panneau. Si nécessaire, cliquez sur les touches Haut et Bas situées à gauche du panneau pour faire défiler la liste.

Pour débarquer plusieurs équipes, répétez la procédure de débarquement. L'équipe active est indiquée par une icône clignotante.

## ORDRES DONNÉS À L'ÉQUIPE

*Sélectionner l'équipe à laquelle donner des ordres*

Cliquez sur la touche "Ordres donnés à l'équipe" (H) du clavier. Les initiales des équipes disponibles sont répertoriées sur le Panneau LCD. L'équipe active se trouve entre des flèches et son initiale clignote sur la carte. Ces ordres sont toujours donnés à l'équipe active. Pour modifier

l'équipe active, déplacez le pointeur sur le nom de l'équipe en surbrillance à laquelle vous voulez donner des ordres, puis cliquez sur le bouton gauche. Cette équipe devient alors l'équipe active.

### *Donner des ordres à une équipe*

Pour donner des ordres à vos équipes, vous devez définir des points de passage sur la Carte de mission. En fonction de ce que vous avez ordonné à l'équipe, elle se dirige d'un repère à l'autre en effectuant la tâche qui lui incombe. Chaque fois que vous définissez un point de passage, celui-ci est relié au précédent par une ligne jaune et noire. Il s'agit de l'itinéraire que l'équipe emprunte pour d'un point de passage à l'autre. Vous pouvez à tout moment modifier ou annuler vos ordres.

A l'aide des repères, vous pouvez indiquer à une équipe l'itinéraire à suivre ainsi que la vitesse à adopter. Vous pouvez ordonner à une équipe d'attaquer ou de détruire des cibles situées sur un point de passage et lui indiquer d'attendre une autre équipe pour terminer ses tâches avant de se diriger vers le point de passage suivant. Au même moment, vous pouvez indiquer à l'équipe sous quelles conditions elle doit attaquer les unités ennemies ainsi que le moment où elle doit vous en informer.

### *Définir un itinéraire de base*

Sélectionnez votre équipe active. Définissez-lui un itinéraire en positionnant le pointeur sur les points qu'elle doit emprunter. Repérez le point en cliquant sur le bouton gauche. Chaque fois que vous cliquez sur un nouvel emplacement, un nouveau point de passage apparaît. Il est lié au dernier point de passage par une ligne jaune et noire indiquant l'itinéraire emprunté par l'équipe. Appuyez sur la touche RETOUR ARRIERE pour annuler le dernier point de passage de l'itinéraire. Répétez cette procédure en supprimant les points de passage un à un jusqu'à ce que vous atteigniez le point où vous voulez modifier votre itinéraire. Appuyez simultanément sur les touches CTRL et RETOUR ARRIERE pour annuler tous les points de passage.



Vous pouvez donner à votre équipe deux types d'instructions:

- 1) Ce qu'elle doit faire lorsqu'elle se dirige vers ou entre les points de passage:
  - a. La vitesse à laquelle elle se déplace -
    - i. Lente
    - ii. Intermédiaire
    - iii. Rapide
  - b. Les conditions d'attaque des unités ennemies ou de réaction à leur présence -
    - i. Feu à volonté.
    - ii. Contre-attaque.
    - iii. Stopper et neutraliser l'ennemi avant de continuer.
    - iv. Stopper en cas d'attaque, puis continuer.
    - v. Permettre à l'ennemi d'avancer sans intervenir (si possible).
  - c. Les rapports de situation à émettre au cours de sa progression -
    - i. Rapport en cas de repérage par l'ennemi.
    - ii. Rapport en cas d'attaque par l'ennemi.
    - iii. Rapport de progression.
- 2) Ce qu'elle doit faire lorsqu'elle arrive à un repère:
  - a. Continuer vers le point de passage suivant.
  - b. Continuer vers le point de passage suivant après avoir attaqué une cible spécifique.
  - c. Continuer vers le point de passage suivant après avoir détruit une cible spécifique.
  - d. Attendre au point de passage jusqu'à ce qu'une autre équipe ait éliminé sa cible, puis poursuivre vers le point de passage suivant.
  - e. Attendre au point de passage jusqu'à ce qu'une autre équipe ait atteint une position définie, puis poursuivre vers le point de passage suivant.
  - f. Attendre au point de passage en attaquant une cible spécifique.
  - g. Attendre au point de passage et défendre cette position.

### *Comment Définir un Ordre de Point de Passage*

Chaque point de passage positionné sur la carte est indiqué par un repère vert. Déplacez le pointeur sur un point de passage et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Une zone de menu rouge apparaît et propose les options suivantes: -



VITESSE DE DEPLACEMENT

CONDITIONS D'INTERVENTION

CONDITIONS DE RAPPORT

ATTAQUER CIBLE ET CONTINUER

DETRUIRE CIBLE ET CONTINUER

ATTENDRE JUSQU'A ELIMINATION DE LA CIBLE

ATTENDRE JUSQU'A CE QUE L'EQUIPE ATTEIGNE X

ATTAQUER CIBLE ET ATTENDRE

DETRUIRE CIBLE ET ATTENDRE

ATTENDRE ET MAINTENIR POSITION

ANNULER ORDRES (CONTINUER)

Pour sélectionner une des options ci-dessus, maintenez le bouton enfoncé et déplacez le pointeur sur les messages d'options. Déplacez le pointeur sur l'option de votre choix pour la mettre en surbrillance. Relâchez le bouton pour sélectionner l'option en surbrillance.

#### *VITESSE DE DEPLACEMENT*



Le menu Options est remplacé par le menu de sélection de vitesse:

**Lente)**

**Intermédiaire)**

**Rapide)**

La vitesse sélectionnée est indiquée par des flèches. Déplacez le pointeur sur les différentes vitesses pour les mettre en surbrillance. Cliquez avec le bouton gauche sur une option en surbrillance pour définir la vitesse de l'équipe jusqu'à ce point de passage.

Par défaut, la vitesse de déplacement vers les points de passage est INTERMEDIAIRE.

L'option de vitesse que vous définissez s'applique aux autres points de passage. L'option par défaut de l'itinéraire suivant est INTERMEDIAIRE.

La vitesse définie pour un point de passage détermine la vitesse à laquelle l'équipe se dirige vers ce point de passage, sans s'en écarter. Ceci est déterminé par la vitesse définie pour le point de passage suivant.

Le mouvement des lignes jaunes et noires reliant les différents points de passage augmente ou diminue pour indiquer la vitesse définie.

#### *CONDITIONS D'INTERVENTION*

Le menu Options est remplacé par la liste Conditions d'intervention: -



- 1) **AVANCER, FEU A VOLONTE**  
L'équipe ouvre le feu sur toutes les cibles qu'elle accroche mais ne s'arrête pas pour s'assurer que celles-ci ont bien été détruites.
- 2) **AVANCER, REPENDRE A ATTAQUE**  
L'équipe n'ouvre le feu sur la cible qu'en cas d'attaque, elle ne s'arrête pas pour la détruire.
- 3) **AVANCER, DETRUIRE A VOLONTE**  
L'équipe s'arrête et détruit toutes les cibles ennemies qu'elle repère, puis continue.
- 4) **AVANCER, DETRUIRE EN CAS D'ATTAQUE**  
L'équipe n'ouvre le feu sur la cible qu'en cas d'attaque.  
L'équipe s'arrête et tire sur la cible jusqu'à ce qu'elle soit détruite, puis continue.



5) **STOPPER JUSQU'A CE QUE LA VOIE SOIT LIBRE**

Si l'équipe n'a pas été repérée par l'ennemi,  
c.-à-d. s'il n'a pas ouvert le feu, elle s'arrête et attend que le  
véhicule soit passé.

L'option d'intervention sélectionnée est indiquée entre des flèches. Déplacez le pointeur sur l'option de votre choix pour la mettre en surbrillance. Cliquez avec le bouton gauche sur un élément en surbrillance pour activer la condition d'intervention de l'équipe pour ce point de passage.

Par défaut, la première option d'intervention des différents points de passage est AVANCER, FEU A VOLONTE.

Lorsque vous modifiez les Conditions d'intervention d'un point de passage, ce changement s'applique automatiquement aux autres points de passage jusqu'à ce que vous le modifiez à nouveau. La modification des Conditions d'intervention d'un point de passage n'affecte pas les points de passage précédents.

Les Conditions d'intervention définies pour un point de passage déterminent les conditions sous lesquelles l'équipe peut engager le combat avec l'ennemi alors qu'elle se dirige vers un point de passage, sans s'en écarter. Ceci est déterminé par les conditions d'intervention définies au point de passage suivant.

*CONDITIONS DE RAPPORT*

Le menu Options est remplacé par la liste Conditions de rapport: -



- 1) **SI L'ENNEMI A ETE DETECTE**  
L'équipe signale le repérage d'une opposition potentielle.
- 2) **EN CAS D'ATTAQUE**  
L'équipe signale toute attaque menée contre l'ennemi.
- 3) **RAPPORT DE SITUATION**  
L'équipe vous informe qu'elle s'approche d'un point de passage pour lequel vous lui avez donné des ordres à exécuter.
- 4) **CONDITIONS DE CONFIRMATION**

Les conditions de rapport sélectionnées sont indiquées par des flèches. Déplacez le pointeur sur les messages de conditions pour les mettre en surbrillance. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une condition en surbrillance pour l'ajouter ou la supprimer des conditions de rapport de l'équipe. Toutes les combinaisons de conditions de rapport sont possibles.

Lorsque les Conditions de rapport d'un point de passage ont été modifiées, elles s'appliquent automatiquement aux points de passage suivants jusqu'à ce que vous les modifiez à nouveau. Après avoir sélectionné les conditions de rapport qui conviennent, déplacez le pointeur sur le message "Confirmer conditions" pour le mettre en surbrillance et cliquez sur le bouton gauche.

*ATTAQUER CIBLE ET CONTINUER*



Sur la Carte de mission, une zone en surbrillance apparaît autour du point de. Cette zone vous indique les cibles à la portée de votre équipe. Tous les édifices de cette zone peuvent constituer des cibles. Le message "SELECTIONNER EDIFICE/ECHAP (ANNULER)" apparaît en bas de la Carte de mission. Déplacez le pointeur sur l'icône de la cible pour la sélectionner et maintenez le bouton gauche enfoncé. Le message "ATTAQUER CIBLE" apparaît.

Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur l'option "ATTAQUER CIBLE" pour la mettre en surbrillance, puis relâchez le bouton pour confirmer la cible. L'icône Point de passage est remplacée par l'icône "Attaquer cible et continuer" et vous pouvez continuer à repérer de nouveaux points de passage pour la progression de l'équipe.

Si vous décidez de ne pas attaquer cette cible, relâchez le bouton sans mettre l'option en surbrillance. Déplacez le pointeur sur une cible différente pour la sélectionner.

Si aucune cible n'est disponible ou si vous ne voulez pas attaquer de cible, appuyez sur la touche **ECHAP** du clavier pour annuler l'ordre d'attaque et continuer à donner des ordres à votre équipe.

Votre équipe attaque la cible indiquée et continue sa progression dans le paysage. Mais attention, elle n'attaque pas systématiquement la cible.

Si vous ordonnez à une équipe d'attaquer une cible et de continuer sans repérer de points de passage pour lui permettre de continuer, l'ordre et l'icône "Attaquer cible et continuer" deviennent automatiquement " Attaquer cible et attendre".

#### *DESTROY TARGET AND ADVANCE*



Sur la Carte de mission, une zone en surbrillance s'affiche autour du point de passage. Cette zone vous indique les cibles à portée de votre équipe. Tous les édifices de cette zone peuvent être pris pour cibles et détruits. Le message "SELECTIONNER EDIFICE/ECHAP (ANNULER)" apparaît en bas de la Carte de mission. Pour sélectionner la cible, déplacez le pointeur sur son icône et maintenez le bouton gauche enfoncé. Le message "DETRUIRE CIBLE" apparaît.

Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur l'option "DETRUIRE CIBLE" pour la mettre en surbrillance. Pour confirmer la cible, relâchez le bouton lorsque l'option appropriée est en surbrillance. L'icône Point de passage est remplacée par l'icône "Détruire cible et continuer" et vous pouvez repérer de nouveaux points de passage pour l'équipe.

Si vous décidez de ne pas détruire la cible, relâchez le bouton sans mettre l'option en surbrillance. Déplacez le pointeur sur une cible différente pour la sélectionner.

Si aucune cible n'est disponible ou si vous ne voulez pas détruire de cible, appuyez sur la touche **ECHAP** du clavier pour annuler l'ordre de destruction et continuer à donner des ordres à votre équipe.

Votre équipe essaie de détruire la cible indiquée, qu'elle soit en mesure de le faire ou pas. Si l'équipe est dispersée lors de la tentative, tous les ordres ultérieurs qui lui ont été donnés sont annulés. Le succès ou l'échec d'une équipe à suivre des ordres "Détruire cible et continuer" peuvent très bien reposer sur une expertise de démolition des membres de l'équipe. Ceci comprend les performances des passagers et pas seulement du conducteur, du pilote ou de l'artilleur. Pour connaître les personnes expertes en démolition, consultez les fichiers des membres des équipes disponibles depuis l'écran Sélection des équipes.

#### *ATTAQUER CIBLE ET ATTENDRE*



Sur la Carte de mission, une zone en surbrillance s'affiche autour du point de passage. Cette zone vous indique les cibles à portée de votre équipe. Tous les édifices de cette zone peuvent être pris pour cibles et détruits. Le message "SELECTIONNER EDIFICE/ECHAP (ANNULER)" apparaît en bas de la Carte de mission. Pour sélectionner la cible, déplacez le pointeur sur son icône et maintenez le bouton gauche enfoncé. Le message "ATTAQUER CIBLE" apparaît.

Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur l'option "ATTAQUER CIBLE" pour la mettre en surbrillance. Pour confirmer la cible, relâchez le bouton lorsque l'option appropriée est en surbrillance. Si vous relâchez le bouton sans mettre l'option en surbrillance, vous pouvez déplacer le pointeur pour sélectionner une autre. Lorsque vous avez confirmé la cible, l'icône Point de passage est remplacée par l'icône "Attaquer cible et attendre".

Votre équipe attaque la cible indiquée et attend. Mais ceci ne constitue pas un ordre de destruction de cible.

Si aucune cible n'est disponible ou si vous ne voulez pas attaquer de cible, appuyez sur la touche **ECHAP** du clavier pour annuler l'ordre de destruction et continuer à donner des ordres à votre équipe.

L'ordre "Attaquer cible et attendre" ne peut être placé qu'au dernier point de passage d'un itinéraire. Lorsque vous modifiez un itinéraire en confirmant la progression d'une équipe vers un nouveau point de passage dont l'ordre est "Attaquer cible et attendre", celui-ci devient "Attaquer cible et continuer".

#### *DETRUIRE CIBLE ET ATTENDRE*



Sur la Carte de mission, une zone en surbrillance s'affiche autour du point de passage. Cette zone vous indique les cibles à portée de votre équipe. Tous les édifices de cette zone peuvent être pris pour cibles et détruits. Le message "SELECTIONNER EDIFICE/ECHAP (ANNULER)" apparaît en bas de la Carte de mission. Pour sélectionner la cible, déplacez le pointeur sur son icône et maintenez le bouton gauche enfoncé. Le message "DETRUIRE CIBLE" apparaît.

Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur l'option "ATTAQUER CIBLE" pour la mettre en surbrillance. Pour confirmer la cible, relâchez le bouton lorsque l'option appropriée est en surbrillance. Si vous relâchez le bouton sans mettre l'option en surbrillance, vous pouvez déplacer le pointeur pour sélectionner une autre cible. Lorsque vous avez confirmé la cible, l'icône Point de passage est remplacée par l'icône "Détruire cible et attendre". Votre équipe détruit la cible indiquée et attend.

Si aucune cible n'est disponible ou si vous ne voulez pas détruire de cible, appuyez sur la touche **ECHAP** du clavier pour annuler l'ordre de destruction et continuer à donner des ordres à votre équipe.

L'ordre "Détruire cible et attendre" ne peut être placé qu'au dernier point de passage d'un itinéraire. Lorsque vous modifiez un itinéraire en confirmant la progression d'une équipe vers un nouveau point de passage dont l'ordre est "Détruire cible et attendre", celui-ci devient "Détruire cible et continuer".

#### *ATTENDRE ET MAINTENIR POSITION*

Le repère du point de passage est remplacé par l'icône "ATTENDRE". Lorsque votre équipe arrive à ce point, elle y reste et le défend, en essayant de détruire toutes les cibles à sa portée.

#### *ATTENDRE JUSQU'A ELIMINATION DE LA CIBLE*



Le message "SELECTIONNER EDIFICE/ECHAP" apparaît en bas de l'écran. Avant que l'équipe continue, déplacez le pointeur sur l'édifice à éliminer avant que l'équipe continue et maintenez le bouton gauche enfoncé. Un message apparaît pour confirmer votre choix de cible. Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur l'option "ATTENDRE JUSQU'A ELIMINATION" pour la mettre en surbrillance. Pour confirmer votre choix, relâchez le bouton.

Si vous relâchez le bouton alors que le message "ATTENDRE JUSQU'A ELIMINATION" n'est pas en surbrillance, la sélection de la cible est annulée. Pour sélectionner une nouvelle cible, utilisez le pointeur.

Lorsque vous confirmez votre cible, l'icône "ATTENDRE JUSQU'A ELIMINATION" se superpose à l'icône Point de passage. Votre équipe attend alors au point de passage désigné jusqu'à ce que la cible ait été détruite. Puis elle se dirige vers le point de passage suivant, si celui-ci a été défini. Si vous n'avez pas défini de nouveau point de passage, votre équipe attend un nouvel ordre.

Vous pouvez faire attendre une équipe jusqu'à ce que les cibles de la mission tout entière aient été détruites. La portée opérationnelle de cet ordre est sans limites.

*ATTENDRE JUSQU'A CE QUE L'EQUIPE ATTEIGNE X*



Le message "SELECTIONNER POINT D'ARRIVEE" apparaît en bas de l'écran. Sur la carte, déplacez le pointeur sur le point de destination de l'équipe. Cliquez une fois sur le bouton gauche pour repérer ce point. Cet endroit est indiqué par une croix et l'icône Point de passage est remplacée par l'icône "ATTENDRE JUSQU'A CE QUE L'EQUIPE ATTEIGNE X".

L'équipe attend au point de passage jusqu'à ce qu'une autre équipe arrive à l'endroit sélectionné. Lorsqu'une autre équipe atteint l'endroit que vous avez repéré, l'équipe à laquelle vous avez ordonné d'attendre continue jusqu'au point de passage suivant, si celui-ci a été défini.

### *Annuler un ordre d'attendre*

Au cours de la mission, vous pouvez à tout moment déplacer le pointeur sur la cible d'un point de passage pour la vérifier. Le point de passage et la cible clignotent.

Au cours de la mission, vous pouvez à tout moment annuler ou supprimer un ordre. Pour annuler un ordre, placez le pointeur sur l'icône de l'ordre existant et maintenez le bouton gauche enfoncé. La zone d'options du point de passage apparaît. Tout en maintenant le bouton gauche enfoncé, mettez en surbrillance les nouveaux ordres que vous voulez attribuer à ce point de passage. Suivez la procédure de sélection d'ordres décrite dans le manuel pour remplacer l'icône d'ordre supprimée au point de passage par la nouvelle icône d'ordre. Pour supprimer un ordre de point de passage, placez le pointeur sur l'icône et maintenez le bouton gauche enfoncé. La zone d'options du point de passage apparaît. Maintenez le bouton gauche enfoncé et mettez en surbrillance "ANNULER ORDRES (CONTINUER)". Relâchez le bouton pour annuler l'ordre. Aucun ordre, si ce n'est une instruction de continuer, n'est associé à ce point de passage.

### *Annuler un ordre d'attendre*

Un ordre 'ATTENDRE' indique que la progression de l'équipe est momentanément interrompue. Si vous essayez de créer un nouveau point de passage en le repérant sur la carte, celui-ci est a message suivant: -

#### **"CONFIRMER PROGRESSION"**

Pour confirmer un ordre donné à une équipe de continuer vers le point de passage suivant, maintenez le bouton gauche enfoncé et déplacez le pointeur sur le message "CONFIRMER PROGRESSION" pour le mettre en surbrillance, puis relâchez le bouton. L'icône courante est remplacée par l'icône Continuer et est liée au point de passage suivant.

Si vous ne voulez pas que l'équipe reste là où elle se trouve, relâchez le bouton sans mettre le message en surbrillance. Le point de passage que vous avez défini disparaît et l'icône existante est toujours repérée sur la carte.



## MISES A JOUR DE LA CARTE DE MISSION

Pour activer les déplacements sur la Carte de mission ainsi que les itinéraires automatiques et ordres associés, appuyez sur la touche 'M'. Pour désactiver un déplacement, appuyez sur une nouvelle fois sur la touche 'M'.

Si vous avez sélectionné des équipes pour les combats rapprochés, puis activé le voyant rouge clignotant, les déplacements s'opéreront pendant la durée des ordres ne pouvant être visualisés que sur la Carte de mission.

## Combat Rapproché

L'option Combat rapproché vous permet d'ordonner à des membres individuels de l'équipe de mener des tâches clés. Elle vous permet également d'occuper ou de vous emparer des édifices et des véhicules ou de les détruire. Vous pouvez également ordonner à vos hommes de se retrancher à un endroit particulier, de poser et de retirer des mines et de créer des équipes ou de transférer des hommes d'une équipe à une autre.

Toutes les opérations de combat rapproché se déroulent lorsque la Carte de mission est affichée. L'option Combat rapproché est la seule partie du jeu vous permettant de visualiser des actions en temps réel sur la Carte de mission. Tout ordre de combat rapproché doit être exécuté avant de pouvoir accéder au paysage ou à l'écran Sélection des équipes.

### ORDRES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Les ordres de combat rapproché, au nombre de 8, sont les suivants:

SE RETRANCHER

POSER DES MINES

DEMINER

S'EMPARER D'UN EDIFICE

SABOTER UN EDIFICE

S'EMPARER D'UN VEHICULE

SABOTER UN VEHICULE

REJOINDRE L'EQUIPE

## SÉLECTIONNER L'ÉQUIPE ACTIVE



Cliquez sur la touche "Combat rapproché" (I) du clavier. Les initiales des équipes disponibles apparaissent sur le panneau LCD. Si nécessaire, cliquez sur les touches Haut et Bas, situées à gauche du panneau, pour faire défiler la liste. Déplacez le pointeur sur l'équipe à laquelle vous donnez des ordres pour la mettre en surbrillance. Cliquez avec le bouton gauche pour rendre l'équipe active. Le panneau LCD affiche alors une liste des membres de cette équipe. Pour sélectionner une autre équipe, appuyez sur la touche **ECHAP** afin d'afficher à nouveau sur le panneau LCD la liste de l'équipe.

## DONNER DES ORDRES INDIVIDUELS

Sélectionnez l'équipe à laquelle vous donnez des ordres de combat rapproché. Les membres de l'équipe sont répertoriés dans le panneau LCD (voir plus haut). La première personne de la liste est le conducteur ou le pilote de l'équipe. Si nécessaire, cliquez sur les touches Haut et Bas, situées à gauche du panneau, pour faire défiler la liste. Sur le panneau LCD, déplacez le pointeur sur le nom de la personne à laquelle vous voulez donner des ordres pour le mettre en surbrillance. Cliquez sur le bouton gauche. Les flèches indiquent que vous avez sélectionné cette personne.

Déplacez le pointeur sur le terrain, le véhicule, l'édifice ou l'équipe à laquelle vous voulez attribuer votre ordre et maintenez le bouton gauche enfoncé. Les ordres que vous pouvez donner sont affichés. Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur l'ordre de votre choix pour le mettre en surbrillance. Relâchez le bouton pour confirmer l'ordre. L'initiale de la personne apparaît sous forme d'icône sur la Carte de mission indiquant qu'elle a laissé son véhicule ou sa position et qu'elle est prête à exécuter votre ordre. Au même moment, un voyant rouge clignotant apparaît en bas à gauche du panneau LCD. Il vous indique que les opérations de combat rapproché doivent être menées avant de continuer votre progression.

Vous pouvez donner des ordres de combat rapproché à tous les membres de l'équipe active. Pour sélectionner une nouvelle équipe active, appuyez sur la touche ECHAP (voir plus haut).

### *SE RETRANCHER*



Lorsqu'une personne reçoit l'ordre de se retrancher, elle quitte le véhicule, l'édifice ou l'endroit où elle se trouve pour gagner l'endroit où elle doit se retrancher. Elle essaie alors de creuser une position stratégique pour se battre ou observer (un terrier de renard) dans le paysage. Si elle y parvient, l'icône Retranchement et son initiale apparaissent sur la carte. Elle constitue à présent une nouvelle équipe.

Vous ne pouvez ordonner à quelqu'un de se retrancher que dans un endroit vide. Déplacez le pointeur sur l'endroit où vous voulez que la personne se retranche et maintenez le bouton enfoncé. Une croix clignotante apparaît sur la position de la carte ainsi qu'un menu comprenant l'option 'SE RETRANCHER', le cas échéant.

Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur le message "SE RETRANCHER" pour le mettre en surbrillance. Relâchez le bouton pour confirmer le retranchement vers cette position.

### *POSER UNE MINE*





## S'EMPARER/OCCUPER UN EDIFICE



Lorsqu'une personne reçoit l'ordre de s'emparer d'un édifice, elle quitte le véhicule, l'édifice ou la position où elle se trouve et essaie de s'emparer de l'édifice que vous lui avez indiqué. Si elle y parvient, elle constitue une nouvelle équipe reconnue par l'initiale de son nom. Cette initiale est affichée au-dessus de l'édifice pour indiquer qu'elle l'occupe.

Vous pouvez lui ordonner de s'emparer d'un édifice contrôlé par l'ennemi ou d'un édifice non occupé. Déplacez le pointeur sur l'édifice dont vous voulez vous emparer ou occuper et maintenez le bouton gauche enfoncé. Une croix clignotante apparaît sur l'édifice ainsi qu'un menu comprenant 'S'EMPARER DE L'EDIFICE' ou 'OCCUPER EDIFICE'.

Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur le message pour le mettre en surbrillance. Relâchez le bouton pour confirmer l'ordre de s'emparer/occuper cet édifice.

## SANPTER UN EDIFICE



Lorsqu'une personne reçoit l'ordre de saboter un édifice, elle quitte le véhicule, l'édifice ou l'endroit où elle se trouve et essaie de saboter l'édifice que vous lui avez indiqué sur la carte. Elle tente ensuite de regagner l'endroit où elle se trouvait. Si elle n'y parvient pas car le véhicule s'est déplacé ou que l'édifice ou l'endroit qu'elle occupait ont été, elle décide de sa propre initiative de se retrancher, de s'emparer d'un édifice ou de rejoindre une autre équipe.

Vous pouvez uniquement ordonner de saboter édifice qui n'a pas été détruit. N'oubliez pas que si vous sabotez un édifice occupé par vos propres forces, vous risquez de les blesser, voire les tuer. Placez le pointeur sur l'édifice à saboter et maintenez le bouton gauche enfoncé. Une croix clignotante apparaît sur l'édifice ainsi qu'un menu comprenant l'option 'SABOTER EDIFICE', le cas échéant.

Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur le message "SABOTER" pour le mettre en surbrillance. Relâchez le bouton pour confirmer votre ordre de saboter cet édifice.

#### *S'EMPARER/OCCUPER UN VEHICULE*



Lorsqu'une personne reçoit l'ordre de s'emparer ou d'occuper un véhicule, elle quitte le véhicule, l'édifice ou l'endroit où elle se trouve et essaie de s'emparer ou d'occuper le véhicule que vous lui avez indiqué. Si elle y parvient, elle constitue une nouvelle équipe reconnue par l'initiale de son nom. Cette initiale est affichée au-dessus du véhicule pour indiquer qu'elle l'occupe.

Si le véhicule ciblé quitte la zone d'action de la personne, celle-ci met fin à sa tâche et essaie de rejoindre sa position précédente. Vous pouvez lui ordonner de s'emparer d'un véhicule appartenant à l'ennemi ou d'un véhicule vide. Déplacez le pointeur au-dessus du véhicule dont vous voulez vous emparer/occuper et maintenez le bouton gauche enfoncé. Une croix clignotante apparaît au-dessus du véhicule ainsi qu'un menu comprenant 'S'EMPARER DU VEHICULE' ou 'OCCUPER VEHICULE'.

Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur le message "S'EMPARER DE" pour le mettre en surbrillance. Relâchez le bouton pour confirmer l'ordre de s'emparer de ce véhicule.

#### *DETRUIRE UN VEHICULE*



Lorsqu'une personne reçoit l'ordre de détruire un véhicule, elle quitte le véhicule, l'édifice ou l'endroit où elle se trouve et essaie de détruire le véhicule que vous lui avez indiqué. Si elle y parvient, elle essaie de rejoindre sa position précédente. Si elle n'y parvient pas car son véhicule précédent s'est déplacé ou que l'édifice ou l'endroit qu'elle occupait ont été détruits, elle essaie de se retrancher. Si la cible quitte sa zone d'action avant qu'elle ne la détruise, elle revient au véhicule, édifice ou endroit qu'elle occupait précédemment. Si c'est impossible, elle décide de sa propre initiative de se retrancher, de s'emparer d'un édifice ou de rejoindre une autre équipe.

Vous ne pouvez ordonner de détruire un véhicule que si celui-ci appartient à l'ennemi. Déplacez le pointeur sur la cible et maintenez le bouton gauche enfoncé. Une croix clignotante apparaît sur la cible ainsi qu'un menu comprenant l'option 'DETRUIRE VEHICULE', le cas échéant.

Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pointeur sur message "DETRUIRE" pour le mettre en surbrillance. Relâchez le bouton pour confirmer l'ordre de détruire ce véhicule.





Lorsqu'une personne reçoit l'ordre de rejoindre une équipe, elle quitte son équipe et se dirige vers le véhicule, l'édifice ou la position occupés par l'équipe qu'elle rejoint. Si l'équipe qu'elle rejoint est détruite avant qu'elle ne l'atteigne, elle décide de sa propre initiative de se retrancher, de s'emparer d'un édifice ou de rejoindre une autre équipe.

Déplacez le pointeur sur l'équipe qu'elle rejoint et maintenez le bouton gauche enfoncé. S'il n'y a pas de place pour elle dans un véhicule ou à un endroit, le message "EQUIPE AU COMPLET" apparaît. Sinon, une croix clignotante apparaît au-dessus de l'équipe qu'elle rejoint ainsi qu'un menu comprenant l'option 'REJOINDRE EQUIPE'.

Déplacez le pointeur sur le message "REJOINDRE EQUIPE" pour le mettre en surbrillance. Relâchez le bouton pour confirmer l'ordre à cette personne de rejoindre l'équipe.

### *Activer des ordres de combat rapproché*

Lorsque vous voulez que vos hommes exécutent vos ordres, activez les opérations de combat rapproché en cliquant sur le voyant clignotant rouge.

**Le voyant rouge du panneau LCD indique que vous avez donné un ordre de combat rapproché qui devra être exécuté avant que vous puissiez accéder aux autres options de jeu, y compris le Paysage.**

Pour qu'une personne exécute vos ordres, vous devez cliquer sur le voyant rouge du panneau LCD. Auparavant, vous pouvez toujours donner des ordres de combat rapproché aux membres de vos équipes.

Les ordres de combat rapproché sont donnés dans le feu de l'action. Après avoir sélectionné une personne, vous devez lui donner un ordre qui devient alors irréversible.

À votre signal, vos hommes exécutent les ordres que vous leur avez donnés. Lorsque ces ordres sont exécutés, les icônes représentant les individus continuent à se déplacer sur la carte, restent à leurs nouvelles positions ou regagnent leurs positions précédentes. Les messages défilent dans la Zone des rapports indiquant le niveau de réussite ou d'échec rencontré par vos hommes.

Lorsque la personne ne peut pas réintégrer son équipe précédente, elle constitue alors une nouvelle équipe. Cette équipe est désignée par l'initiale de son nom. Dès que le chef d'une équipe quitte un véhicule ou une position, un nouveau chef d'équipe est automatiquement désigné et l'équipe est reconnue par son initiale jusqu'à ce que le chef de l'équipe revienne. Si une personne est tuée ou gravement blessée ou si vous ne pouvez plus communiquer avec elle, son icône et son initiale disparaissent de la carte.

#### Perte de Contact

Lorsque le véhicule, la position ou l'édifice d'une équipe sont détruits, certains de ses membres peuvent être tués ou gravement blessés et sont, dans ce cas, supprimés de la Carte de mission. Ces informations sont alors consignées dans la zone de sélection des équipes. S'ils s'en sortent, ils décident de leur propre initiative de se retrancher, de s'emparer d'un édifice ou d'un véhicule et dans ce cas une icône comprenant leurs initiales apparaît à l'emplacement qui convient. Les membres temporairement blessés peuvent mettre un certain temps avant de vous contacter.

## Le Paysage

Le PAYSAGE est l'environnement en trois dimensions dans lequel la majorité du jeu se déroule en temps réel.

Dans ce paragraphe, vous apprendrez à :

ACCEDER AU PAYSAGE

SE DEPLACER DANS LE PAYSAGE

COMBATTRE DANS LE PAYSAGE

CONTROLLER VOS EQUIPES DANS LE PAYSAGE

### ACCEDER AU PAYSAGE

Avant d'accéder au Paysage, vous devez avoir sélectionné et débarqué une équipe.

Appuyez sur la touche de fonction **F4** pour afficher l'écran Sélection des équipes. Lorsque vous avez choisi vos équipes, appuyez sur la touche de fonction **F3** pour afficher la Carte de mission. Utilisez le clavier pour débarquer vos équipes et leur donner les ordres nécessaires. Sélectionnez l'équipe que vous voulez contrôler ou diriger en l'activant. Vous pouvez alors accéder au paysage en appuyant sur la touche **F2**. Si l'équipe active a reçu des ordres d'équipe, vous la dirigez, sinon vous la contrôlez comme le conducteur. Pour revenir aux autres écrans de sélection, appuyez sur la touche de fonction qui convient et pour revenir à la Carte de mission, appuyez sur la touche **ECHAP**.

### SE DEPLACER DANS LE PAYSAGE

Tous les déplacements dans le paysage se déroulent en temps réel. Ce paragraphe vous explique comment contrôler le véhicule transportant votre équipe.

Il existe deux types de véhicules: les véhicules blindés amphibies à roues ou chenillés pour vous déplacer dans le paysage et en mer et les hélicoptères pour vous déplacer dans les airs. Les commandes de pilotage des hélicoptères sont simples et permettent au joueur une totale aisance de déplacement dans le paysage à l'aide de la souris, du joystick ou des touches fléchées. Tous les véhicules peuvent être manœuvrés par une seule personne, mais la présence d'un second membre d'équipage renforce leurs performances.

Il existe deux configurations de contrôle des véhicules: -

#### *CONFIGURATION À UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE (VÉHICULE)*

Si vous conduisez un véhicule, la tourelle est verrouillée en position avant. Vous avez accès aux armes mais ne pouvez pas faire pivoter la tourelle. Pour faire pivoter la tourelle, appuyez sur la BARRE ESPACE pour passer en position Artilleur. Le véhicule est automatiquement immobilisé. Pour reprendre le contrôle du véhicule et repasser en position Conducteur, appuyez sur la BARRE ESPACE.

#### *CONFIGURATION À DEUX MEMBRES D'ÉQUIPAGE (VÉHICULE)*

Si vous conduisez un véhicule, vous pouvez utiliser l'arme principale et verrouiller la tourelle en position avant. Si vous n'utilisez pas l'arme principale, les cibles sont accrochées automatiquement. La tourelle pivote pour préparer l'arme principale et tire automatiquement sur la cible. **La fenêtre Orientation du véhicule vous permet de diriger la rotation et le tir automatique de la tourelle du véhicule.** Appuyez sur la BARRE ESPACE pour passer en position Artilleur. Pour contrôler la rotation de la tourelle, déplacez la souris/le joystick à droite et à gauche. Pour diriger le véhicule vers l'arrière ou vers l'avant, utilisez les TOUCHES FLECHEES HAUT/BAS et pour le faire tourner, utilisez les TOUCHES GAUCHE ET DROITE. **Si vous faites tourner votre véhicule en utilisant les touches fléchées, votre vue du paysage correspond à l'orientation de la tourelle, qui peut être différente de la direction vers laquelle la caisse du véhicule pointe.** Pour vous aligner, consultez la fenêtre Orientation du véhicule.

## **PILOTE**

Les touches fléchées HAUT/BAS permettent d'ajuster les taux de montée et de descente de l'appareil ainsi que son altitude lors d'un décollage ou d'un atterrissage verticaux (pas collectif). La souris/le joystick permettent de contrôler la vitesse, l'altitude, le relèvement de direction ainsi que l'angle de montée et de descente (pas cyclique). Appuyez sur la touche 5 du pavé numérique pour positionner l'hélicoptère en vol stationnaire. Le BOUTON GAUCHE permet d'utiliser des armes et le BOUTON DROIT de la souris/du joystick permet de passer d'une arme à l'autre. La BARRE ESPACE permet de passer de la vue Pilote à la vue Artilleur aéroporté.

## **ARTILLEUR AÉROPORTE**

Lorsque vous avez appuyé sur la Barre Espace pour sélectionner la vue Artilleur aéroporté, l'hélicoptère se positionne automatiquement en vol stationnaire. La configuration à un membre d'équipage en vue Artilleur aéroporté permet uniquement d'ajuster les commandes de pas collectif. Utilisez les touches fléchées HAUT/BAS pour augmenter ou réduire l'altitude. La souris/le joystick contrôlent désormais les vues verticale et horizontale de la cible. Vous ne pouvez pas ajuster les commandes de pas cyclique de l'appareil, ni vous déplacer dans le paysage.

## **PILOTE**

Les touches fléchées HAUT/BAS permettent d'ajuster le taux de montée et de descente de l'appareil ainsi que son altitude lors d'un décollage ou d'un atterrissage verticaux (pas collectif). La souris/le joystick permettent de contrôler la vitesse, l'altitude, le relèvement de direction ainsi que l'angle de montée et de descente (pas cyclique). Le BOUTON GAUCHE permet d'utiliser les armes et le BOUTON DROIT de la souris/du joystick permet de passer d'une arme à l'autre. La BARRE ESPACE permet de passer de la vue Pilote à la vue Artilleur aéroporté.

## ARTILLEUR AEROPORTE

Lorsque la vue Artilleur aéroporté a été sélectionnée à l'aide de la Barre Espace, le pilote ajuste automatiquement les commandes de pas collectif de l'appareil pour maintenir une altitude stable au-dessus du sol. Les touches fléchées permettent désormais d'ajuster les commandes de pas cyclique de l'appareil. Les touches fléchées HAUT/BAS ajustent le mouvement avant/arrière et les touches GAUCHE/DROITE permettent d'incliner l'appareil vers la direction appropriée. Appuyez sur la touche 5 du pavé numérique pour positionner l'appareil en vol stationnaire. La souris/le joystick contrôlent les vues verticale et horizontale des cibles. Le BOUTON GAUCHE permet d'utiliser les armes et le BOUTON DROIT de passer d'un système d'armes à un autre. Vous ne pouvez pas ajuster les commandes de pas collectif de l'appareil, ni augmenter ou réduire son altitude.

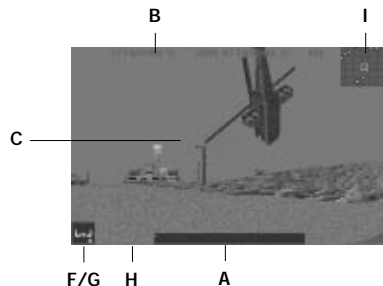
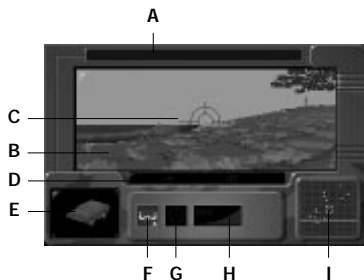
### *POUR CONTRÔLER UN VÉHICULE*

#### COMMANDES du conducteur

TOUCHES HAUT/BAS	Marche avant/Marche arrière
TOUCHE '5' du pavé numérique	Immobiliser le véhicule
SOURIS/JOYSTICK	Mouvements Gauche/Droite: mouvements de direction et ciblage horizontal de l'arme.  Mouvements Haut/Bas: ciblage vertical de l'arme.  Bouton gauche: utiliser une arme.  Bouton droit: passer les armes en revue.
BARRE ESPACE	Passer du Conducteur à l'Artilleur. Immobiliser le véhicule avec un seul membre d'équipage.

## COMMANDES de l'Artilleur

TOUCHES FLECHEES HAUT/BAS	Marche avant/Marche arrière du véhicule <b>(uniquement lorsque l'équipage est au complet).</b>
TOUCHES FLECHEES GAUCHE/DROITE	Direction du véhicule <b>(uniquement lorsque l'équipage est au complet).</b>
SOURIS/JOYSTICK	Mouvements Gauche/Droite: faire pivoter la tourelle pour ciblage horizontal.  Mouvements Haut/Bas: élever et abaisser le canon pour ciblage vertical.  Bouton gauche: utiliser arme.  Bouton droit: passer les armes en revue.
TOUCHE '5' du pavé numérique	Arrêter la rotation de la tourelle.
BARRE ESPACE	Passer de l'Artilleur au Conducteur.



- A. Zone des messages.
- B. Paysage en temps réel.
- C. Pointage de l'arme.
- D. Boussole.
- E. Fenêtre Orientation du véhicule.
- F. Indicateur de sélection d'équipage: Conducteur.
- G. Indicateur de sélection d'équipage: Artilleur.
- H. Compteur de vitesse.
- I. Radar.

#### MARCHE AVANT

Lorsque le véhicule est stationnaire, appuyez sur la touche HAUT du clavier principal ou du pavé numérique pour augmenter votre vitesse avant. La vitesse est indiquée sur le compteur de vitesse **(H)**. Relâchez la touche à un certain point pour maintenir une vitesse constante.

Appuyez sur la TOUCHE BAS du clavier principal ou du pavé numérique pour réduire votre vitesse avant. Les changements de vitesse sont indiqués sur le compteur de vitesse **(H)**. Relâchez la touche à un certain point pour maintenir une vitesse constante. Maintenez la touche Bas enfoncée pour immobiliser progressivement le véhicule.

Appuyez sur la touche '5' du pavé numérique pour immobiliser immédiatement le véhicule.



## *MARCHE ARRIERE*

Lorsque le véhicule est stationnaire, appuyez sur la TOUCHE FLECHEE BAS du clavier principal ou du pavé numérique pour augmenter votre vitesse arrière. Les changements de vitesse sont indiqués sur le compteur de vitesse **(H)**. Relâchez la touche à un certain point pour maintenir une vitesse constante.

Appuyez sur la TOUCHE FLECHEE HAUT du clavier principal ou du pavé numérique pour réduire votre vitesse arrière. Les changements de vitesse sont indiqués sur le compteur de vitesse **(H)**. Relâchez la touche à un certain point pour maintenir une vitesse constante. Maintenez la touche bas enfoncée pour immobiliser progressivement le véhicule.

Appuyez sur la touche '5' du pavé numérique pour immobiliser immédiatement le véhicule.

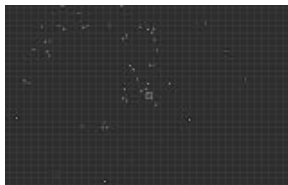
## *CHANGEMENT DE DIRECTION EN AVANT/ARRIERE*

Pour passer de la marche avant à la marche arrière, immobilisez le véhicule en appuyant sur la touche '5', puis utilisez la TOUCHE FLECHEE BAS pour sélectionner la vitesse arrière appropriée, ou maintenez la TOUCHE FLECHEE BAS enfoncée jusqu'à ce que le véhicule s'immobilise. Relâchez la touche et appuyez à nouveau pour sélectionner la vitesse arrière appropriée. La vitesse est indiquée sur le compteur de vitesse **(H)**.

Pour passer de la marche avant à la marche arrière, immobilisez le véhicule en appuyant sur la touche '5', puis utilisez la TOUCHE FLECHEE HAUT pour sélectionner la vitesse avant appropriée, ou maintenez la TOUCHE FLECHEE HAUT enfoncée jusqu'à ce que le véhicule s'immobilise. Relâchez la touche et appuyez à nouveau pour sélectionner la vitesse avant appropriée.

## *CONDUITE*

Les mouvements de la souris/du joystick permettent de contrôler la conduite en vue Conducteur ou en configuration à un membre d'équipage. Lorsque vous évoluez dans le paysage, votre cap est indiqué par la boussole située à l'écran (D). La proximité et la position des appareils, véhicules et édifices ennemis ou amis sont indiquées sur l'écran radar (I).



L'orientation et l'élévation de votre véhicule sont indiquées sur la fenêtre Orientation du véhicule (E) ainsi que la direction relative de votre tourelle et son état (configuration à deux membres d'équipage uniquement).

Les TOUCHES FLECHES GAUCHE/DROITE permettent de contrôler la conduite en vue Artilleur. La vue Artilleur correspond à la direction vers laquelle la tourelle pointe. Les déplacements vers l'avant et vers l'arrière sont asservis à la caisse du véhicule. Ceci signifie que vous devez diriger la position relative de la caisse lorsque vous évoluez dans le paysage. Pour ce faire, utilisez la fenêtre Orientation du véhicule (E).

#### *POUR CONTRÔLER UN HÉLICOPTÈRE*

### **COMMANDES DU PILOTE**

TOUCHES FLECHES HAUT/BAS	Ajuster votre vitesse sur un plan (Commandes de pas collectif) horizontal/vertical.
TOUCHE 5 du pavé numérique	Passer en vol stationnaire.
SOURIS/JOYSTICK	Mouvements Gauche/Droite (Commandes de pas cyclique) virer à gauche ou à droite en vol stationnaire.  Mouvements Haut/Bas Déplacements avant et arrière et vitesse.

Bouton gauche: utiliser arme.

Bouton droit: passer les armes en revue.

BARRE ESPACE

Position Pilote/Artilleur

Vol stationnaire en configuration à un membre

#### *COMMANDES DE L'ARTILLEUR*

TOUCHES FLECHES HAUT/BAS

Pas collectif) Altitude en configuration à un membre d'équipage.

(Pas cyclique) Vitesse avant et arrière en configuration à deux membres d'équipage.

SOURIS/JOYSTICK

Mouvements Gauche/Droite: ciblage horizontal des viseurs des armes.

Mouvements Haut/Bas: ciblage vertical des viseurs des armes.

Bouton gauche: utiliser arme.

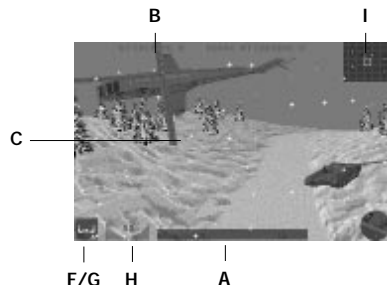
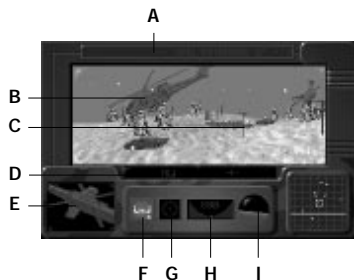
Bouton droit: passer les armes en revue.

TOUCHE '5' du pavé numérique

Vol stationnaire.

BARRE ESPACE

Position Artilleur aéroporté/Pilote.



- A. Zone des messages.
- B. Paysage en temps réel.
- C. Pointage de l'arme.
- D. Boussole.
- E. Fenêtre Orientation du véhicule.
- F. Indicateur de sélection d'équipage: Conducteur.
- G. Indicateur de sélection d'équipage: Artilleur.
- H. Indicateur Poussée/Direction.
- I. Altimètre/Horizon artificiel.

#### AUGMENTER/REDUIRE L'ALTITUDE VERTICALEMENT

Lorsque l'hélicoptère est au niveau du sol, appuyez sur la TOUCHE FLECHEE HAUT pour augmenter le pas collectif. Lorsque le pas collectif augmente, l'appareil décolle, ce qui est indiqué sur l'**altimètre (I)**. La vitesse à laquelle l'appareil augmente est proportionnelle à la poussée. Ceci est indiqué sur l'**indicateur Poussée/Direction (H)**. Les barres situées à droite de l'indicateur s'allument lorsque l'appareil accélère vers le haut. Déplacez l'hélicoptère en vol stationnaire en réduisant progressivement la poussée en appuyant sur la touche fléchée BAS ou sur la TOUCHE 5 du pavé numérique. Lorsque l'appareil est en vol stationnaire, la barre neutre centrale de l'indicateur Poussée/Direction s'allume. Pour descendre, inversez progressivement la poussée en appuyant sur la TOUCHE FLECHEE BAS. L'altimètre vous indique lorsque vous approchez du sol (I) et votre vitesse de descente est affichée par des barres qui s'allument à gauche de l'indicateur Poussée/Direction (H), ce qui indique que l'appareil descend. Pour descendre, inversez progressivement la poussée en appuyant sur la TOUCHE FLECHEE BAS. L'altimètre vous indique lorsque vous approchez du sol (I) et votre vitesse de descente est affichée par des barres qui s'allument à gauche de l'indicateur Poussée/Direction, ce qui indique que l'appareil descend. Si la poussée inversée est trop importante, l'hélicoptère risque de s'écraser.

Pilote:

Lorsque l'hélicoptère est en vol, sa vitesse, sa direction de déplacement horizontal et ses taux de montée et de descente sont définis par l'attitude de son nez/de sa queue. Vous devez contrôler l'attitude de votre hélicoptère sur la fenêtre **Orientation de l'appareil (E)**.

Poussez la souris/le joystick en avant pour augmenter l'attitude en piqué de l'hélicoptère et tirez la souris/le joystick en arrière pour abaisser la queue de l'appareil. Lorsque le nez de l'hélicoptère est positionné en piqué, toute poussée transmise via les touches fléchées HAUT/BAS est appliquée au mouvement sur un plan latéral. Le redressement du nez de l'appareil permet d'appliquer une partie de la poussée sur le plan vertical. Plus vous redressez le nez de l'appareil et plus le taux de poussée appliqué au mouvement vertical est important. Lorsque les rotors des hélicoptères sont horizontaux par rapport au sol, toute la poussée est appliquée au mouvement vertical. Lorsque le nez est redressé et que la queue de l'appareil est inclinée vers le bas, la poussée est progressivement inversée vers un déplacement latéral.

Lorsque le nez de l'appareil est abaissé, la touche fléchée HAUT augmente le taux de mouvement et/ou altitude vers l'avant ou réduit le taux de mouvement et/ou de descente vers l'arrière. La touche fléchée BAS augmente le taux de mouvement et/ou de descente vers l'arrière ou réduit le taux de mouvement et/ou d'ascension vers l'avant. Lorsque la queue de l'appareil est orientée vers le bas, l'effet des touches fléchées HAUT/BAS est inversé.

Les mouvements GAUCHE/DROITE de la souris/du joystick permettent de contrôler les mouvements de tangage et de roulis de l'appareil. Les mouvements de tangage vers la gauche ou vers la droite sont indiqués sur la fenêtre **Orientation de l'appareil (E)** et votre cap sur la boussole à l'écran **(D)**.

#### MOUVEMENT AVANT/ARRIERE

La vitesse de l'appareil augmente ou diminue par une combinaison de changements de l'entrée de puissance et de l'attitude nez/queue de l'appareil. Vous devez contrôler l'attitude de votre hélicoptère sur la fenêtre Orientation de l'appareil **(E)**.

Après avoir effectué un décollage vertical, positionnez-vous en vol stationnaire. Poussez la souris/le joystick vers l'avant en inclinant le nez de l'hélicoptère. Pour créer un mouvement vers l'avant, augmentez légèrement l'entrée de puissance en appuyant sur la touche FLECHEE HAUT. Appuyez sur la touche 5 pour vous positionner en vol stationnaire. Tirez la souris/le joystick pour incliner la queue de l'appareil. Pour générer un mouvement vers l'arrière, augmentez légèrement l'entrée de puissance en appuyant sur la touche FLECHEE HAUT. La vitesse est affichée sur l'indicateur **(H)**. Si vous appuyez sur la BARRE ESPACE pour activer la vue Artilleur lorsque vous êtes dans un hélicoptère avec un seul membre d'équipage, vous ne pouvez pas vous déplacer vers l'arrière ou vers l'avant. En configuration à deux membres d'équipage, l'appareil maintient automatiquement une altitude constante au-dessus du sol. Les touches FLECHES HAUT/BAS sont directement reliées à votre vitesse avant/arrière. Appuyez sur la TOUCHE FLECHEE HAUT pour augmenter la vitesse avant. Relâchez la touche à un certain point pour maintenir une vitesse constante. Appuyez sur la touche FLECHEE HAUT pour réduire la vitesse arrière de l'appareil. Maintenez la touche enfoncée pour positionner progressivement l'appareil en vol stationnaire. Appuyez sur la touche 5 pour vous positionner immédiatement en vol stationnaire.

#### *S'INCLINER VERS LA GAUCHE/DROITE*

Les mouvements GAUCHE/DROITE de la souris/du joystick permettent de contrôler les mouvements de tangage. Les mouvements de tangage vers la gauche ou vers la droite sont indiqués sur la fenêtre Orientation de l'appareil **(E)** et votre cap sur la boussole à l'écran **(D)**.

Artilleur aéroporté: -

En configuration à un membre d'équipage, vous ne pouvez qu'augmenter ou diminuer l'altitude. La touche fléchée HAUT augmente l'altitude ou réduit le taux de descente et inversement pour la touche fléchée BAS. En configuration à deux membres d'équipage, les touches fléchées HAUT et BAS permettent d'ajuster la vitesse, l'accélération et le mouvement latéral comme si vous étiez le pilote, mais vous pouvez également utiliser les touches fléchées GAUCHE/DROITE pour tanguer ou virer. L'hélicoptère se maintient automatiquement à l'altitude à laquelle vous vous trouvez avant d'activer la vue Artilleur aéroporté.

## Combattre dans le Paysage

Les combats dans le paysage se déroulent en temps réel. Le véhicule transporte deux systèmes d'armes distincts que vous pouvez sélectionner. En configuration à deux membres d'équipage, le système d'armes restant est automatiquement utilisé contre des cibles appropriées. Les commandes pour viser des cibles, tirer et activer des armes sont très similaires quel que soit le type de véhicule.

SOURIS/JOYSTICK    Mouvements Haut/Bas: ciblage vertical.

Mouvements Gauche/Droite: ciblage horizontal.

Bouton gauche: utiliser l'arme sous contrôle.

Bouton droit: passer les systèmes d'armes en revue.

### *POUR COMBATTRE DEPUIS UN VÉHICULE*

Pour utiliser une arme contre une cible, utilisez la souris/le joystick pour y déplacer le dispositif de pointage (C). Pour tirer sur une cible, appuyez sur le bouton gauche. Si l'arme est automatique, maintenez le bouton enfoncé pour relâcher la salve appropriée. Pour les armes plus lourdes, cliquez plusieurs fois sur le bouton pour tirer successivement.

Les zones touchées clignotent. De la fumée indique que la cible a été touchée. Si vous détruisez un véhicule, il explose, se retourne et brûle. Si vous détruisez un hélicoptère, il s'écrase, explose et brûle. Si vous détruisez un édifice, il prend feu et brûle.

Lorsque vous prenez les commandes d'un véhicule pour la première fois, l'arme est automatiquement sélectionnée. Cliquez sur le bouton droit de la souris/du joystick pour activer l'arme principale. Vous pouvez sélectionner et utiliser l'arme de votre choix mais vous ne pouvez pas faire pivoter la tourelle. En configuration à un membre d'équipage, la tourelle est verrouillée en position avant. En configuration à deux membres d'équipage et que vous sélectionnez l'arme principale, la tourelle pivote et se verrouille en position avant. Votre viseur est alors remplacé par le message "ALIGNER ARME". Lorsque la tourelle est correctement verrouillée, le viseur réapparaît.

Quelle que soit la configuration de votre véhicule (un ou deux membres d'équipage), vous pouvez à présent utiliser l'arme principale dans la direction vers laquelle le véhicule pointe. Si votre véhicule dispose d'une configuration à deux membres d'équipage et que vous sélectionnez l'arme secondaire, la tourelle du véhicule pivote automatiquement pour accrocher les cibles à viser par l'arme principale tandis que vous conduisez.

Appuyez sur la BARRE ESPACE pour passer du contrôle du véhicule au contrôle de la tourelle. Le véhicule s'immobilise automatiquement. Le déplacement du viseur permet uniquement de faire pivoter la tourelle et n'affecte pas l'orientation du véhicule. En configuration à un membre d'équipage, vous devez repasser à la position du conducteur en appuyant sur la BARRE ESPACE avant de déplacer le véhicule. En configuration à deux membres d'équipage, vous pouvez contrôler le véhicule en appuyant sur les TOUCHES FLECHES.

Si votre équipe active occupe un édifice armé, vous pouvez utiliser les armes de l'édifice comme s'il s'agissait de la tourelle d'un véhicule.

#### *POUR COMBATTRE DEPUIS UN HÉLICOPTÈRE*

Pour utiliser une arme contre une cible, utilisez la souris/le joystick pour y déplacer le dispositif de pointage (C). Appuyez sur le bouton gauche pour tirer sur une cible, si l'arme est automatique, maintenez le bouton enfoncé pour relâcher la salve appropriée. Pour les armes plus lourdes, cliquez plusieurs fois sur le bouton pour tirer successivement.

Les zones touchées clignotent. De la fumée indique que la cible a été touchée. Si vous détruisez un véhicule, il explose, se retourne et brûle. Si vous détruisez un hélicoptère, il s'écrase, explose et brûle. Si vous détruisez un édifice, il prend feu et brûle.

Lorsque vous prenez les commandes d'un hélicoptère pour la première fois, l'arme secondaire est automatiquement sélectionnée. Cliquez sur le bouton droit de la souris/du joystick pour activer l'arme principale. Vous pouvez sélectionner et utiliser le système d'arme de votre choix, mais vous devez continuer à piloter l'appareil pour ne pas vous écraser. Si vous disposez d'une configuration à un membre d'équipage et que vous activez la vue Artilleur aéroporté, l'hélicoptère se positionne en vol stationnaire et vous pouvez uniquement augmenter ou réduire son altitude. En configuration à deux membres d'équipage et que vous activez la vue Artilleur aéroporté, vous pouvez survoler le paysage à altitude fixe sans risquer de vous écraser. En configuration de deux membres d'équipage, même les systèmes d'armes que vous n'avez pas sélectionnés peuvent accrocher et tirer automatiquement sur les cibles appropriées.



## Se Diriger dans le Paysage

Si un itinéraire pré-défini a été attribué à l'équipe active, votre écran de paysage initial correspond à une vue de caméra externe du véhicule. Lorsque l'équipe se déplace dans le paysage, vous pouvez contrôler sa progression en modifiant les angles de la caméra.

### COMMANDE DE CAMERA EXTERNE

TOUCHES FLECHEES HAUT/BAS	Augmenter/Réduire la distance entre la caméra et le véhicule.
TOUCHE FLECHEES GAUCHE/DROITE	Faire pivoter la caméra autour du véhicule.
SOURIS/JOYSTICK	Mouvements Gauche/Droite: vue caméra Mouvements Haut/Bas: vue caméra inclinée. Bouton gauche: vue Conducteur/Pilote. Bouton droit: vue de Artilleur/Artilleur aéroporté.
TOUCHE 'E' du CLAVIER	Revenir au mode de caméra externe.

### PRENDRE LE CONTROLE DU VEHICULE

Appuyez sur le bouton gauche de la souris/du joystick pour passer de la vue Conducteur à la vue Pilote. Appuyez sur la touche 'C' du clavier pour annuler l'itinéraire de l'équipe. L'équipe et son véhicule sont sous votre contrôle direct. **Appuyez sur la touche 'C' pour effacer l'itinéraire.**

Appuyez sur le bouton droit de la souris/du joystick pour passer de la vue Artilleur à la vue Artilleur aéroporté. En configuration à deux membres d'équipage, vous avez alors le contrôle des armes du véhicule jusqu'à ce qu'il atteigne un point de passage avec des ordres spécifiques d'attaquer ou de détruire, **et à ce stade votre vue passe en caméra externe.**

## Touches de Contrôle du Jeu

- F1** Afficher des informations supplémentaires sur une personne, un véhicule, un édifice. (Sur l'écran Sélection des équipes, déplacer le pointeur sur la personne ou le véhicule. Sur la Carte de mission, déplacer le pointeur sur l'icône du véhicule ou de , puis appuyer sur la touche **F1**).
- F2** Afficher le PAYSAGE.
- F3** Afficher la CARTE DE MISSION.
- F4** Afficher l'ECRAN SELECTION DES EQUIPES.
- F5** Activer ou désactiver l'option RAPPORTS DE MISSION STAG. Lorsque l'option RAPPORTS DE MISSION est active, appuyer sur **ENTREE** pour faire défiler le rapport suivant.
- F6** Vue RADAR du paysage Plein écran ou Petit écran.
- F7** Afficher BRIEFING DE MISSION
- F8** Revenir au MENU OPTIONS DE JEU.
- F9** CHARGER une mission préalablement sauvegardée.
- F10** SAUVEGARDER la mission en cours.
  - P** PAUSE/REPRENDRE le jeu.
  - F** PAYSAGE plein écran/petit écran.
  - S** Activer et désactiver les EFFETS SONORES.
  - M** Activer et désactiver les déplacements de tous les véhicules sur la CARTE DE MISSION sauf lors des opérations de combat rapproché.

**BARRE ESPACE** Passer du CONDUCTEUR à l'ARTILLEUR lors du contrôle d'un véhicule dans le paysage.

**TOUCHE '+'** Radar: zoom avant.

**TOUCHE '-'** Radar: zoom arrière.

**ECHAP** Annuler un ordre dans certaines situations, comme lors du débarquement d'une équipe dans une zone et lorsque vous voulez modifier l'équipe ou la zone et lorsque vous donnez des ordres "Combat rapproché" à une équipe et que vous modifiez une autre équipe.

**TOUCHES FLECHES** Contrôler la vitesse/direction des véhicules et appareils opérant dans le paysage.

**TOUCHE '5'** Dans le paysage, immobiliser complètement le véhicule ou permettre à l'hélicoptère d'adopter un vol stationnaire.







# RED GHOST

TECHNISCHES BEGLEITHEFT  
IBM PC KOMPATIBLE CD-ROM

SUPPLEMENT TECHNIQUE  
CD-ROM compatible PC IBM

SUPPLEMENTO TECNICO  
per CD-ROM PC IBM Compatibile

SUPLEMENTO TÉCNICO  
CD-ROM Compatible con PC IBM

**empire<sup>®</sup>**  
I N T E R A C T I V E

# RED GHOST

## Table des Matières

- Avant de commencer!
- Installation
- Configuration sonore
- Lancement de Red Ghost

## Avant de commencer!

Nous vous remercions d'avoir fait l'achat de Red Ghost et de votre fidélité à Empire Interactive. Nous espérons que le jeu vous apportera entière satisfaction.

N'oubliez pas d'effectuer l'enregistrement de votre achat auprès de nos services dans les deux semaines à venir. Pour plus de renseignements sur l'enregistrement, veuillez consulter la carte d'enregistrement ci-incluse.

Cette boîte contient les éléments énumérés ci-dessous. Ne tenez aucun compte de toute référence faite à d'autres éléments dans le Guide de l'Utilisateur.

- 1 Guide de l'Utilisateur de Red Ghost
- 1 Supplément Technique
- 1 Carte d'Enregistrement/Garantie
- 1 CD pour compatible IBM

Les sections ci-dessous supposent que vous utilisez la version 5.0 (ou ultérieure) de MS-DOS, que votre disque dur est C:, que votre lecteur de CD-ROM est D: et que vous effectuez l'installation dans le répertoire par défaut REDGHOST. Veuillez vous assurer que vous effectuez correctement les substitutions, si nécessaire, dans ce supplément.

Pour utiliser le jeu, vous devez installer un certain pourcentage de vos fichiers de jeu sur votre disque dur.  
Veuillez suivre la procédure ci-dessous.

## Installation

Vérifiez que vous vous trouvez à l'invite du DOS et non pas dans Windows ou tout autre gestionnaire d'environnement. Tapez simplement INSTALL <Entrée>, à



l'invite du lecteur de CD-ROM, pour obtenir le menu principal. Vous pouvez vous déplacer sur celui-ci à l'aide des touches flèches. Appuyez sur Entrée pour sélectionner l'option en surbrillance et sur Echappement pour quitter l'écran actuel.

#### Install to Hard Disk (Installation sur disque dur)

Cela vous permet d'installer le jeu en fonction de la sélection actuelle.

#### Select Destination (Sélection de la destination)

La destination par défaut pour Red Ghost est C:\REDGHOST. Si vous souhaitez changer de répertoire, mettez "Select Destination" (Sélectionner Destination) en surbrillance et appuyez sur Entrée. On vous présentera le répertoire où s'effectuera l'installation. Vous pouvez le modifier de la façon habituelle.

#### Install Type (Type d'installation)

Vous choisissez entre le nombre Maximum, Normal ou Minimum de fichiers à installer. Un type d'installation plus grand signifie que l'accès au CD-ROM sera plus rare et que la vitesse du jeu sera ainsi augmentée.

#### View README.TXT file (Lire le fichier README.TXT)

Cela vous permet de consulter le fichier Readme de Red Ghost le plus récent, contenant tous les changements apportés à ce Supplément Technique depuis son impression.

#### Problèmes d'installation

Si vous avez des problèmes en cours d'installation, veuillez vérifier que vous disposez de la quantité d'espace disque nécessaire pour le type d'installation que vous avez sélectionné. Vous le faites en tapant DIR <Entrée>, à l'invite C. Voici un résumé des trois types d'installation et de la mémoire requise:

Minimum - 1 Mo d'espace disque;

Normal - 4 Mo d'espace disque;

Maximum- 15 Mo d'espace disque.

Si vous ne disposez pas de la quantité d'espace disque nécessaire, essayez d'en libérer en effaçant d'anciens fichiers qui ne vous servent plus.

En de rares occasions, des problèmes d'installation pourraient se présenter lorsque le disque destination est très fragmenté. La version 6.0 ou ultérieure de MS-DOS vous permet d'utiliser le programme DEFRAG, à partir de l'invite du DOS. Pour plus de renseignements sur DEFRAG, tapez HELP DEFRAG <Entrée>.

## Configuration sonore

Vous accédez au programme de configuration sonore à tout moment, à partir du menu principal de Red Ghost, en cliquant sur "Configuration Menu" (Menu de Configuration), puis sur "Sound Setup" (Configuration Sonore). Vous pouvez également y accéder à partir du DOS, en tapant SETSOUND <Entrée>, dans le répertoire où vous avez installé Red Ghost.

## Lancement de Red Ghost

Vérifiez que vous vous trouvez à l'invite du DOS et non pas dans Windows ou tout autre gestionnaire d'environnement. Tapez l'une des commandes suivantes à l'invite du DOS:

RG <Entrée>

RG -v16 <Entrée> - si vous avez des problèmes avec les écrans d'enregistrement et de sélection d'équipe au cours du chargement.

## Utilisation des modes Action et Stratégie

Veillez noter que vous disposez maintenant de deux modes de jeu, "Action" et "Strategy" (Stratégie). Le mode Stratégie rend le blindage de vos bâtiments et véhicules plus réaliste, alors que le mode par défaut, Action, facilite la destruction de ceux-ci. Vous pouvez sélectionner votre mode de jeu sur le menu de configuration du jeu.

## Problèmes de mémoire

Red Ghost nécessite 500 Ko de mémoire conventionnelle et 5 Mo de mémoire étendue. Si vous ne disposez pas de la quantité nécessaire ou si vous pensez que vous avez un problème de mémoire, le Service d'Assistance Technique d'Empire Interactive peut vous aider. Cependant, avant de nous contacter, il est indispensable de vous munir d'une copie ou de notes sur le contenu de vos

fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS (ces fichiers se trouvent dans le répertoire racine de votre disque dur et peuvent être imprimés à l'aide du programme EDIT), ainsi qu'une copie ou des notes sur la configuration de la mémoire de votre ordinateur (tapez MEM <Retour>). Veuillez lire les informations du Service Clientèle ci-dessous.

## Informations du Service Clientèle

Si vous avez besoin d'assistance avec Red Ghost ou tout autre titre d'Empire Interactive, n'hésitez pas à contacter notre Service Clientèle:

Ligne d'Assistance d'Empire Interactive:

Téléphone: 0181-343-9143

ou

Euro-Maintenance au (16) 99 08 90 77

# RED GHOST

<b>SCHNELLSTART-INSTRUKTIONEN</b>	<b>4</b>
<b>SPIELANLEITUNG</b>	<b>8</b>
<b>IHRE ROLLE</b>	<b>8</b>
<b>DER LAGEPLAN EINER RED GHOST-BASIS</b>	<b>9</b>
Kontrollieren und Kommandieren	9
Kommunikation	9
Verstärkung	9
Energieversorgung	10
Frühwarnsystem	10
<b>HINWEISE UND TIPS</b>	<b>10</b>
Auswahl eines Teams	10
Ressourcen	11
Taktiken	11
<b>DIE EINSATZKARTE</b>	<b>12</b>
<b>DIE TASTATURBELEGUNG</b>	<b>12</b>
(Hochspannungsmast-Symbol)	13
(Satellitenschüssel)	13
(Straßen)	13
(Gebäude)	13
(Transport)	13
(Radar)	14
(Aktives Team)	14
(Befehle)	14
(Kampfaufträge)	14
<b>DIE KARTE</b>	<b>14</b>
Vergrößerung	14
Symbole identifizieren	15
Informationen	15
Zusätzliche Informationen	16

<b>AUFSTELLUNG DER EINHEIT</b>	<b>16</b>
AUSWAHL DER AKTIVIERTEN EINHEIT	16
<b>BEFEHLE DER EINHEITEN</b>	<b>17</b>
Auswählen der Einheit	17
Einheit Befehl erteilen	18
Festlegen der Bewegungsrichtung	18
Befehle geben an Orientierungspunkten	19
Erteilen eines Orientierungsbefehls	20
VORMARSCHGESCHWINDIGKEIT EINGEBEN	21
GEFECHTSKONDITIONEN	22
MELDUNGEN	23
ZIEL ANGREIFEN UND HALTEN	24
ZIEL ZERSTÖREN UND HALTEN	25
ZIEL ANGREIFEN UND HALTEN	26
ZIEL ZERSTÖREN UND HALTEN	27
POSITION HALTEN	28
HALTEN, BIS ZIEL ZERSTÖRT	28
HALTEN, BIS EINHEIT BEI PUNKT X EINTRIFFT	29
Aufheben eines Halten-Befehls	30
Aktualisieren der Einsatzkarte	30
<b>AKTUALISIEREN DER EINSATZKARTE</b>	<b>31</b>
<b>KAMPFAUFTRÄGE</b>	<b>32</b>
Arten von Kampfaufträgen	32
Auswählen der aktiven Einheit	33
Erteilen von Befehlen	33
EINGRABEN	34
MINEN LEGEN	34
MINEN RÄUMEN	35
EINNAHME/BESETZEN VON GEBÄUDEN	36
GEBÄUDE ZERSTÖREN	36
EINNAHME/BESETZEN VON TRANSPORTEINHEITEN	37
TRANSPORTEINHEIT ZERSTÖREN	38
EINHEIT ANSCHLIEßEN	39
AUSFÜHREN VON KAMPFAUFTRÄGEN	39
<b>KONTAKT VERLOREN</b>	<b>40</b>

<b>ZUGANG ZUM GELÄNDE</b>	<b>41</b>
<b>BEWEGUNG IM GELÄNDE</b>	<b>41</b>
Ein-Mann-Besatzung (Fahrzeug)	42
Zwei-Mann-Besatzung (Fahrzeug)	42
Ein-Mann-Besatzung (Hubschrauber)	43
Kontrollieren des Piloten	43
Kontrollieren der Bordschützen	43
Zwei-Mann-Besatzung (Hubschrauber)	43
Kontrollieren des Piloten	43
Kontrollieren des Bordschützen	44
Fahrzeugkontrolle	44
Fahrer kontrollieren	44
Bordschützen kontrollieren	45
Vorwärts bewegen	46
Rückwärts bewegen	47
Fahrtrichtungswechsel vorwärts/rückwärts	47
Lenken	47
Hubschrauberkontrolle	48
PILOTEN KONTROLLIEREN	48
BORDSCHÜTZEN KONTROLLIEREN	49
FLUGHÖHE VERTIKAL VERÄNDERN	50
HORIZONTAL BEWEGEN/HÖHE WÄHREND DES FLUGES ÄNDERN	51
VORWÄRTS-/RÜCKWÄRTSBEWEGUNG	51
KURVENFLUG RECHTS/LINKS	52
<b>KÄMPFEN IM GELÄNDE</b>	<b>53</b>
Kampf vom Fahrzeug aus	53
Kampf vom Hubschrauber aus	54
<b>ÜBERWACHEN DES GELÄNDES</b>	<b>55</b>
EXTERNE KAMERA KONTROLLIEREN	55
KONTROLLE ÜBER TRANSPORTEINHEIT ÜBERNEHMEN	56
<b>SPIELKONTROLLTASTEN</b>	<b>56</b>

## Schnellstartinstruk- tionen

- 1) Geben Sie zum Laden des Spiels am DOS-Prompt (C:>) rg <RETURN> ein und Sie gelangen zum Spieloptionsmenü.
- 2) Wählen Sie mit der Maus „Neues Spiel starten“ an.
- 3) Die Einsatzbeschreibung für die erste Mission (Die Karibik) erscheint.
- 4) Drücken Sie die Taste **F3**, und die Übersichtskarte der Mission wird dargestellt. Auf der Karte erscheinen verschiedene Symbole, die Fahrzeuge, Lufteinheiten und Gebäude zeigen, auf die Sie während der Mission treffen werden. Die blinkenden Gebäude repräsentieren Ihre Ziele, die zerstört oder eingenommen werden müssen, um die Mission erfolgreich abzuschließen.
- 5) Drücken Sie die Taste **F4**, um in den Bildschirm für die Mannschaftsauswahl zu gelangen. Im Menü klicken Sie bitte „Mannschaft auswählen“ an.

Das Transportmenü öffnet sich nun und zeigt Ihnen die zur Verfügung stehenden Fahrzeuge und Lufteinheiten. Klicken Sie die Einheit an, die Sie für Ihre Mannschaft wünschen.

Die Spalte „Fahrer auswählen“ und „Personal“ öffnet sich, klicken Sie den, den Charakter, den Sie als Fahrer wählen möchten, an.

Die Spalte „Waffen“ und „Ausrüstung“ öffnet sich, wählen Sie die Ausrüstungsgegenstände aus, mit denen Sie Ihren Fahrer ausstatten wollen.

Die Spalte „Bordschütze auswählen“ öffnet sich nun, benennen Sie Ihren Fahrer und statten Sie ihn mit der gewünschten Ausrüstung aus.

Die Spalte „Besatzung“ öffnet sich, wählen Sie ein oder mehrere Besatzungsmitglieder aus und rüsten Sie diese aus (einige Fahrzeuge haben eine beschränkte Aufnahmekapazität).

Wenn Sie weitere Mannschaften aufstellen wollen, wiederholen Sie die oben beschriebene Prozedur erneut.

Die Zusammenstellung Ihrer Mannschaften wird im „Mannschaftsfeld“ angezeigt, wobei jede Mannschaft durch die Initialen des ersten Mitgliedes gekennzeichnet wird.

## **6) Nutzen der Löschen-Funktion**

Sollten Sie einen Gegenstand einer Ihrer Mannschaften löschen wollen, wählen Sie die Mannschaft an, indem Sie ihren Namen anklicken, klicken Sie das Feld „Löschen“ und anschließend den zu löschenden Gegenstand an. Wenn Sie Ihren Fahrer löschen, wird der Name der Mannschaft mit dem Initial des Bordschützen versehen. Zum Auswählen eines anderen Fahrers klicken Sie das Feld „Fahrer auswählen“ und anschließend den Namen des Fahrers an. Bei den Mannschaften und dem Bordschützen verfahren Sie ebenso, wenn Sie hier ebenfalls Änderungen wünschen.

## **7) Anlanden Ihrer Mannschaften**

Drücken Sie die Taste F3 um in die Einsatzkarte zu gelangen. In der LCD-Leiste sehen Sie die Mannschaften, die bereit zur Landung auf der Karte sind. Jede bereite Mannschaft ist durch ein Kreissymbol gegenüber seines Namens gekennzeichnet.

Klicken Sie eine Mannschaft an, die Sie landen möchten. Die Landezonen werden auf der Karte schattiert. Klicken Sie innerhalb der markierten Landezonen einen Punkt an, an dem Sie Ihre Mannschaft zu landen wünschen, ein Symbol wird an dieser Stelle erscheinen, welches Ihre Mannschaft symbolisiert. Sollten Sie Ihre Entscheidung rückgängig machen wollen, drücken Sie <ESC>.

## **8) Kämpfen im Gelände**

Wenn Sie eine oder mehrere Ihrer Mannschaften gelandet haben, können Sie den Kampf im Gelände aufnehmen.

Wählen Sie eine Mannschaft aus, indem Sie seinen Namen im Feld „Mannschaft aktivieren“ in der LCD-Leiste anklicken. Das Symbol der Einheit beginnt nun zu blinken.

Drücken Sie die F2-Taste um in den Geländemodus zu gelangen. Sie sehen nun das Gelände von Ihrem Fahrzeug aus, mit einem Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms. Sie können die Waffe bewegen, indem Sie Ihre Maus rechts, links, nach oben oder unten bewegen, zum feuern drücken Sie die linke Maustaste.



Benutzen Sie die Pfeiltasten der Tastatur, um Ihr Fahrzeug vorwärts oder rückwärts zu bewegen, die Richtung hierbei wird durch die Kompaßnadel Ihrer Anzeigen angezeigt.

Mit Hilfe der Leertaste können Sie von der Fahrer- zur Bordschützenansicht wechseln, die momentane Sichtweise wird durch ein kleines Symbol in der Fußleiste des Bildschirms angezeigt.

Bewegen Sie aus der Sicht des Bordschützen die Waffe, so verändert dies die Fahrtrichtung nicht, die vom Kompaß angezeigte Fahrtrichtung bleibt gleich.

## **9) Einstellen einer Route:**

Sie können einer oder mehreren Ihrer Mannschaften auch automatische Bewegungsbefehle geben. dies wird in der Einsatzkarte vorgenommen. (Drücken Sie zum Erreichen der Einsatzkarte die Taste **F3**) Auf der Bedienerleiste der Einsatzkarte klicken Sie dann die Taste „Route“ an, Sie blinkt nun rot auf.

In der LCD-Leiste der Mannschaften klicken Sie nun die von ihnen gewünschte Einheit an, Sie können hierbei Ihren Mannschaften auch Befehle für eventuellen Feindkontakt auf dem Weg geben. Lesen Sie hierzu die detaillierten Beschreibungen in der Sektion „Route“ des Regelbuches.

Sie können das aktivierte Mannschaften bei Ihrer automatischen Bewegung im Gelände beobachten, drücken Sie hierzu die **F2** Taste, um in den Geländemodus zu gelangen. Eine externe Kamera zeigt Ihre Mannschaft von hinten, Sie können die Kamera mit Hilfe der Pfeiltasten des Cursors bewegen.

## **10) Kampfaufträge erteilen**

Sie können jeder Ihrer Mannschaften einzelne Kampfaufträge geben. Hierzu müssen Sie die Einsatzkarte aufrufen (**F3** drücken). Auf der Kontrolleiste der Einsatzkarte klicken Sie das Feld „Kampfaufträge“ an, es beginnt nun rot aufzublinken.

In der LCD-Leiste Ihrer Mannschaften klicken Sie die Einheit an, die einen Kampfauftrag von ihnen erhalten soll. Eine Liste der Angehörigen dieser Einheit wird daraufhin auf der LCD-Leiste erscheinen. Ein schattierter Kreis erscheint nun um das Fahrzeug der Einheit auf der Karte. Klicken Sie nun den einzelnen Charakter an, der den Kampfauftrag ausführen soll. Dann klicken Sie das Gebäude oder Fahrzeug, das Sie zu erobern, oder

zu zerstören wünschen an, oder den Punkt, an dem sich die Person eingraben soll und halten den Mausknopf gedrückt. Wählen Sie den beabsichtigten Kampfauftrag auf der entsprechenden Menüleiste aus. Wenn Sie den Knopf nun loslassen, ist der Auftrag ausgewählt.

Ein rotes Licht beginnt nun in der LCD-Leiste an zu blinken. Klicken Sie dieses blinkende Feld an, so wird der vorher gewählte Kampfauftrag ausgeführt.

Vor dem Erscheinen des rot blinkenden Feldes können Sie die Wahl einer Mannschaft, eines Mannschaftsmitgliedes oder Auftrages durch drücken der Taste <Esc> jederzeit rückgängig machen.

Für detailliertere Informationen zu den Kampfaufträgen lesen Sie bitte das entsprechende Kapitel im Handbuch in der Sektion Kampfaufträge.

## Ziel des Spiels

## IHRE AUFGABE

Ihre Aufgabe in RED GHOST ist es, eine Reihe von Zielen bei verschiedenen Aufträgen auf der gesamten Welt zu erfüllen. Sie werden zur Erfüllung Ihrer Missionen Einrichtungen zerstören, Gefangene machen, Gefangene befreien und Material bergen müssen. Zur Erfüllung dieser Aufgaben wird Ihnen die erste Einheit der Speziellen Taktischen Einsatzgruppe (STEG) unterstellt.

STEG ist eine geheime militärische Organisation, die von den Weltmächten der Erde ins Leben gerufen wurde, um der Bedrohung von RED GHOST begegnen zu können. Seine Mitglieder rekrutieren sich größtenteils aus ehemaligen Mitgliedern diverser Spezialeinheiten und Geheimdienste der verschiedenen Nationen. Jede STEG Einheit besteht aus 16 Mann mit verschiedenen Spezialfähigkeiten. Für jeden Ihrer Einsätze sollten Sie zuvor einen strategischen Plan festlegen, suchen Sie Ihre Männer hierfür gut aus und versehen Sie mit dem nötigen Material unbewaffneten Transportfahrzeugen. Ihre Ressourcen sind beschränkt! Verluste an Männern werden nicht ergänzt und Sie müssen den überwiegenden Teil Ihres Materialbedarfs aus der Beute Ihrer fortschreitenden Missionen bestreiten.

Jeder Ihrer Männer hat Stärken, aber auch Schwächen. Sie können die Schwächen der einzelnen Mitglieder Ihres Teams durch entsprechende Ausrüstung kompensieren und damit die Wahrscheinlichkeit Ihres Überleben beträchtlich erhöhen. Wo einer Ihrer Männer besondere Stärken aufweist, können Sie auch hier seine Leistungsfähigkeit durch entsprechende Ausrüstung noch steigern. Ihre Männer werden in Ihren Spezialgebieten immer bessere Resultate erzielen als anderswo.

Sie können eine beliebige Mannschaftsstärke bis zum Maximum von 16 Mann wählen, vorausgesetzt, Sie verfügen über ausreichende Kapazitäten in Ihren Transportfahrzeugen. Ihre Männer werden sich dann in verschiedene Einheiten formieren, entsprechend der von ihnen vorgegebenen Verteilung auf die einzelnen Transportmittel. Die einzelnen Einheiten werden immer durch die Initialen des zuerst aufgeführten Mitglieds benannt. Einige Transporteinheiten sind in der Lage, Passagiere aufzunehmen, aber bedenken Sie, das ein Totalverlust entsprechend schwerer wiegt, je mehr Männer an Bord sind.

Ihre Männer kämpfen von Ihren Fahrzeugen aus in Realzeit in dreidimensionalem Gelände. Sie können Sie direkt kontrollieren oder mit Aufträgen versehen, die Sie ausführen werden, egal ob Sie selbst anwesend sind. Von der Einsatzkarte aus können Sie Ihren Truppen Kampfaufträge erteilen. Sie sind in der Lage Minen zu legen, Gebäude zu erobern oder zu sabotieren, Transporteinheiten zu erobern oder zu zerstören. Wenn Sie verschiedene Gebäude erobern, erhalten Sie die in ihnen enthaltene Ausrüstung und die darin vorgefundene Transportfahrzeuge, vorausgesetzt, Sie schließen Ihre Mission erfolgreich ab. Erbeutetes Material wird am Ende jeder Mission automatisch in Ihr Lager verbracht. Sie können dieses Material jedoch nicht vor dem erfolgreichen Abschluß der Mission nutzen, während erbeutete, einsatzbereite Feindfahrzeuge von Ihnen während der aktuellen Mission eingesetzt werden können. Während einer Mission können Sie jederzeit zusätzliche Einheiten ins Spiel bringen, vorausgesetzt, Sie verfügen über ausreichend Männer und Transportfahrzeuge.

## **DER AUFBAU EINER RED GHOST-BASIS**

Jede RED GHOST-Basis verfügt über ein gleichgeartetes Verteidigungssystem. Basen von größerer Bedeutung verfügen über ein besser ausgearbeitetes Verteidigungssystem und werden härter verteidigt.

### ***Kontroll- und Kommandostrukturen***

Basen sind in Kommandobereiche unterteilt, die wiederum einem einzelnen Sektionskommando unterstehen. Die Kommandobereiche werden von den Kommandobunkern aus kontrolliert, die Sektionskommandos werden von Sektionskommando Bunkern aus geführt. Ein Sektionskommandobunker kontrolliert und kommandiert sämtliche Gebäude, Positionen und die Transporteinheiten in seinem Sektor. Ein Kommandobunker koordiniert den Einsatz des gesamten Transportwesens der gesamten Basis und kann Einheiten innerhalb der einzelnen Sektoren verlegen.

### ***Kommunikationslinien***

Um das Abhören des Funkverkehrs zu vermeiden, werden Nachrichten innerhalb der Basis durch ein Netz unterirdischer Glasfaserkabel übermittelt, die auf Ihrer Einsatzkarte als rote Linien zu eingezeichnet sind. Dieses Netzwerk verbindet die Kommandobunker mit den Sektionskommandobunkern, die wiederum mit den Gebäuden verbunden sind, die ihnen unterstehen. Jedes Gebäude hat eine lebensnotwendige Verbindung im Netzwerk. Das Zerstören eines Gebäudes zerstört gleichzeitig seine Kommunikationslinien. Durch mehrfache Zerstörungen kommunikationstechnisch isolierte Gebäude besitzen keinerlei Verbindung zu Ihrem Sektorenkommando, sollte die Verbindung von einem Sektionskommando zu Kommandobunker durchtrennt sein, ist dieser Sektor isoliert von den anderen Sektoren.

### ***Verstärkungen***

Angriffe oder die Präsenz feindlicher Truppen werden von den betroffenen Gebäuden an das Sektionskommando weitergemeldet, welches daraufhin, je nach Wichtigkeit des bedrohten Gebäudes, die ihm unterstehenden Truppen zum Einsatz bringt. Das Sektorenkommando befiehlt seine Truppen über die Kommunikationsknoten der einzelnen Gebäude, kann dieses aber nur tun, sofern die betroffenen Gebäude an das Kommunikationsnetz angeschlossen sind. Aufgrund dieses Informationsflusses stellt das Sektionskommando seine Truppen um, sendet einige zur direkten Unterstützung bedrohten Gebäude andere zur Deckung potentiell bedrohter Gebäude.

Hubschrauber bewegen sich direkt von Station zu Station zum Punkt Ihres Einsatzes, Bodentruppen werden über das Kommunikationssystem der Bodentruppen zu Ihrem Einsatzort gelotst, um das Risiko, durch eigene Landminen geschädigt zu werden, zu minimieren. (die Kommunikationslinien der Bodentruppen werden auf der Einsatzkarte türkis oder braun dargestellt).

### ***Energieversorgung***

Jede Basis hat Energiegeneratoren, die Energie wird über ein unterirdisches Leitungssystem zu den einzelnen Gebäuden verteilt (diese Linien werden auf der Einsatzkarte violett dargestellt), welches in ähnlicher Weise arbeitet, wie das Kommunikationssystem. Jedes Gebäude mit Verteidigungsanlagen benötigt zum Betrieb dieser Energie. Wird die Energieversorgung des Gebäudes ausgeschaltet, so verringert sich die Feuerrate des Gebäudes, Radarstationen fallen komplett aus, wenn ihnen keine Energie mehr zukommt.

### ***Frühwarnsystem***

Früherkennung über große Strecken geschieht über die Radarstationen. Die Reichweite der Radarstationen ist auf Ihrer Einsatzkarte zu erkennen. Entdeckt eine Radarstation ein feindliches Ziel, fordert diese sofort einen Luftangriff auf das Ziel beim Sektionskommando an. Sind Hubschrauber einsatzbereit, so werden diese direkt zum Ziel dirigiert, die Gebäude innerhalb der Aufklärungsreichweite der Radarstation erhalten zusätzliche Verstärkungen.

## **HINWEISE UND RATSCHLÄGE**

### ***Auswahl einer Mannschaft***

Die einzelnen Männer Ihrer Mannschaft sind dann am effektivsten, wenn Ihr Einsatzziel mit Ihren Spezialfähigkeiten übereinstimmt. Ein Hubschrauberpilot fliegt besser einen Helikopter als er eine Panzerkanone bedient, aber er wird mit Sicherheit immer noch ein besserer Panzerkanonier sein, als jemand, dessen Spezialfähigkeit das fahren von Fahrzeugen ist. Als generelle Richtlinie hierfür können Sie beachten, daß ein hervorragender Pilot auch ein guter Fahrer sein kann, ein hervorragender Fahrer aber auch ein guter Pilot sein kann. Wenn ein Bordschütze hervorragend in der Luft ist, wird er ein guter Bordschütze am Boden sein.

Sollten Sie einem Ihrer Männer eine Aufgabe zugewiesen haben, die nicht zu seinen Spezialfähigkeiten gehört, so wird entsprechende Ausrüstung ihm bei der Bewältigung der Aufgabe grundlegende Hilfe sein. Wenn ein Mann eine Spezialfähigkeit zur Bewältigung seiner Aufgabe hat, so wird entsprechende Ausrüstung diese verbessern. Ein Experte für Zerstörungen kann ein Gebäude mit entsprechenden Waffen, aber auch mit dem, was ihm gerade zur Verfügung steht. Ein bewaffneter Soldat ist doppelt so gut wie ein unbewaffneter, selbst wenn seine Waffe nur ein Messer sein sollte.

## ***Versorgung***

Ihre Versorgungsgüter sind begrenzt, verwenden Sie diese weise, aber nicht geizig - versuchen Sie nicht, ein Omelett zu backen ohne die Eier aufzuschlagen! Bedenken Sie, daß Sie nur Nachschub erhalten, wenn Sie entsprechende Gebäude während Ihrer Mission erobert haben. Vom Ziel Ihrer Mission abgesehen, sollten Sie immer das Beschaffen neuer Versorgungsgüter im Auge behalten. Seien Sie vorsichtig, auf welche Gebäude Sie im Gelände schießen, es ergibt keinen Sinn, nutzlos Gebäude zu sprengen.

Sollten Sie zu wenig Transportmittel besitzen, nehmen Sie Männer mit, die eroberte Fahrzeuge und Lufteinheiten steuern können. Achten Sie immer auf die richtige Besetzung Ihrer Fahrzeuge.

## ***Taktik***

Wenn Sie denken, Sie sollten alle Ihre Truppen in einer Mission einsetzen, machen Sie es, aber beachten Sie, daß Sie Ihre Truppen nicht durch Ihre eigene Gedankenlosigkeit dezimieren. Je mehr Mannschaften Sie ins Feld führen, um so mehr Aufmerksamkeit brauchen diese.

Sie werden herausfinden, daß es das Beste ist, an mehreren Stellen gleichzeitig zu attackieren. Verwirren Sie Ihren Feind bezüglich Ihrer Ziele. Wenn Sie das Kommunikationssystem des feindlichen Nachschubs eingehend beobachten, werden Sie die besten Plätze finden, den Nachschub in einem Hinterhalt aufzureiben.

Sie können nicht an zwei Plätzen gleichzeitig sein, also sollten Sie die Befehle Ihrer Truppen, die unter Ihrer indirekten Kontrolle stehen entsprechend sorgfältig planen, so daß Sie durch falsches Einstellen der Geschwindigkeit eine Einheit nicht in das Feuer Ihrer eigenen Truppen führen.

Sie können sehr verschiedene Befehle an Ihre Truppen ausgeben: "Gebäude angreifen und weiterziehen" ist zum Beispiel ein Weg, mit einer Finte gegnerische Truppen zu binden, da Ihr Gegner nicht weiß, ob Sie das Gebäude nun zerstören wollen oder nicht. Er wird das angegriffene Gebäude auf alle Fälle mit Verstärkungen versehen, je wichtiger das Gebäude, um so stärker, die ihm an anderem Ort dann möglicherweise fehlen und ihnen einen Handstreich auf ein anderes lohnendes Objekt gestatten.

Das Durchtrennen des gegnerischen Energie- und Nachrichtennetzes ist lebenswichtig für Sie. Wird ein Gebäude einmal von seinem Kommunikationssystem getrennt, sind die dorthin entsandten Verstärkungen dort gebunden. Eine sehr effektive Taktik ist es, größere gegnerische Verbände zu einem Ort zu locken, um ihnen dort einen Hinterhalt zu legen oder Sie dort, wenn Sie eingetroffen sind, durch Zerstörung Ihrer Kommandokommunikation dort zu binden.



## Die Einsatzkarte

Die Einsatzkarte ist eine schematisierte Übersichtskarte, die Ihnen die aktuelle Lage Ihrer momentanen Situation beschreibt. Auf der Karte befinden sich eine Reihe verschiedenartiger Symbole in unterschiedlichen Farben, die die verschiedenen Gebäude, Stellungen und Fahrzeuge darstellen, die Sie in der dreidimensionalen Geländeansicht treffen können. Durch den richtigen Gebrauch der Befehle können Sie hier auch die Kommunikationsnachschub- und Energienetze des Gegners einsehen.

Nachdem Sie sich über die Aufstellung der gegnerischen Verbände informiert haben, werden Sie über die Einsatzkarte Ihre Einheiten befehligen, Meldungen von diesen entgegen nehmen und Ihre Fortschritte überwachen.

In der oberen linken Ecke der Karte befindet sich ein Neuner-Tastenblock über den Sie die Informationen über die Aufstellung Ihres Feindes aussuchen und anzeigen können und die Befehle an Ihre Einheiten definieren können.

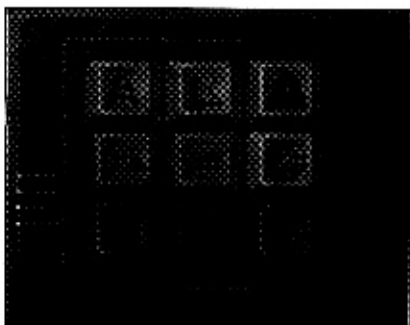
Ein rotes Symbol zeigt an, dass die gewünschte Information oder der gewünschte Befehl gerade angezeigt wird, ein schwarzes Symbol zeigt an, dass dieses nicht angezeigt wird.

Direkt unter dem Tastenblock befindet sich ein Fenster, in dem die Informationen, die Sie mit dem Tastenblock angefordert haben angezeigt werden, so zum Beispiel Situationen und Befehle von Mannschaften, Gebäuden oder Fahrzeugen.

Unterhalb dieses Informationsfensters befindet sich die **LCD-Leiste**. Sie wird benutzt, um Ihnen Auskunft über Zusammensetzung und Zustand der einzelnen Einheiten und der in ihnen enthaltenen Männer zu geben. Mit der Cursortaste können Sie die eckige Klammer zur linken Seite der Leiste hoch und runter fahren, um alle verfügbaren Informationen erreichen zu können.

## DER TASTENBLOCK

Zu Beginn jeder Mission werden die Informationen über die Gebäude und die Aufstellung angezeigt, Informationen über die das Netzwerk werden nicht gegeben.





### ***[Symbol Hochspannungsmast]***

Das Drücken dieser Taste zeigt oder verbirgt auf der Karte die gegnerischen Energieleitungen des Netzwerks. Die Verbindungen des Energienetzwerks werden auf der Karte als violette Linien dargestellt. Dieses Netzwerk versorgt die feindlichen Radarstationen mit Energie von den Kraftwerken aus. Sind diese Verbindungen einmal zerstört, so hören die Radarstationen auf zu arbeiten und die gegnerischen Truppen kämpfen weniger effizient. Wenn ein Gebäude zerstört wird, verschwinden die Leitungen, die es mit den anderen Gebäuden verbunden haben.



### ***[Symbol Satellitenantenne]***

Das Bedienen dieses Knopfes zeigt oder verbirgt die Leitungen des Kommunikationsnetzwerks auf der Karte. Diese Leitungen werden auf der Karte rot dargestellt. Kommunikationslinien verbinden die Hauptquartiere mit den einzelnen Kommando stellen, die hierdurch wiederum mit den einzelnen Gebäuden verbunden sind. Diese Verbindung ist entweder direkt oder Sie verläuft über mehrere Gebäude. Durch die Zerstörung eines Gebäudes wird diese Verbindung unterbrochen. Ist die Verbindung eines Gebäudes erst einmal zerstört, kann es mit seiner Kommandostelle nicht mehr kommunizieren und erhält auch keine Verstärkungen mehr. Sollte die Verbindung zwischen dem Kommandobunker und einem Sektionskommandobunker unterbrochen werden, so erhält dieser Sektor keine weiteren Verstärkungen oder Nachschub - die entsprechenden Kommunikationslinien verschwinden.



### ***[Symbol Straße]***

Das Drücken dieser Taste zeigt auf der Karte die gegnerischen Nachschubstraßen in türkiser oder brauner Farbe oder verbirgt diese. Feindliche Transporteinheiten nutzen diese Verbindungen, um den Nachschub zu den von ihnen bedrohten Positionen zu bringen. Hubschrauber halten sich nicht an diese Linien, Sie wählen den direkten Weg. Zu Beginn sind diese Versorgungslinien frei von Landminen.



### ***[Symbol Gebäude]***

Durch Benutzen dieser Taste machen Sie die Gebäude auf der Karte sicht- oder unsichtbar, in Verbindung mit den Tasten A,B und C können Sie die Netzwerkverbindungen des Gebäudes sichtbar machen.



### ***[Symbol Transport]***

Mit dieser Taste machen Sie die feindlichen Transporteinheiten sicht- oder unsichtbar auf der Karte. Diese werden durch verschiedene Symbole dargestellt, die unter dem Kapitel „Karte“ näher beschrieben werden.







#### ***[Symbol Radar]***

Mit dieser Taste machen Sie auf der Karte die Einflußbereiche der gegnerischen Radarstationen sichtbar, nähere Informationen finden Sie im Kapitel „Aufstellung der Mannschaften“.



#### ***[Symbol aktive Mannschaft]***

Diese Taste erlaubt ihnen den Wechsel von einer zur anderen Mannschaft, um direkte Kontrolle im Gelände über eine Mannschaft ausüben zu können. Bevor Sie ein Team kontrollieren können, müssen Sie es zuerst in einer der schattierten Landezonen der Einsatzkarte gelandet haben. (Siehe Kapitel „Aufstellung der Mannschaften“)



#### ***[Symbol Befehle]***

Mit Hilfe dieser Taste können Sie Ihren Einheiten die von Ihnen ausgewählten Befehle für diese Mission geben. (Siehe hierzu Kapitel „Aufstellung der Mannschaften“)



#### ***[Symbol Kampfaufträge]***

Mit dieser Taste können Sie den einzelnen Mitgliedern Ihrer Mannschaften Kampfaufträge in der Mission erteilen. (Siehe Kapitel „Aufstellung der Mannschaften“)

## **DIE KARTE**

### ***Karte vergrößern***

Die Karte verfügt über zwei Vergrößerungsstufen: groß und klein. Zu Beginn der Mission ist die kleine Vergrößerungsstufe eingestellt. Benutzen Sie die kleine Vergrößerungsstufe für eine Gesamtansicht des Einsatzgebietes.

Um einen Kartenausschnitt zu vergrößern, benutzen Sie die Maus oder die Cursortasten um zu dem Kartengebiet zu gelangen, das Sie vergrößern möchten. Drücken Sie den rechten Mausknopf und halten Sie diesen gedrückt. Der Cursor verwandelt sich in ein Symbol eines Vergrößerungsglases, das den Bereich der Karte vergrößert, der direkt unter ihm liegt. Halten Sie den rechten Mausknopf gedrückt und bewegen Sie das Vergrößerungsglas zu der Stelle, die Sie vergrößern möchten. Wenn Sie den Knopf loslassen wechselt die Kartenansicht in den vergrößerten Zustand.

Um sich auf der vergrößerten Karte zu bewegen, drücken Sie wiederum den rechten Mausknopf und halten Sie diesen gedrückt. Der Cursor verwandelt sich in ein Symbol, das eine Hand darstellt. Wenn Sie nun die Maus oder die Cursortasten nutzen, können Sie sich über die Karte bewegen, wenn Sie den Mausknopf loslassen, verwandelt sich die Hand wieder in den Cursor. Sie können jeden Bereich der Karte einsehen, indem Sie die oben angegebene Prozedur wiederholen. Ein einzelnes Drücken des rechten Mausknopfes wechselt den Vergrößerungsgrad der Karte.

### ***Icon Identification***

Jedes Gebäude, Fahrzeug oder jede Stellung wird durch eines von zwei Symbolen dargestellt, abhängig vom Vergrößerungsgrad der Karte. Ein zur Erfüllung einer Mission nötiges Gebäude wird als blinkendes Symbol dargestellt, Einsatzziele sind immer Gebäude. Ist ein Ziel bereits erreicht, so wird dies durch ein rotes Kreuz über diesem Symbol angezeigt. Ein zerstörtes Gebäude wird schattiert dargestellt, ein zerstörtes Fahrzeug wird einfach von der Karte entfernt.



**Bildschirmausschnitt mit Auflistung  
der Symbole**



**Bildschirmausschnitt mit Auflistung  
der Symbole**

### ***Detailinformationen***

Wenn Sie mit dem Cursor über ein Symbol auf der Karte fahren, erscheint in dem Informationsfenster eine kurze Information über das entsprechende Symbol.



### ***Extra Information***

Wenn Sie mit dem Cursor auf irgendein Symbol auf der Karte gehen und **F1** drücken, ändert sich der Bildausschnitt.

Ein Bild von dem ausgewählten Objekt, Gebäude oder Fahrzeug, erscheint zusammen mit technischen Informationen über das entsprechende Objekt. Durch vertikales scrollen können Sie im Informationstext wandern, durch horizontales Scrollen können Sie sämtliche Informationsblätter der verschiedenen Fahrzeuge und Gebäude abrufen, ohne hierzu erst wieder zur Einsatzkarte zurückkehren zu müssen. Um wieder zur Einsatzkarte zu gelangen, drücken Sie die **<esc>** Taste.

## **AUFSTELLUNG DER MANNSCHAFTEN**

Benutzen Sie das Menü „Aufstellen der Mannschaften“ zur Erschaffung der Mannschaft(en), die Sie in Ihrer Mission einsetzen möchten.

### ***Auswählen der aktiven Mannschaft***

Klicken Sie die Taste „aktive Mannschaft“ (G) auf dem Tastenblock nach Ihren Wünschen in der LCD-Leiste ein Team an.



Entsprechend Ihrer Mannschaftswahl, wird die aktive Mannschaft immer als letztes aufgelistet.

Um die aktive Mannschaft zu wechseln, schattieren Sie den Namen der Mannschaft auf der LCD-Leiste, indem Sie seinen Namen mit der linken Maustaste anklicken. Der Name der Mannschaft wird nun in Klammern erscheinen, um zu zeigen, daß es sich hier um die aktive Mannschaft handelt. Vorausgesetzt das die Mannschaft bereits angelandet wurde, gelangen Sie durch Drücken der Taste **F2** ins dreidimensionale Gelände, wo Sie die Mannschaft kontrollieren können.

Eine Mannschaft die noch auf Ihre Landung wartet, ist durch ein Kreissymbol neben Ihrem Namen auf der rechten Seite der LCD-Liste gekennzeichnet, zu Beginn eines Einsatzes werden alle Mannschaften, die gelandet werden können, mit einem solchen Kreissymbol gekennzeichnet.

Wählen Sie eine aktive Mannschaft, die noch nicht gelandet wurde, wechseln Sie automatisch zur Einsatzkarte. Schattierte Landezonen erscheinen auf der Karte, während der Rest der Karte schwarz dargestellt wird. Sie können Ihre Mannschaft nur in den schattierten Zonen anlanden. Um Ihre Mannschaft zu landen,, bewegen Sie den Cursor mit der Maus oder dem Joystick über die Stelle der Karte, an dem Ihre Mannschaft beginnen soll. Drücken Sie nun die linke Maustaste und Ihre Mannschaft wird an der von Ihnen bezeichneten Stelle als Symbol auf der Karte erscheinen, mit dem Namen der Mannschaft darüber blinkend.

Wenn Sie einen Fehler hierbei gemacht oder zwischenzeitlich Ihre Pläne geändert haben, können Sie diese Tat durch Drücken der **<esc>** Taste wieder rückgängig machen. Bedenken Sie, daß das Wechseln der Mannschaft oder das Verlassen des „aktive Mannschaft“-Befehls Ihre bereits erteilten Landebefehle bestätigt.

Sie haben möglicherweise zu viele Mannschaften erschaffen, um Sie alle auf der LCD-Leiste anzuzeigen. In diesem Fall erscheinen kleine Pfeile ober- und unterhalb der Leiste, mit der Sie die Liste durch anklicken dieser Pfeilsymbole in der Liste hoch und runter wandern können.

Fahren Sie nun fort, Ihre Mannschaften zu landen, indem Sie die oben beschriebene Prozedur wiederholen, bedenken Sie, das ein blinkendes Symbol immer die aktive Mannschaft anzeigt.

## **BEFEHLE ERTEILEN**

### ***Auswählen der Mannschaft, die Befehle erhalten soll***

Klicken Sie die Taste „Befehle erteilen“ (H) auf dem Tastenblock. Die Initialen der verfügbaren Mannschaften werden in der LCD-Leiste aufgelistet, die aktive Mannschaft steht eingeklammert und das zugehörige Symbol blinkt auf der Karte. Befehle werden nur an die aktive Mannschaft gegeben. Um das aktive Team zu wechseln, können Sie in diesem Modus die gewünschte

Mannschaft durch Anklicken Ihres Namens mit der linken Maustaste zum aktiven Team machen.

### ***Einer Mannschaft Befehle erteilen***

Befehle werden an Ihre Mannschaft erteilt, indem Sie ihnen Zielpunkte auf der Karte stecken, die Sie nach Ihren Vorgaben zu erreichen versuchen. Jedes mal, wenn Sie einen solchen Zielpunkt setzen, wird er mit den vorherigen durch eine gelbschwarze Linie verbunden. Damit legen Sie den Marschweg fest, dem Ihre Mannschaft von Zielpunkt zu Zielpunkt folgen wird. Sie können diese Befehle jederzeit ändern oder aufheben.

Unter Verwendung der Markierungen können Sie Ihren Mannschaften befehlen, welchen Weg Sie nehmen sollen und wie schnell Sie vorrücken sollen. Sie können Ihnen so befehlen, ein Ziel an einem Zielpunkt anzugreifen oder zu zerstören, Sie warten lassen, bis eine andere Mannschaft eintrifft, bevor Sie selbst wieder zum nächsten Zielpunkt weiter vorrücken. Gleichzeitig können Sie Ihrer Mannschaft befehlen, unter welchen Umständen Sie einen Gegner attackieren soll und wann Sie Ihnen Meldung machen soll.

### ***Setzen einer Generalrichtung***

Nehmen Sie Ihre aktive Mannschaft und setzen Sie Ihr eine Vormarschrouten indem Sie die gewünschten Zielpunkte auf der Karte mit einem linken Mausklick bestätigen. Jedesmal wenn Sie den linken Mausknopf drücken, erscheint an diesem Platz ein neuer Zielpunkt, der mit dem vorherigen durch eine gelbschwarze Linie verbunden ist, die den Marschweg der Einheit beschreibt. Wenn Sie die Taste „Backspace“ drücken, löschen Sie so den letzten Zielpunkt auf der Route. Sie können so sämtliche Zielpunkte löschen, bis Sie zu dem Punkt gelangt sind, an dem Sie die Route ändern wollen. Durch gleichzeitiges Drücken der Taste „Backspace“ und „Control“ löschen Sie alle Zielpunkte.



### ***Befehle an Zielpunkten erteilen***

Es gibt zwei Arten von Befehlen, die Sie an dieser Stelle Ihren Mannschaften erteilen können:

- 1) Befehle, die während dem Vormarsch zu befolgen sind:
  - a. Die Marschgeschwindigkeit:
    - i. langsam
    - ii. normal
    - iii. schnell
  - b. Bedingungen, unter denen die Mannschaft ein Gefecht mit dem Feind beginnen oder auf seine Anwesenheit reagieren darf:
    - i. auf jedes Ziel feuern
    - ii. Feuer erwidern
    - iii. halten und Feinde in unmittelbarer Umgebung vernichten vor dem Weitermarsch
    - iv. halten in Fall eines Angriffs, danach weiter vorrücken
    - v. gegnerischen Verbänden den Vormarsch ohne Gefecht vollziehen lassen, wenn möglich
  - c. Bedingungen, unter denen Meldung an Sie erfolgen soll:
    - i. Meldung bei Entdeckung durch den Gegner
    - ii. Meldung bei feindlichem Angriff
    - iii. Meldung über Verlauf des Vormarsches
- 2) Befehle, die beim Erreichen eines Zielpunktes zu befolgen sind:
  - a. Vormarsch zum nächsten Zielpunkt
  - b. Vormarsch zum nächsten Zielpunkt nach Angriff eines bestimmten Zieles
  - c. Vormarsch zum nächsten Zielpunkt nach Zerstörung eines bestimmten Zieles
  - d. Abwarten bis andere Mannschaft bestimmtes Ziel vernichtet hat und anschließend Vormarsch fortsetzen
  - e. Abwarten, bis andere Mannschaft einen bestimmten Zielpunkt erreicht hat und anschließend Vormarsch fortsetzen
  - f. An diesem Zielpunkt warten und ein bestimmtes Ziel attackieren
  - g. An diesem Zielpunkt warten und diesen verteidigen

### ***Setzen eines Zielpunktbefehles***

Jedesmal, wenn Sie einen Zielpunkt auf der Karte festsetzen, wird er auf der Karte durch eine grüne Markierung dargestellt. Wenn Sie nun mit dem Cursor auf diese Markierung gehen und die linke Maustaste drücken und gedrückt halten, erscheint ein rotes Menüfenster mit den folgenden Optionen:



MARSCHGESCHWINDIGKEIT FESTLEGEN

KONDITIONEN FÜR GEFECHTSAUFNAHME

KONDITIONEN FÜR MELDUNG ERSTATTEN

ZIEL ANGREIFEN UND VORRÜCKEN

ZIEL ZERSTÖREN UND VORRÜCKEN

HALTEN BIS ZIEL VERNICHTET

HALTEN BIS MANNSCHAFT PUNKT X ERREICHT

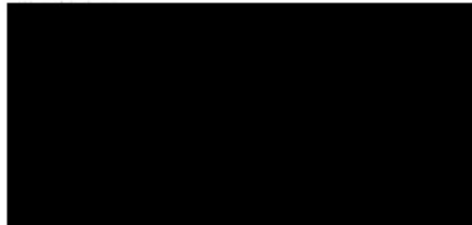
ZIEL ANGREIFEN UND HALTEN

HALTEN UND POSITION VERTEIDIGEN

BEFEHLE AUFHEBEN UND VORRÜCKEN

Um eine der oben angegebenen Möglichkeiten anzuwählen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Cursor über die gewünschte Option im Menü. Die so angewählte Option wird schattiert und durch loslassen der Maustaste bestätigt.

### **MARSCHGESCHWINDIGKEIT FESTLEGEN**



Das Optionsmenü wird ersetzt durch das Menü Marschgeschwindigkeit:

**langsam)**

**normal)**

**schnell)**

Die augenblickliche Geschwindigkeit wird durch einen Pfeil im Menü angezeigt. Durch das plazieren des Cursors auf die gewünschte Geschwindigkeit wird diese schattiert. Durch anklicken der schattierten Zeile wird die Marschgeschwindigkeit der Mannschaft festgelegt.

Die Anfangsgeschwindigkeit in einer Serie von Zielpunkten ist immer „normal“ eingestellt.

Wenn die Geschwindigkeit einmal gewechselt wurde, bleibt diese bis zur Erstellung neuer Zielpunkte bestehen, wird ein neuer Zielpunkt gesetzt, ändert sich die Geschwindigkeit wieder in „normal“.



Die Geschwindigkeit, die an einem Zielpunkt gesetzt wurde, definiert die Geschwindigkeit, mit der sich die Mannschaft auf diesen zu bewegt, nicht die Geschwindigkeit, mit der sich die Mannschaft von ihm weg bewegt, diese wird durch die am nächsten Zielpunkt befohlene Geschwindigkeit bestimmt.

Die Bewegung auf den schwarz-gelben Linien auf der Karte, die die einzelnen Zielpunkte verbinden, laufen schneller oder langsamer ab, je nachdem, welche Geschwindigkeit eingestellt wurde.

### **KONDITIONEN FÜR GEFECHTSAUFNAHME**



Das Optionenmenü wird durch die Liste der Konditionen für eine Gefechtsaufnahme ersetzt:

- 1) **VORRÜCKEN, FEUER AUF ALLE ZIELE**  
Die Mannschaft feuert auf jedes sich bietende Ziel, hält zu dessen Vernichtung aber nicht an.
- 2) **VORRÜCKEN, FEUER ERÖFFNEN**  
Die Mannschaft eröffnet das Feuer nur auf Ziele, die das Feuer auf die Mannschaft eröffnet haben, hält aber nicht zur Vernichtung des Zieles an.
- 3) **VORRÜCKEN, JEDES GEZWECKTE ZIEL VERNICHTEN**  
Die Mannschaft unterbricht den Marsch, um jedes sich bietende Ziel zu vernichten, bevor es den Vormarsch fortsetzt
- 4) **VORRÜCKEN, FEUER ERÖFFNEN UND ZIEL VERNICHTEN**  
Die Mannschaft hält nur zur Vernichtung von Zielen an, die vorher das Feuer auf Sie eröffnet haben und marschiert anschließend weiter.

### **5) HALTEN BIS WEG FEINDFRIE**

Die Mannschaft hält bei Feindberührung solange an, bis die gegnerische Einheit außer unmittelbarer Reichweite ist, vorausgesetzt, diese eröffnet nicht das Feuer.

Die augenblickliche Gefechtskondition wird durch einen Pfeil im Menü angezeigt. Durch das plazieren des Cursors auf die gewünschte Gefechtskondition wird diese schattiert. Durch anklicken der schattierten Zeile wird die Gefechtskondition der Mannschaft festgelegt.

Die Anfangskondition in einer Serie von Zielpunkten ist immer auf „Vorrücken“, Feuern auf alle Ziele eingestellt.

Wurde die Gefechtskondition einmal geändert, so wird diese bei allen folgenden Zielpunkten beibehalten, bis Sie Sie erneut wechseln. Das Verändern der Kondition an einem Zielpunkt verändert nicht die Kondition an vorangegangenen Zielpunkten.

Die Gefechtskonditionen die an einem Zielpunkt gesetzt wurden, definieren die Konditionen beim Vormarsch auf diesen Punkt zu, nicht von ihm weg, dies wird durch den nächsten Zielpunkt definiert.

### **KONDITIONEN FÜR MELDUNG**

Das Optionenmenü wird durch die Liste der Konditionen einer Meldung ersetzt:



- 1) **BEI ENTDECKUNG VON FEINDEINHEITEN**  
Die Mannschaft meldet möglichen Widerstand durch Feindeinheit(en)
- 2) **BEI FEINDEBERÜHRUNG**  
Die Mannschaft meldet die Aufnahme von Gefechts-handlungen mit dem Gegner
- 3) **LAGE-MELDUNG**  
Die Mannschaft meldet das Erreichen eines Zielpunktes und die Ausführung der von Ihnen zu diesem Punkt erteilten Kampfbefehle
- 4) **KONDITIONEN BESTÄTIGEN**

Die augenblickliche Meldekondition wird durch einen Pfeil im Menü angezeigt. Durch das plazieren des Cursors auf die gewünschte Meldekondition wird diese schattiert. Durch anklicken der schattierten Zeile wird die Meldekondition der Mannschaft festgelegt.

Wurde die Gefechtskondition einmal geändert, so wird diese bei allen folgenden Zielpunkten beibehalten, bis Sie sie erneut wechseln. Das Verändern der Kondition an einem Zielpunkt verändert nicht die Kondition an vorangegangenen Zielpunkten. Haben Sie einmal die gewünschten Meldekonditionen gewählt, schattieren Sie die Zeile „Konditionen bestätigen“ durch das Bewegen des Cursors auf diese Zeile und klicken Sie den linken Mausknopf, um mit Ihren Mannschaftsbefehlen fortzufahren.

#### **ZIEL ANGREIFEN UND VORRÜCKEN**



Um einen Zielpunkt auf der Karte befindet sich immer eine schattierte Fläche. Diese bezeichnet den Aktionsradius Ihrer Mannschaft und zeigt an, welche gegnerischen Ziele innerhalb der Reichweite der Mannschaft liegen. Jedes Gebäude innerhalb dieser Zone kann als Angriffsziel gewählt werden. Auf der Fußleiste der Karte befindet sich in diesem Fall immer die Nachricht „Gebäude auswählen / esc (abbrechen)“. Suchen Sie ein Ziel aus und markieren Sie es zum Angriff, indem Sie den Cursor auf das Ziel bringen und die linke Maustaste drücken und gedrückt halten. In der Fußzeile erscheint nun die Meldung „Ziel angreifen“.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und unterlegen Sie die Fußzeile „Ziel angreifen“, indem Sie den Cursor darauf steuern. Wenn Sie nun den Mausknopf loslassen, wird der Angriffsbefehl bestätigt. Das Zielpunktsymbol auf der Karte wird durch ein „Ziel angreifen und vorrücken“-Symbol ersetzt und Sie können fortfahren, weitere Zielpunkte für den Vormarsch dieser Mannschaft zu setzen.

Sollten Sie sich entscheiden, das Ziel nicht zu attackieren, lassen Sie den Mausknopf los, ohne das Ziel dabei zu schattieren. Sie können nun ein anderes Ziel auswählen.

Wenn keine weiteren Ziele zur Verfügung stehen oder Sie sich gegen den Angriff entscheiden, drücken Sie die „**esc**“ Taste auf der Tastatur. Der Angriffsbefehl wird so aufgehoben und Sie können nun neue Befehle an die Mannschaft ausgeben.

Ihre Mannschaft wird das von Ihnen angegebene Ziel angreifen, bedenken Sie aber, dass Sie das Ziel nicht unbedingt zerstören wird.

Wenn Sie einer Mannschaft den Befehl „Ziel angreifen und vorrücken“ geben, es aber versäumen, einen neuen Zielpunkt für diese Einheit festzulegen, so wird der Befehl und das zugehörige Symbol auf der Karte automatisch in den Befehl „Ziel angreifen und Halten“ geändert.

### **ZIEL ZERSTÖREN UND VORRÜCKEN**



Um einen Zielpunkt auf der Karte befindet sich immer eine schattierte Fläche. Diese bezeichnet den Aktionsradius Ihrer Mannschaft und zeigt an, welche gegnerischen Ziele innerhalb der Reichweite der Mannschaft liegen. Jedes Gebäude innerhalb dieser Zone kann als Zerstörungsziel gewählt werden. Auf der Fußleiste der Karte befindet sich in diesem Fall immer die Nachricht „Gebäude auswählen / esc (abbrechen)“. Suchen Sie ein Ziel aus und markieren Sie es zur Zerstörung, indem Sie den Cursor auf das Ziel bringen und die linke Maustaste drücken und gedrückt halten. In der Fußzeile erscheint nun die Meldung „Ziel zerstören“.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und unterlegen Sie die Fußzeile „Ziel angreifen“, indem Sie den Cursor darauf steuern. Wenn Sie nun den Mausknopf loslassen, wird der Angriffsbefehl bestätigt. Das Zielpunktsymbol auf der Karte wird durch ein „Ziel angreifen und vorrücken“-Symbol ersetzt und Sie können fortfahren, weitere Zielpunkte für den Vormarsch dieser Mannschaft zu setzen.

Sollten Sie sich entscheiden, das Ziel nicht zu attackieren, lassen Sie den Mausknopf los, ohne das Ziel dabei zu schattieren. Sie können nun ein anderes Ziel auswählen.

Wenn keine weiteren Ziele zur Verfügung stehen oder Sie sich gegen die Zerstörung entscheiden, drücken Sie die „**esc**“ Taste auf der Tastatur. Der Zerstörungsbefehl wird so aufgehoben und Sie können nun neue Befehle an die Mannschaft ausgeben.

Ihre Mannschaft wird mit allen Mitteln die Erfüllung des von Ihnen gegebenen Befehls versuchen, unabhängig davon, ob Sie dazu überhaupt in der Lage ist oder nicht. Sollte die Mannschaft währenddessen aufgerieben werden, so werden alle weiteren Befehle zurückgezogen. Der Erfolg oder Mißerfolg einer Mannschaft bei der Erfüllung eines solchen Auftrages liegt zu großem Teil an den Kenntnisse über Zerstörung der einzelnen Männer in der Mannschaft. Dies schließt natürlich auch die Fähigkeiten der Passagiere ein, nicht nur die des Fahrers/Piloten und des Bordschützen. Um herauszufinden, wer über gute Kenntnisse der Zerstörung verfügt, sehen Sie sich die einzelnen Männer im „Mannschaft auswählen“ Menü genau an.

### **ZIEL ANGREIFEN UND HALTEN**



Um einen Zielpunkt auf der Karte befindet sich immer eine schattierte Fläche. Diese bezeichnet den Aktionsradius Ihrer Mannschaft und zeigt an, welche gegnerischen Ziele innerhalb der Reichweite der Mannschaft liegen. Jedes Gebäude innerhalb dieser Zone kann als Angriffsziel gewählt werden. Auf der Fußleiste der Karte befindet sich in diesem Fall immer die Nachricht „Gebäude auswählen / esc (abbrechen)“. Suchen Sie ein Ziel aus und markieren Sie es zum Angriff, indem Sie den Cursor auf das Ziel bringen und die linke Maustaste drücken und gedrückt halten. In der Fußzeile erscheint nun die Meldung „Ziel angreifen“.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und unterlegen Sie die Fußzeile „Ziel angreifen“, indem Sie den Cursor darauf steuern. Wenn Sie nun den Mausknopf loslassen, wird der Angriffsbefehl bestätigt. Das Zielpunktsymbol auf der Karte wird durch ein „Ziel angreifen und Halten“- Symbol ersetzt und Sie können fortfahren, weitere Ziele für den Angriff dieser Mannschaft zu setzen.

Ihre Mannschaft wird das von Ihnen angegebene Ziel angreifen und dann abwarten, bedenken Sie, daß dies kein Befehl zum zerstören des Ziels ist.

Wenn keine weiteren Ziele zur Verfügung stehen, oder Sie sich gegen den Angriff entscheiden, drücken Sie die **<ESC>** Taste auf der Tastatur. Der Angriffsbefehl wird so aufgehoben und Sie können nun neue befehle an die Mannschaft ausgeben.

Ein „Ziel angreifen und Halten“ Befehl kann nur am letzten markierten Zielpunkt einer Vormarschrouten gegeben werden. Sollten Sie einen neuen Zielpunkt nach diesem letzten eingeben und so die Mannschaft zu weiterem Vormarsch veranlassen, so wird der „Ziel angreifen und Halten“ Befehl automatisch in einen „Ziel angreifen und vorrücken“ Befehl umgewandelt.

### **ZIEL ZERSTÖREN UND HALTEN**



Um einen Zielpunkt auf der Karte befindet sich immer eine schattierte Fläche. Diese bezeichnet den Aktionsradius Ihrer Mannschaft und zeigt an, welche gegnerischen Ziele innerhalb der Reichweite der Mannschaft liegen. Jedes Gebäude innerhalb dieser Zone kann als Angriffsziel gewählt werden. Auf der Fußleiste der Karte befindet sich in diesem Fall immer die Nachricht „Gebäude auswählen / <ESC> (abbrechen)“. Suchen Sie ein Ziel aus und markieren Sie es zur Zerstörung, indem Sie den Cursor auf das Ziel bringen und die linke Maustaste drücken und gedrückt halten. In der Fußzeile erscheint nun die Meldung „Ziel zerstören“.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und unterlegen Sie die Fußzeile „Ziel zerstören“, indem Sie den Cursor darauf steuern. Wenn Sie nun den Mausknopf loslassen, wird der Zerstörungsbefehl bestätigt. Das Zielpunktsymbol auf der Karte wird durch ein „Ziel zerstören und Halten“- Symbol ersetzt und Sie können fortfahren, weitere Ziele für die Zerstörung dieser Mannschaft zu setzen.

Wenn keine weiteren Ziele zur Verfügung stehen, oder Sie sich gegen die Zerstörung entscheiden, drücken Sie die <ESC> Taste auf der Tastatur. Der Zerstörungsbefehl wird so aufgehoben und Sie können nun neue Befehle an die Mannschaft ausgeben.

Ein „Ziel zerstören und Halten“ Befehl kann nur am letzten markierten Zielpunkt einer Vormarschrute gegeben werden. Sollten Sie einen neuen Zielpunkt nach diesem letzten eingeben und so die Mannschaft zu weiterem Vormarsch veranlassen, so wird der „Ziel zerstören und Halten“ Befehl automatisch in einen „Ziel zerstören und vorrücken“ Befehl umgewandelt.

### **HALTEN UND POSITION VERTEIDIGEN**

Das Zielpunktsymbol auf der Einsatzkarte wird durch das „Halten“ Symbol ersetzt, wenn Ihre Mannschaft an diesem Zielpunkt ankommt. Wird Sie an dieser Position anhalten und diese verteidigen. Während Ihres Aufenthaltes dort, wird die Mannschaft versuchen, sämtliche Ziele zu zerstören, die in Ihrer Reichweite liegen.

### **HALTEN BIS ZIEL ZERSTÖRT**



Um einen Zielpunkt auf der Karte befindet sich immer eine schattierte Fläche. Diese bezeichnet den Aktionsradius Ihrer Mannschaft und zeigt an, welche gegnerischen Ziele innerhalb der Reichweite der Mannschaft liegen. Jedes Gebäude innerhalb dieser Zone kann als Angriffsziel gewählt werden. Auf der Fußleiste der Karte befindet sich in diesem Fall immer die Nachricht „Gebäude auswählen / <ESC> (abbrechen)“. Suchen Sie ein Ziel aus und markieren Sie es zur Zerstörung, indem Sie den Cursor auf das Ziel bringen und die linke Maustaste drücken und gedrückt halten. In der Fußzeile erscheint nun die Meldung „Ziel zerstören und Halten“.

Sollten Sie den Mausknopf loslassen ohne das die Nachricht „Halten bis Ziel zerstört“ schattiert ist, wird das vorher gewählte Ziel nicht bestätigt und Sie können mit Hilfe des Cursors ein neues aussuchen.

Wenn Sie, wie oben beschrieben, Ihr Ziel bestätigen, wird das „Halten und Ziel zerstören“ Symbol das vorhergehende Zielpunktsymbol auf der Karte ersetzen. Ihre Mannschaft wird nun an dieser Stelle bleiben, bis sie ihr Ziel zerstört hat, um von dort dann zum nächsten Zielpunkt aufzubrechen, sofern einer für diese Mannschaft gesetzt wurde. Haben Sie Ihrer Mannschaft keinen weiteren Zielpunkt angegeben, so wird Ihr Team an dieser Stelle auf neue Befehle warten.

Sie können Ihrer Mannschaft jedes auf der Karte vorhandene Gebäude zur Zerstörung befehlen, dieser Befehl ist nicht in seiner Reichweite begrenzt.

#### ***WARTEN BIS MANNSCHAFT X EINTRIFFT***



Eine Nachricht erscheint in der Fußleiste „Suchen Sie Ankunftspunkt aus“. Platzieren Sie den Cursor auf der Karte, an dem die Mannschaft eintreffen soll und klicken Sie einmal den linken Mausknopf an, um den Platz zu bestätigen. Die Position auf der Karte wird durch ein „x“ markiert und das Zielpunktsymbol wird durch das Symbol „Halten bis Mannschaft an Punkt X eintrifft“ ersetzt.

Die Mannschaft wird warten, bis eine andere Mannschaft an dem von Ihnen designierten Zielpunkt eintrifft. Ist dies einmal geschehen, so wird die Mannschaft, denen dieser Befehl erteilt wurde sich zum nächsten Zielpunkt weiterbegeben, sofern ein weiterer gesetzt wurde.



### ***Aufheben der Mannschaftsbefehle***

Sie können zu jedem Zeitpunkt des Spiels ein dem Zielpunkt zugeordnetes Angriffsziel überprüfen, indem Sie den Cursor auf den Zielpunkt legen. Der Zielpunkt und das Angriffsziel werden nun aufblinken.

Zu jedem Zeitpunkt einer Mission können Sie einen Befehl übergehen oder widerrufen. Um einen Befehl zu übergehen, bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Zielpunktbefehlssymbol und klicken Sie es mit der linken Maustaste an und halten Sie den Knopf gedrückt. Nun wird das Zielpunktbefehlsmenü erscheinen. Halten Sie den Knopf weiterhin gedrückt und schattieren Sie den neuen Befehl für den gewählten Zielpunkt. Verfahren Sie entsprechend der im Handbuch für diesen Befehl beschriebenen Prozedur und das neue Zielpunktsymbol wird das alte ersetzen. Um einen Befehl zu widerrufen, klicken Sie mit dem Cursor das entsprechende Zielpunktsymbol an und halten Sie die Maustaste gedrückt. Das Zielpunktbefehlsmenü wird erscheinen. Halten Sie die Maustaste weiterhin gedrückt und schattieren Sie den Befehl „Befehl aufheben und vorrücken“. Durch loslassen des Knopfes wird der alte Befehl aufgehoben. Nun besteht kein Befehl an diesem Zielpunkt, außer der Anweisung, weiter vorzurücken.

### ***Widerrufen eines Halten-Befehls***

Jeder Befehl, der einen Halten-Befehl beinhaltet, besagt, daß der Vormarsch dieser Mannschaft momentan gestoppt ist. Wenn Sie in diesem Fall versuchen, der Mannschaft einen neuen Zielpunkt zu setzen, wird der Zielpunkt von der Nachricht

#### **„VORMARSCH BESTÄTIGEN“**

begleitet, sobald Sie diesen setzen. Um den Vormarsch Ihrer Mannschaft zu bestätigen, halten Sie den linken Mausknopf gedrückt und unterlegen Sie den Befehl „Vormarsch bestätigen“ indem Sie den Cursor darauf bewegen und den Knopf loslassen. Das augenblickliche Symbol wird durch sein entsprechendes Gegenstück ersetzt und mit dem neuen, von Ihnen gesetzten, Zielpunkt verbunden.

Sollten Sie wünschen, das Ihre Mannschaft an ihrer Position verbleibt, lassen Sie den Mausknopf los, ohne vorher die Zeile zu unterlegen. Der von Ihnen gesetzte Zielpunkt verschwindet und das bereits bestehende Symbol bleibt auf der Karte unverändert.

## AKTUALISIEREN DER EINSATZKARTE

Um Bewegungen und automatische Marschbefehle auf der Einsatzkarte sichtbar zu machen, drücken Sie auf der Tastatur die Taste „M“. Um diese Anweisung wieder rückgängig zu machen, drücken sie einfach nochmals die Taste „M“.

Haben Sie Mannschaften Kampfaufträge erteilt und diese durch Klicken des roten Blinklichtes aktiviert, können Sie die aus dem Kampfauftrag resultierenden Bewegungen nur auf der Einsatzkarte nachvollziehen.

## Kampfaufträge

Das Erteilen von Kampfaufträgen erlaubt es Ihnen, einzelnen Männern Ihrer Mannschaften Schlüsselaufgaben zuzuweisen. Durch diese Art von Befehlen können Sie Gebäude erobern, besetzen oder zerstören, sowie Fahrzeuge erobern, einnehmen oder zerstören. Weiterhin können Sie Ihre Männer sich eingraben lassen, Minen legen oder räumen lassen oder Männer zwischen verschiedenen Mannschaften austauschen.

Sämtliche Kampfaufträge finden statt, während die Einsatzkarte angezeigt wird. Die Kampfaufträge sind der einzige Teil des Spieles, den Sie in Echtzeit auf der Einsatzkarte mitverfolgen können. Wenn Sie einmal einen Kampfauftrag erteilt haben, muß dieser abgeschlossen sein, bevor Sie wieder das Fenster „Mannschaft auswählen“ öffnen oder sich wieder in die dreidimensionale Landschaftsdarstellung begeben können.

## ARTEN VON KAMPFAUFTÄGEN

Es gibt acht Arten von Kampfaufträgen:

EINGRABEN

MINEN LEGEN

MINEN RÄUMEN

GEBÄUDE EROBERN

GEBÄUDE ZERSTÖREN

FAHRZEUG EROBERN

FAHRZEUG ZERSTÖREN

MANNSCHAFT BEITRETEN

## AUSWAHLEN DER AKTIVEN MANNSCHAFT



Klicken Sie die Taste „Kampfaufträge“ (I) auf dem Tastenblock an. Die Initialen Ihrer verfügbaren Mannschaften werden auf der LCD-Leiste angezeigt. Falls nötig, klicken Sie die Pfeilsymbole hoch und herunter auf der linken Seite der Leiste, um in der Liste auf - und abzuwandern. Unterlegen Sie die Mannschaft der Sie einen Kampfauftrag erteilen möchten, indem Sie den Cursor über auf ihren Namen fahren. Durch klicken der linken Maustaste machen Sie die Mannschaft zur aktiven Mannschaft und auf der LCD-Leiste erscheint eine Liste der einzelnen Männer der Mannschaft. Möchten Sie eine andere Mannschaft auswählen, drücken Sie auf der Tastatur die <ESC> Taste und sie gelangen Zurück in die Liste der Mannschaften.

## ERTEILEN VON KAMPFAUFTÄGEN

Wählen Sie die Mannschaft aus, der Sie einen Kampfauftrag erteilen möchten. Die einzelnen Männer der Mannschaft werden in der LCD-Leiste aufgelistet (siehe oben), angefangen mit dem Fahrer/Piloten. Falls nötig, klicken Sie die Pfeilsymbole auf der linken Seite der Leiste an, um in der Liste auf - und abzuwandern. Unterlegen Sie die Person Ihrer Mannschaft, der Sie einen Befehl erteilen möchten, indem Sie den Cursor auf den Namen des Mannes auf der LCD-Leiste bringen. Klicken Sie einmal den linken Mausknopf und ein Pfeil wird Ihre Wahl wird bestätigen.

Plazieren Sie den Cursor auf dem Gelände, dem Fahrzeug, dem Gebäude oder der Mannschaft das/die von dem Befehl betroffen wird und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Die für die Person möglichen befehle werden aufgelistet. Halten Sie den Mausknopf weiterhin gedrückt und unterlegen Sie den gewünschten Befehl durch bewegen des Cursors auf ihn. Das Loslassen des Mausknopfes bestätigt den gegebenen Befehl. Die Initialen der Person erscheint als Symbol auf der Einsatzkarte um zu signalisieren, daß sie seine Position oder sein Fahrzeug verlassen hat, um Ihren Befehl auszuführen. Gleichzeitig erscheint ein rotes, blinkendes Licht am unteren linken Ende der LCD-Leiste. Dieses zeigt an, daß der Kampfauftrag ausgeführt werden muß, bevor Sie mit dem Spiel im dreidimensionalen Gelände fortfahren können. Sie können einer beliebigen Anzahl von Männern Ihrer aktiven Mannschaft Kampfaufträge erteilen.

Um eine neue aktive Mannschaft zu wählen, drücken Sie die <ESC> Taste.

### **EINGRABEN**

Erhält eine Person den Befehl sich einzugraben, entfernt sie sich von seiner derzeitigen Position, seinem Fahrzeug oder Gebäude, um sich an der von Ihnen bezeichneten Stelle einzugraben.



Er wird nun versuchen, sich im Gelände durch Eingraben einen festen Punkt zu schaffen, von dem aus er im Gelände kämpfen oder beobachten wird (er gräbt sich ein sogenanntes Erdloch oder Fuchslöch). Ist er hierbei erfolgreich, erscheint das Symbol „Eingegraben“ mit seiner Initiale auf der Einsatzkarte und er bildet nun eine selbständige Mannschaft.

Sie können einem Ihrer Männer nur den Befehl geben, sich an einer freien Stelle einzugraben. Platzieren Sie den Cursor über der Stelle, an der sich die Person eingraben soll und halten Sie den linken Mauskopf gedrückt. Ein blinkendes Kreuz erscheint nun an dieser Stelle auf der Einsatzkarte und ein Menü mit der Befehlszeile „Eingraben“ erscheint, falls diese Option an dieser Stelle zur Verfügung steht.

Halten Sie die Taste gedrückt, unterlegen Sie die Befehlszeile indem Sie den Cursor darauf bewegen. Mit dem Loslassen der Maustaste ergeht der Befehl an den Mann, sich an dieser Position einzugraben.

### **MINNE LEGEN**



Erhält eine Person den Befehl eine Mine zu legen, entfernt sie sich von seiner derzeitigen Position, seinem Fahrzeug oder Gebäude, um an der von Ihnen bezeichneten Stelle eine Mine zu legen. Er wird versuchen, die Mine an der von Ihnen bezeichneten Stelle zu platzieren, danach versucht er wieder zu seinem Ausgangsort zurückzukehren. Sollte er hierzu nicht in der Lage sein, weil seine Mannschaft inzwischen weiter marschiert ist oder seine Stellung oder sein vorher besetztes Gebäude während seiner Abwesenheit vernichtet wurde, wird er aus eigenem Antrieb versuchen, sich einzugraben, ein Gebäude zu besetzen oder sich einer anderen Mannschaft anzuschließen.

Sie können nur einem Ihrer Männer befehlen, eine Mine zu legen, wenn er über Minen verfügt und Sie ihm eine freie Stelle hierzu anweisen. Platzieren Sie den Cursor über der Stelle, an der die Person eine Mine legen soll und halten Sie den linken Mausknopf gedrückt. Ein blinkendes Kreuz erscheint nun an dieser Stelle auf der Einsatzkarte und ein Menü mit der Befehlszeile „Mine legen“ erscheint, falls diese Option an dieser Stelle zur Verfügung steht.

Halten Sie die Taste gedrückt, unterlegen Sie die Befehlszeile indem Sie den Cursor darauf bewegen. Mit dem Loslassen der Maustaste ergeht der Befehl an den Mann, an dieser Position eine Mine zu legen.

#### ***MINNE RÄUMEN***



Erhält eine Person den Befehl eine Mine zu räumen, entfernt sie sich von seiner derzeitigen Position, seinem Fahrzeug oder Gebäude, um an der von Ihnen bezeichneten Stelle eine Mine zu räumen. Sie wird versuchen, die Mine an der von Ihnen bezeichneten Stelle zu räumen, danach versucht er wieder zu seinem Ausgangsort zurückzukehren. Sollte er hierzu nicht in der Lage sein, weil seine Mannschaft inzwischen weiter marschiert ist oder seine Stellung oder sein vorher besetztes Gebäude während seiner Abwesenheit vernichtet wurde, wird er aus eigenem Antrieb versuchen, sich einzugraben, ein Gebäude zu besetzen oder sich einer anderen Mannschaft anzuschließen.

Sie können nur einem Ihrer Männer befehlen, eine Mine zu räumen, wenn an von Ihnen bezeichneten Stelle eine Mine liegt. Platzieren Sie den Cursor über der Stelle, an der die Person eine Mine räumen soll und halten Sie den linken Mausknopf gedrückt. Ein blinkendes Kreuz erscheint nun an dieser Stelle auf der Einsatzkarte und ein Menü mit der Befehlszeile „Mine räumen“ erscheint, falls diese Option an dieser Stelle zur Verfügung steht. Halten Sie die Taste gedrückt, unterlegen Sie die Befehlszeile indem Sie den Cursor darauf bewegen. Mit dem Loslassen der Maustaste ergeht der Befehl an den Mann, an dieser Position die Mine zu räumen.

## **GEBAUDE EROBERN/BESETZEN**



Erhält eine Person den Befehl ein Gebäude einzunehmen, entfernt sie sich von seiner derzeitigen Position, seinem Fahrzeug oder Gebäude, um das von Ihnen bezeichnete Gebäude einzunehmen. Sollte er erfolgreich sein, bildet er nun eine eigene Mannschaft, die nach dem Anfangsbuchstaben seines Nachnamen benannt wird. Dies wird auf der Einsatzkarte über dem Gebäude angezeigt, um zu zeigen, daß er es besetzt.

Sie können einem Ihrer Männer befehlen, ein feindlich besetztes Gebäude einzunehmen, andernfalls lautet der Befehl, ein unbesetztes Gebäude zu besetzen. Platzieren Sie den Cursor über der Stelle, an der die Person ein Gebäude erobern oder besetzen soll und halten Sie den linken Mauskopf gedrückt. Ein blinkendes Kreuz erscheint nun an dieser Stelle auf der Einsatzkarte und ein Menü mit der Befehlszeile „Gebäude erobern“ oder „Gebäude besetzen“ erscheint, je nachdem, welche Option an dieser Stelle zur Verfügung steht.

Halten Sie die Taste gedrückt, unterlegen Sie die Befehlszeile indem Sie den Cursor darauf bewegen. Mit dem Loslassen der Maustaste ergeht der Befehl an den Mann, dieses Gebäude zu erobern oder zu besetzen.

## **GEBAUDE SABOTIEREN**



Erhält eine Person den Befehl ein Gebäude zu sabotieren, entfernt sie sich von seiner derzeitigen Position, seinem Fahrzeug oder Gebäude, um an der von Ihnen bezeichneten Stelle ein Gebäude zu sabotieren. Er wird versuchen, das von Ihnen bezeichnete Gebäude zu sabotieren, danach versucht er wieder zu seinem Ausgangsort zurückzukehren. Sollte er hierzu nicht in der Lage sein, weil seine Mannschaft inzwischen weiter marschiert ist oder seine Stellung oder sein vorher besetztes Gebäude während seiner Abwesenheit vernichtet wurde, wird er aus eigenem Antrieb versuchen, sich einzugraben, ein Gebäude zu besetzen oder sich einer anderen Mannschaft anzuschließen.

Sie können einem Ihrer Männer nur befehlen ein Gebäude zu sabotieren, das nicht bereits zerstört wurde. Bedenken Sie, das das sabotieren eines Gebäudes, das von eigenen Männern besetzt ist, diese verwunden oder töten kann. Plazieren Sie den Cursor über der Stelle, an der die Person Gebäude sabotieren soll und halten Sie den linken Mausknopf gedrückt. Ein blinkendes Kreuz erscheint nun an dieser Stelle auf der Einsatzkarte und ein Menü mit der Befehlszeile „Gebäude sabotieren“ erscheint, falls diese Option an dieser Stelle zur Verfügung steht.

Halten Sie die Taste gedrückt, unterlegen Sie die Befehlszeile indem Sie den Cursor darauf bewegen. Mit dem Loslassen der Maustaste ergeht der Befehl an den Mann, dieses Gebäude zu sabotieren.

#### **FAHRZEUG EINNEHMEN/BESETZEN**



Erhält eine Person den Befehl ein Fahrzeug einzunehmen, entfernt sie sich von seiner derzeitigen Position, seinem Fahrzeug oder Gebäude, um an das von Ihnen bezeichnete Gebäude einzunehmen. Sollte er erfolgreich sein, bildet er nun eine eigene Mannschaft, die nach dem Anfangsbuchstaben seines Nachnamen benannt wird. Dies wird auf der Einsatzkarte über dem Fahrzeug angezeigt, um zu zeigen, daß er es besetzt.

Sollte sich das Fahrzeug aus dem Einflußbereich der mit dem Kampfauftrag beauftragten Person bewegen, wird diese versuchen, zu ihrer vorherigen Position Zurück zu gelangen. Sie können einem Ihrer Männer befehlen, ein feindlich besetztes Fahrzeug einzunehmen, andernfalls lautet der Befehl, ein unbesetztes Fahrzeug zu besetzen. Plazieren Sie den Cursor über der Stelle, an der die Person ein Fahrzeug erobern oder besetzen soll und halten Sie den linken Mausknopf gedrückt. Ein blinkendes Kreuz erscheint nun an dieser Stelle auf der Einsatzkarte und ein Menü mit der Befehlszeile „Fahrzeug erobern“ oder „Fahrzeug besetzen“ erscheint, je nachdem, welche Option an dieser Stelle zur Verfügung steht.



Halten Sie die Taste gedrückt, unterlegen Sie die Befehlszeile indem Sie den Cursor darauf bewegen. Mit dem Loslassen der Maustaste ergeht der Befehl an den Mann, dieses Fahrzeug einzunehmen.

### ***FAHRZEUG ZERSTÖREN***



Erhält eine Person den Befehl ein Fahrzeug zu zerstören, entfernt sie sich von seiner derzeitigen Position, seinem Fahrzeug oder Gebäude, um an der von Ihnen bezeichneten Stelle das Fahrzeug zu zerstören. Er wird versuchen, das von Ihnen bezeichnete Fahrzeug zu zerstören, danach versucht er wieder zu seinem Ausgangsort zurückzukehren. Sollte er hierzu nicht in der Lage sein, weil seine Mannschaft inzwischen weiter marschiert ist oder seine Stellung oder sein vorher besetztes Gebäude während seiner Abwesenheit vernichtet wurde, wird er aus eigenem Antrieb versuchen, sich einzugraben, ein Gebäude zu besetzen oder sich einer anderen Mannschaft anzuschließen. Sollte sich das Fahrzeug aus dem Einflußbereich der mit dem Kampfauftrag beauftragten Person bewegen, wird diese versuchen, zu ihrer vorherigen Position Zurück zu gelangen. Sollte dies ebenfalls unmöglich sein, wird er aus eigenem Antrieb versuchen, sich einzugraben, ein Gebäude zu besetzen oder sich einer anderen Mannschaft anzuschließen.

Sie können nur die Zerstörung eines feindlichen Fahrzeugs befehlen. Halten Sie die Taste gedrückt, unterlegen Sie die Befehlszeile indem Sie den Cursor darauf bewegen. Mit dem Loslassen der Maustaste ergeht der Befehl an den Mann, dieses Fahrzeug zu zerstören.

## ***MANNSCHAFT BEITRETEN***



Wenn einer Ihrer Männer den Befehl erhält, sich einer anderen Mannschaft anzuschließen, verläßt er seine momentane Mannschaft um sich zu der Position, dem Gebäude oder dem Fahrzeug zu begeben, wo sich die Mannschaft befindet, der er beitreten soll. Sollte die Mannschaft vernichtet werden bevor er sie erreicht, wird er aus eigenem Antrieb versuchen, sich einzugraben, ein Gebäude zu besetzen oder sich einer anderen Mannschaft anzuschließen.

Plazieren Sie den Cursor über dem Team dem er angehören soll und drücken Sie den linken Mausknopf und halten Sie ihn gedrückt. Falls in der neuen Mannschaft kein Platz mehr für ihn sein sollte, weil die Mannschaft bereits vollzählig ist oder ihr Fahrzeug voll ist, wird die Nachricht „Mannschaft voll“ angezeigt. Andernfalls erscheint ein blinkendes Kreuz über der Mannschaft, der er zugehören soll und ein Menü mit der Option „Mannschaft beitreten“ erscheint.

Halten Sie die Taste gedrückt, unterlegen Sie die Befehlszeile indem Sie den Cursor darauf bewegen. Mit dem Loslassen der Maustaste ergeht der Befehl an den Mann, dieser Mannschaft beizutreten.

## ***Aktivieren von Kampfaufträgen***

Wenn Sie möchten, daß Ihre Männer mit ihren Befehlen fortfahren, aktivieren Sie die Kampfaufträge indem Sie das rot blinkende Licht anklicken.

Ein rot blinkendes Licht auf Ihrer LCD-Leiste bedeutet, daß Sie Kampfaufträge erteilt haben, die erst ausgeführt werden müssen, bevor Sie mit irgendeiner anderen Option des Spieles fortfahren können, inklusive des Zuganges zum dreidimensionalen Gelände.

Ihre Männer werden die von Ihnen gegebenen Kampfaufträge nicht eher ausführen, bevor Sie diese nicht durch das Anklicken des roten Blinklichtes auf der LCD-Leiste bestätigt haben. Bevor Sie dies tun, können Sie anderen Männern aus anderen Mannschaften ebenfalls Kampfaufträge erteilen.

Kampfaufträge werden in der Hitze des Gefechtes gegeben! Haben Sie einmal einen Ihrer Männer hierzu ausgewählt, müssen Sie ihm einen Kampfauftrag erteilen, haben Sie einmal einen Kampfauftrag erteilt, wird dieser ausgeführt, ohne das Sie ihn abändern können.

Wenn Sie das Signal zum Ausführen Ihrer Befehle gegeben haben, werden Ihre Männer versuchen, die ihnen gestellten Aufgaben zu erfüllen. Während die Kampfaufträge ausgeführt werden, werden sich die Symbole Ihrer Männer über die Einsatzkarte bewegen, sie werden an ihren neuen Positionen halten oder zu ihren Ausgangspositionen zurückkehren, je nach dem, welche Befehle Sie gegeben haben. Nachrichten über Erfolg und Mißerfolg Ihrer Männer erscheinen nacheinander im Nachrichtenfenster.

Wo die Art des Kampfauftrages es bestimmen oder die Umstände dazu führen, daß einer Ihrer Männer nicht zu seinem Ausgangsteam zurückkehren kann, wird er ein eigenständiges, neues Team bilden. Diese Mannschaft wird nach dem Anfangsbuchstaben seines Nachnamens benannt. Sobald ein Mannschaftsführer sein Fahrzeug oder seine Position verläßt, wird automatisch ein neuer Mannschaftsführer ernannt und das Team nach dem Anfangsbuchstaben seines Nachnamens benannt, solange, bis der ursprüngliche Anführer zurückkehrt. Wird einer Ihrer Männer im Einsatz getötet oder verwundet oder Sie verlieren den Kontakt zu ihm, verschwindet sein Symbol von der Einsatzkarte.

### **Kontakt verloren**

Wenn das Fahrzeug einer Mannschaft, seine Stellung oder das Gebäude, das sie besetzt zerstört werden oder wenn während eines Kampfauftrages Personal getötet oder verwundet wird, kommt es vor, das in diesen Fällen jeder Hinweis ihrer Existenz von der Karte entfernt wird und diese Verluste im Fenster mit der Mannschaftsauflistung vermerkt werden. Wenn einer Ihrer Männer ein solches Ereignis überleben sollte, wird er in Eigeninitiative versuchen, sich einzugraben oder ein Gebäude oder Fahrzeug einzunehmen. In diesem Fall erscheint ein entsprechendes Symbol mit ihrer Initiale auf der Einsatzkarte. Es kann einige Verzögerung geben, bevor Personal zu dem Sie den Kontakt verloren haben auf diese Weise wieder zu Ihnen in Kontakt tritt.

## Das Gelände

Das Gelände ist die dreidimensionale Umgebung, in der die meiste Zeit der Realzeit des Spieles stattfindet.

In diesem Abschnitt erfahren sie, wie man mit dem Gelände umgeht:

### ZUGANG ZUM GELÄNDE

### BEWEGUNG IM GELÄNDE

### KAMPF IM GELÄNDE

### BEOBACHTEN IHRER EINHEITEN IM GELÄNDE

## ZUGANG ZUM GELÄNDE

Bevor Sie das Gelände betreten können, müssen Sie zumindest eine Mannschaft ausgewählt und gelandet haben.

Drücken Sie die Taste **F4** auf der Tastatur um das Menü „Mannschaft auswählen“ zu öffnen. Wenn Sie ihre Mannschaften gewählt haben, drücken Sie die Taste **F3** um zur Einsatzkarte zu gelangen. Verwenden Sie den Tastaturblock um Ihre Mannschaften zu Landen und ihnen die nötigen Befehle zu erteilen. Wählen Sie die Mannschaft aus, die Sie kontrollieren oder beobachten möchten, indem Sie sie zur aktiven Mannschaft machen. Sie können nun ins Gelände gelangen, indem Sie die Taste **F2** drücken. Wenn das Team über Befehle verfügt, können Sie die Mannschaft beobachten, falls nicht, übernehmen Sie die Kontrolle über die Mannschaft als Ihr Fahrer. Sie gelangen durch drücken der entsprechenden Funktionstasten in die anderen Menüs oder durch drücken der **<ESC>** Taste zurück zur Einsatzkarte.

## BEWEGUNG IM GELÄNDE

Sämtliche Bewegungen im Gelände finden in Echtzeit statt, der folgende Abschnitt behandelt die direkte Kontrolle einer Mannschaft durch das Führen des Fahrzeuges, in dem sich Ihre Mannschaft befindet.

Fahrzeuge unterscheiden sich in zwei Kategorien - Rad - oder Kettengetriebene amphibische Panzerfahrzeuge zu Wasser und zu Lande und Hubschraubern für die Bewegung in der Luft. Die Flugkontrolle für Helicopter ist einfach gehalten und erlaubt es dem Spieler sich einfach durchs Gelände mit Hilfe der Maus oder eines Joysticks und den Pfeiltasten zu bewegen. Sämtliche Fahrzeuge sind problemlos durch einen einzelnen Mann zu bedienen, aber im Interesse ihres Wirkungsgrades wird eine Bedienung durch zwei Mann ihres Personals angeraten.

Die Einsatzmöglichkeiten Ihrer Fahrzeuge hängt - wie folgt - überwiegend davon ab, ob sie durch einen oder zwei Mann Besatzung gesteuert werden:

#### ***FAHRZEUG MIT EINEM BESATZUNGSMITGLIED***

Wenn Sie so ein Fahrzeug bewegen, ist sein Turm in Fahrtrichtung arretiert, Sie können die Waffen abfeuern, aber den Turm nicht drehen. Um den Turm drehen zu können, müssen Sie ihre Position mit Hilfe der SPACETASTE wechseln und sich in die Position des Bordschützen begeben. Dies sorgt dafür, daß das Fahrzeug sofort anhält. Sie können mit dem Fahrzeug nun nicht mehr fahren, bis Sie mit Hilfe der SPACETASTE wieder zur Position des Fahrers wechseln.

#### ***FAHRZEUG MIT ZWEI BESATZUNGSMITGLIEDERN***

Wenn Sie so ein Fahrzeug lenken, können Sie die Hauptwaffe mit dem Turm in Fahrtrichtung verankert, abfeuern. Wenn Sie die Hauptkanone nicht selbst benutzen, wird diese automatisch entsprechende Ziele ins Visier nehmen, den Turm danach ausrichten und die Waffe abfeuern. Sie können die automatische Bewegung und das Feuer des Turms im Fahrzeugorientierungsfenster mitverfolgen. Drücken Sie die SPACETASTE um von der Position des Fahrers zu der des Bordschützen zu wechseln. So kontrollieren Sie den Geschützturm direkt durch Rechts - und Linksbewegung der Maus/des Joysticks. Sie können das Fahrzeug zusätzlich vorwärts oder rückwärts bewegen durch die Oben/Unten- Pfeiltasten des Cursors, steuern können Sie durch die Rechts/Linkstasten des Cursors. Wenn Sie das Fahrzeug in dieser Weise steuern, sehen Sie die Bewegung von der Blickrichtung des Turms im Gelände aus, die nicht notwendigerweise mit der Fahrtrichtung, bzw. der Fahrzeugfront übereinstimmt. Sie können sich selbst orientieren, indem Sie auf das Fahrzeugorientierungsfenster achten.

## **HUBSCHRAUBER MIT EINEM BESATZUNGSMITGLIED**

### **Kontrolle des Piloten**

Die Gesamtkontrolle der Höhenbewegung des Luftfahrzeuges, Aufsteigen, Absinken, die Landung und Höhenbewegungen während des Fluges werden mit den Oben/Unten Pfeiltasten des Cursors vollzogen. Die Fluggeschwindigkeit, die Höhe, die Flugrichtung und der Winkel des Steig/Sinkfluges (die zyklische Kontrolle) werden durch die Maus/den Joystick abgedeckt. Das Drücken der Taste „5“ auf dem Zahlenblock bringt den Hubschrauber zum Schwebeflug, also zum Verweilen auf der Stelle. Der linke Mausknopf feuert die Waffe ab und der rechte Knopf wechselt das Waffensystem. Mit Hilfe der SPACETASTE wechseln Sie zwischen der Ansicht des Bordschützen und des Piloten.

### **Kontrolle des Bordschützen**

Wenn Sie die Ansicht des Bordschützen durch Drücken der SPACETASTE gewählt haben, geht der Hubschrauber sofort in den Schwebeflug über und bewegt sich nicht von der Stelle. Im Menü des Bordschützen können Sie mit Hilfe der Oben/Unten Pfeiltasten des Cursors lediglich die Flughöhe verändern. Die Maus/der Joystick kontrolliert nun lediglich die vertikale und horizontale Ansicht des Zieles, Sie können die zyklische Kontrolle des Hubschraubers nicht nutzen und sich auch nicht im Gelände vorwärts bewegen.

## **HUBSCHRAUBER MIT ZWEI BESATZUNGSMITGLIEDERN**

### **Kontrolle des Piloten**

Die Gesamtkontrolle der Höhenbewegung des Luftfahrzeuges, Aufsteigen, Absinken, die Landung und Höhenbewegungen während des Fluges werden mit den Oben/Unten Pfeiltasten des Cursors vollzogen. Die Fluggeschwindigkeit, die Höhe, die Flugrichtung und der Winkel des Steig/Sinkfluges (die zyklische Kontrolle) werden durch die Maus/den Joystick abgedeckt. Mit dem linken Mausknopf feuern Sie die Waffe ab und mit dem rechten Knopf der Maus/des Joysticks wechseln Sie das Waffensystem. Wenn Sie mit zwei Besatzungsmitgliedern fliegen, nutzt der Bordschütze die von Ihnen nicht genutzten Waffensysteme, um unabhängig von Ihnen auf Ziele selbständig zu feuern. Durch das Drücken der SPACETASTE wechseln Sie zur Ansicht des Bordschützen und wieder zurück zum Piloten.



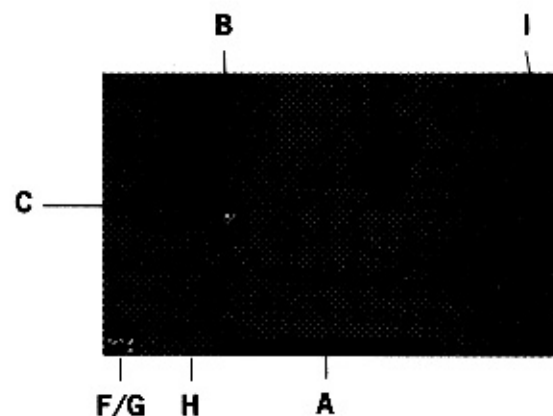
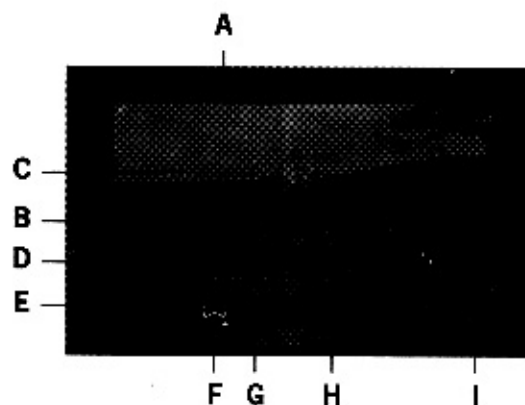
## **Kontrolle des Bordschützen**

Wenn Sie die Ansicht des Bordschützen gewählt haben, durch drücken der SPACETASTE, geht der Hubschrauber sofort in den Schwebeflug über und bewegt sich nicht von der Stelle, der Pilot hält ihn bei konstanter Höhe über dem Boden. Die Tasten des Cursors regeln nun die zyklische Kontrolle des Helicopters: durch die Oben/unten Tasten bewegen Sie den Hubschrauber vor - oder rückwärts im Gelände, durch die Rechts/Links Tasten bestimmen Sie seine Flugrichtung. Das Drücken der Taste „5“ auf dem Zahlenblock bringt den Hubschrauber zum Schwebeflug, also zum Verweilen auf der Stelle. Der linke Mausknopf feuert die Waffe ab und der rechte Knopf wechselt das Waffensystem. Die Maus/der Joystick kontrolliert nun lediglich die vertikale und horizontale Ansicht des Zieles, Sie können die Gesamtkontrolle des Hubschraubers nicht nutzen und sich auch nicht im Gelände hoch und herunter bewegen, also vertikalen Veränderungen vornehmen.

## **KONTROLLE EINES FAHRZEUGS (ÜBERSICHT)**

### **Kontrolle des Fahrers**

OBEN/UNTEN PFEILTASTEN DES CURSORS	Fahrtgeschwindigkeit vorwärts und rückwärts
Taste „5“ auf dem Zahlenblock	Stoppt Fahrzeug
MAUS/JOYSTICK	links/rechts Bewegung gibt die Fahrtrichtung an und steuert die horizontale Ausrichtung der Waffe
SPACETASTE	wechselt die Ansicht von Fahrer zu Bordschütze und umgekehrt, stoppt das Fahrzeug bei nur einem Besatzungsmitglied



- A. Nachrichtenfenster
- B. Realzeit Gelände
- C. Waffensicht
- D. Kompaß
- E. Fahrzeugorientierungsfenster
- F. Anzeige Besatzungsauswahl Fahrer
- G. Anzeige Besatzungsauswahl Bordschütze
- H. Geschwindigkeitsanzeige
- I. Radar.

### **VORWÄRTSBEWEGUNG**

Steht das Fahrzeug, drücken Sie die Obertaste des Cursors und halten Sie diese gedrückt, um das Fahrzeug vorwärts zu beschleunigen. Dies wird auf der Geschwindigkeitsanzeige [h] angezeigt. Lassen Sie die Taste los um die momentane Geschwindigkeit beizubehalten.

Drücken Sie die Untertaste des Cursors um die Vorwärtsgeschwindigkeit zu verlangsamen. Dies wird auf der Geschwindigkeitsanzeige [h] angezeigt. Lassen Sie die Taste los um die momentane Geschwindigkeit beizubehalten. Halten Sie die Taste gedrückt, um das Fahrzeug nach einer gewissen Zeit zum Anhalten zu bringen.

Das Drücken der Taste „5“ auf dem Zahlenblock stoppt das Fahrzeug sofort.



## **RÜCKWÄRTSBEWEGUNG**

Steht das Fahrzeug, drücken Sie die Untentaste des Cursors und halten Sie diese gedrückt um das Fahrzeug rückwärts zu beschleunigen. Dies wird auf der Geschwindigkeitsanzeige (h) angezeigt. Lassen Sie die Taste los um die momentane Geschwindigkeit beizubehalten.

Drücken Sie die Obentaste des Cursors um die Rückwärtsgeschwindigkeit zu verlangsamen. Dies wird auf der Geschwindigkeitsanzeige (h) angezeigt. Lassen Sie die Taste los um die momentane Geschwindigkeit beizubehalten. Halten Sie die Taste gedrückt um das Fahrzeug zum Anhalten zu bringen nach einer gewissen Zeit.

Das Drücken der Taste „5“ auf dem Zahlenblock stoppt das Fahrzeug sofort.

## **FAHRTRICHTUNG WECHSELN**

Um die Fahrtrichtung von vorwärts zu rückwärts zu wechseln, halten Sie das Fahrzeug entweder mit der Taste „5“ des Zahlenblocks an und wählen anschließend die Untentaste des Cursors um rückwärts zu beschleunigen oder Sie drücken die Untentaste des Cursors bis das Fahrzeug anhält, lassen die Taste los und drücken sie erneut solange, bis Sie die gewünschte Rückwärtsgeschwindigkeit erreicht haben. Dies wird auf der Geschwindigkeitsanzeige (h) angezeigt

Um die Fahrtrichtung von rückwärts zu vorwärts zu wechseln halten Sie das Fahrzeug entweder mit der Taste „5“ des Zahlenblocks an und wählen anschließend die Obentaste des Cursors um vorwärts zu beschleunigen oder Sie drücken die Obentaste des Cursors bis das Fahrzeug anhält, lassen die Taste los und drücken sie erneut solange, bis Sie die gewünschte Vorwärtsgeschwindigkeit erreicht haben.

## **DIE STEUERUNG**

Das Lenken aus Sicht des Fahrers bei einem Fahrzeug mit nur einem Besatzungsmitglied wird durch Rechts/Linksbewegungen der Maus/des Joysticks gesteuert. Während Sie durch das Gelände fahren wird der Kompaß(d) auf dem Bildschirm eingeblendet. Die Präsenz gegnerischer Lufteinheiten, Fahrzeuge, Gebäude und Mannschaften wird wie die eigener Mannschaften auf dem Radar (i) angezeigt.



Die relative Position und die Höhe in der sich das Fahrzeug befindet, werden im Fahrzeugorientierungsfenster (e) angezeigt, ebenso wie die Ausrichtung Ihres Geschützturmes und ob dieser gerade feuert oder nicht (nur bei zwei Mann Besatzung).

Die Lenkung des Fahrzeuges von der Ansicht des Bordschützen wird über die Links/Rechtstasten des Cursors vorgenommen. Bedenken Sie, daß die Sicht des Bordschützen sich immer nach der Ausrichtung des Turmes, nicht nach der Fahrzeugfront, richtet. Vorwärts/Rückwärtsbewegung und Links/Rechtsbewegung beziehen sich immer auf die Ausrichtung der Fahrzeugfront, das heißt, daß Sie auf die Ausrichtung des Turmes in Relation zur Ausrichtung der Fahrzeugfront achten müssen, wenn Sie durch das Gelände fahren. Sie können dies, indem Sie auf das Fahrzeugorientierungsfenster (e) achten.

### **KONTROLLE EINES HUBSCHRAUBERS (ÜBERSICHT)**

#### **KONTROLLE DES PILOTEN**

OBE/UNTEN PFEILTASTEN DES CURSORS	regelt die Geschwindigkeit in horizontalem und vertikalem Bereich
Taste „5“ auf dem Zahlenblock	bringt den Hubschrauber in den Schwebeflug (steht auf der Stelle)
MAUS/JOYSTICK	Links/Rechtsbewegungen lassen den Hubschrauber im Flug in die entsprechende Richtung abdrehen, im Schwebeflug dreht sich der Hubschrauber

Oben/Untenbewegung bestimmt Vorwärts/  
Rückwärtsbewegungen und deren  
Geschwindigkeit

linker Knopf feuert die Waffe ab

rechter Knopf wechselt das Waffensystem

SPACETASTE

wechselt Ansicht von Pilot zu Bordschützen  
und umgekehrt, bringt den Hubschrauber in  
den Schwebeflug (nur bei einem Mann  
Besatzung)

### **KONTROLLE DES BORDSCHÜTZEN**

OBEN/UNTEN PFEILTASTEN DES CURSORS

wechselt Ansicht von Pilot zu Bordschützen  
und umgekehrt, bringt den Hubschrauber in  
den Schwebeflug (nur bei einem Mann  
Besatzung)

MAUS/JOYSTICK

Links/Rechtsbewegung steuert  
Waffenausrichtung horizontal

Oben/Untenbewegung steuert  
Waffenausrichtung vertikal

linker Knopf feuert Waffe ab

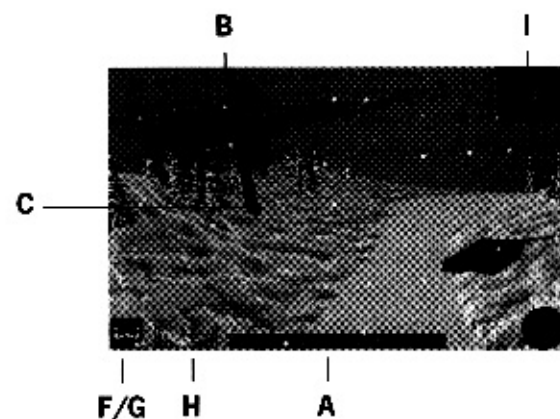
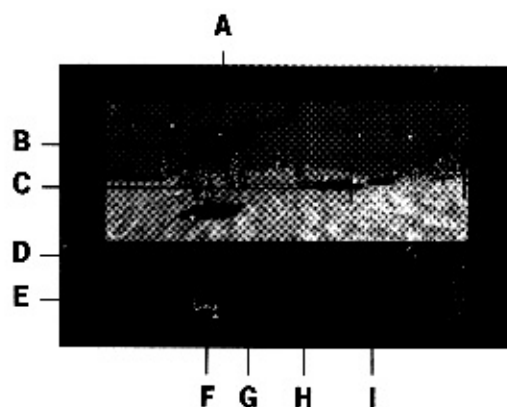
rechter Knopf wechselt das  
Waffensystem

TASTE „5“ AUF DEM ZAHLENBLOCK

bringt den Hubschrauber in den Schwebeflug  
(steht auf der Stelle)

SPACETASTE

wechselt Ansicht von Pilot zu Bordschützen  
und umgekehrt



- A. Nachrichtenfenster
- B. Realzeit Gelände
- C. Waffensicht
- D. Kompaß
- E. Luftfahrzeugorientierungsfenster
- F. Anzeige Besatzungsauswahl Pilot
- G. Anzeige Besatzungsauswahl Bordschütze
- H. Triebwerksschub/Richtungsanzeige
- I. Höhenmesser/künstlicher Horizont

### ***SINK/STIEGFLUG***

Wenn der Hubschrauber am Boden steht, erhöhen Sie den Triebwerksschub mit Hilfe der Obentaste des Cursors. Wenn die Schubkraft ansteigt wird der Hubschrauber abheben, was auf dem Höhenmesser (i) angezeigt wird. Die Geschwindigkeit, mit der der Hubschrauber vom Boden abhebt, verhält sich proportional zur gegebenen Schubleistung. Dies wird auf der Anzeige Triebwerksschub (h) angezeigt. Die erleuchteten Balken rechts in der Anzeige signalisieren, daß der Hubschrauber aufsteigt. Bringen Sie den Helicopter in einen Schwebeflug indem Sie entweder schrittweise den Schub mit der Untentaste des Cursors reduzieren oder die Taste „5“ auf dem Zahlenblock drücken. Befindet sich der Hubschrauber im Schwebeflug, zeigt die Anzeige Triebwerksschub (h) einen neutralen Balken in der Mitte der Anzeige erleuchtet an. Um abzusinken nehmen Sie den Schub schrittweise durch drücken der Untentaste des Cursors zurück. Die Höhe über Grund wird durch den Höhenmesser (i) angezeigt und die Geschwindigkeit, mit welcher der Hubschrauber sinkt wird durch den linken erleuchteten Balken in der Anzeige Triebwerksschub (h) angezeigt, die signalisiert, daß der Hubschrauber absinkt. Ein zu schnelles zurücknehmen der Schubkraft führt zum Absturz des Hubschraubers.

## **HORIZONTALE BEWEGUNG UND KONTROLLE DER HÖHE WÄHREND DES FLUGES**

Pilot Flying: -

Während des Fluges hängen sowohl seine Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung in der Horizontalen als auch seine Steigungs- und Absinkigenschaften von der Position seiner Schnauze und/oder seines Schwanzes ab. So wird es für Sie sicherlich interessant sein, die Position des Hubschraubers in Ihrem Luftfahrzeugorientierungsfenster **(e)** mitzuverfolgen.

Bewegen Sie die Maus/den Joystick nach vorn um die Schnauze des Hubschraubers nach unten zu drücken, bewegen Sie Maus oder Joystick zurück um den Schwanz des Hubschraubers nach unten zu drücken. Befindet sich die Schnauze des Hubschraubers ganz unten, wird jede Schubkraft über die Oben/Untentasten des Cursors in seitliche Bewegung umgesetzt, also als Antriebskraft genutzt. Wird die Schnauze des Hubschraubers angehoben, so wird nun ein Teil der Schubkraft für Auftrieb genutzt, je mehr die Schnauze angehoben wird, um so mehr Schubkraft wird in vertikale Bewegung umgesetzt, also zum Auftrieb genutzt. Stehen die Rotorblätter parallel zum Boden, wird sämtliche Schubkraft in vertikale Bewegung umgewandelt. Ist die Schnauze soweit erhoben, daß der Schwanz des Hubschraubers beginnt sich zu senken, verwandelt sich die Schubkraft zunehmend wieder in laterale Bewegung, umgesetzt.

Mit gesenkter Schnauze wird beim drücken der Obentaste des Cursors entweder die Vorwärtsbewegung und/oder die Höhe des Hubschraubers zunehmen oder die Rückwärtsbewegung und/oder die Höhe abnehmen. Die Untentaste des Cursors nimmt die Rückwärtsbewegung und/oder die Höhe zu oder die Vorwärtsbewegung und/oder die Höhe nehmen ab. Mit gesenktem Schwanz kehrt sich die Wirkung bei Benutzung der Oben/Untentaste des Cursors um.

Abdrehen oder drehen des Hubschraubers wird durch die Rechts/Linksbewegung der Maus/des Joysticks gesteuert. Nach links oder rechts abdrehen wird ebenfalls im Luftfahrzeugorientierungsfenster **(e)** angezeigt und Ihre Kompaßrichtung wird als Bildschirmblendung **(d)** angezeigt.

### **UNARWARTS/RÜCKWÄRTSBEWEGUNG**

Die Geschwindigkeit wird erhöht oder reduziert durch eine Kombination des Wechsels der Schubkraft und der Neigung der Nase. Es wird für Sie sicherlich interessant sein, die Position des Hubschraubers in Ihrem Luftfahrzeugorientierungsfenster **(e)** mitzuverfolgen.



Nachdem Sie mit dem Hubschrauber senkrecht vom Boden abgehoben sind, bringen Sie ihn in den Schwebeflug. Bewegen Sie nun die Maus/den Joystick nach vorne um die Nase des Hubschraubers nach unten zu drücken. Um eine Vorwärtsbewegung zu erreichen, erhöhen Sie leicht die Schubkraft indem Sie die Obentaste des Cursors drücken. Drücken Sie die „5“ Taste des Zahlenblocks um wieder in einen Schwebeflug zu gelangen. Ziehen Sie die Maus/den Joystick leicht zurück um den Schwanz des Hubschraubers nach unten zu drücken. Um eine Rückwärtsbewegung zu erreichen, erhöhen Sie leicht die Schubkraft indem Sie die Obentaste des Cursors drücken. Die Geschwindigkeit wird durch die Anzeige [h] angezeigt. Wenn Sie durch drücken der SPACETASTE zur Ansicht des Bordschützen wechseln, können Sie sich nicht vorwärts oder rückwärts bewegen wenn Sie nur mit einem Besatzungsmitglied fliegen. Wenn Sie mit zwei Mann Besatzung fliegen behält der Hubschrauber automatisch seine Höhe. Als Bordschütze sind ihre Oben/Untentasten des Cursors nun direkt mit der Vorwärts/Rückwärtsgeschwindigkeit gekoppelt. Drücken Sie die Obentaste um vorwärts zu beschleunigen. Lassen Sie die Taste zu irgendeinem Zeitpunkt los um bei einer konstanten Geschwindigkeit zu bleiben. Drücken Sie nun die Untentaste des Cursors um die Vorwärtsgeschwindigkeit zu drosseln. Wenn Sie den Knopf gedrückt halten, werden Sie irgendwann in den Schwebeflug übergehen. Das Drücken der „5“ Taste auf dem Zahlenblock bringt Sie sofort in den Schwebeflug. Wenn Sie während des Schwebefluges die Untentaste des Cursors drücken, erhöht dies Ihre Rückwärtsgeschwindigkeit. Lassen Sie die Taste zu irgendeinem Zeitpunkt los, um bei einer konstanten Geschwindigkeit zu bleiben. Das Drücken der Obentaste des Cursors drosselt die Rückwärtsgeschwindigkeit. Wenn Sie den Knopf gedrückt halten, werden Sie irgendwann in den Schwebeflug übergehen. Das Drücken der „5“ Taste auf dem Zahlenblock bringt Sie sofort in den Schwebeflug.

### ***ABDREHEN NACH LINKS/RECHTS***

Das Abdrehen wird gesteuert durch Rechts/Linksbewegung der Maus/des Joysticks. Abdrehen nach links oder rechts wird auch im Luftfahrzeugorientierungsfenster [e] angezeigt. Ihre Kompaßrichtung [d] wird als Bildschirmeinblendung angezeigt.

**Air-gunner Flying: -**

In einem Hubschrauber mit nur einem Mann Besatzung ist die einzige Flugbewegung die man aus der Sicht des Bordschützen ausführen kann, das Ändern der Flughöhe. Die Obentaste des Cursors erhöht die Geschwindigkeit des Steigens oder reduziert die Geschwindigkeit des Absinkens, die Untentaste hat die umgekehrte Wirkung. Wenn Sie über zwei Mann Besatzung verfügen ,regeln die Oben/Untentasten des Cursors Ihre Geschwindigkeit, Beschleunigung und ihre Vorwärtsbewegung, genau so, als wären Sie der Pilot, aber Sie können zusätzlich durch Benutzung der Rechts/Linkstasten des Cursors Abdrehen oder sich drehen. Der Hubschrauber behält die selbe Höhe wie zuvor, wenn Sie zur Ansicht des Bordschützen wechseln.

## Kampf im Gelände

Sämtliche Kampfhandlungen im Gelände finden in Realzeit statt. Ihre Transporteinheiten verfügen über zwei Waffensysteme mit denen Sie feuern können. Hat Ihr Fahrzeug zwei Mann Besatzung, wird die zweite Waffe automatisch auf entsprechende Ziele abgefeuert. Die Verfahrensweise zum Zielen, feuern und wechseln des Waffensystems sind sehr ähnlich, egal welche Art Fahrzeug Sie benutzen.

MAUS/JOYSTICK steuert Waffenausrichtung horizontal

Oben/Untenbewegung steuert Waffenausrichtung vertikal

linker Knopf feuert Waffe ab

rechter Knopf wechselt das Waffensystem

### ***KAMPFEN VOM FAHRZEUG AUS***

Um eine Waffe auf ein Ziel abzufeuern benutzen Sie die Maus/den Joystick um die Waffenansicht [c] auf das Ziel zu richten. Drücken Sie den linken Knopf um einen Schuß auf das Ziel abzugeben, handelt es sich um eine automatische Waffe wird eine Salve abgegeben, wenn Sie den Knopf gedrückt halten. Bei schwereren Waffen drücken Sie mehrmals hintereinander um weitere Schüsse abzufeuern.

Am Ort des Einschlages Ihrer Schüsse wird es aufblitzen. Sollte ein Schuß Ihr Ziel getroffen haben, steigt eine Rauchwolke auf. Wenn Sie ein Fahrzeug zerstören, wird es explodieren, umkippen und ausbrennen. Wenn Sie einen Hubschrauber zerstören wird er abstürzen, explodieren und ausbrennen. Wenn Sie ein Gebäude zerstören, wird es Feuer fangen und ausbrennen.

Wenn Sie zum ersten Mal Die Steuerung eines Fahrzeuges übernehmen, ist die Zweitwaffe für Sie vorgewählt. Klicken Sie den rechten Knopf der Maus/des Joysticks an um zur Hauptwaffe zu wechseln. Sie können als Fahrer wählen, mit welchem Waffensystem Sie feuern wollen, aber Sie können nicht den Turm drehen. Wenn Sie nur über einen Mann Besatzung verfügen, ist der Turm in Fahrtrichtung arretiert. Wenn Ihr Fahrzeug über zwei Mann Besatzung verfügt und Sie sich entscheiden als Fahrer die Hauptwaffe zu benutzen dreht sich der Turm automatisch in Fahrtrichtung und arretiert sich selbsttätig. Während er dies tut, wird Ihre Gefechtsansicht durch die Nachricht „Waffe ausrichten“ ersetzt. Wenn der Turm in Fahrtrichtung gesichert ist, erscheint wiederum Ihre Gefechtsansicht. Unabhängig davon, ob sie ein oder zwei Mann Besatzung haben, können Sie die Hauptwaffe in jede beliebige Richtung abfeuern, in welche Richtung Ihr Fahrzeug auch zeigt. Wenn Ihr Fahrzeug über zwei Mann Besatzung verfügt und Sie sich entscheiden als Fahrer die Zweitwaffe zu benutzen, wird sich der Turm automatisch auf entsprechende Ziele einrichten und mit der Hauptwaffe auf diese feuern, während Sie sich auf das Fahren konzentrieren können.



Drücken Sie die SPACETASTE um von der Fahrzeugkontrolle zur Turmkontrolle zu wechseln. Das Fahrzeug wird daraufhin automatisch anhalten. Das Bewegen der Gefechtsansicht dreht nur den Turm und hat keinerlei Einfluß auf die Ausrichtung oder Position des Fahrzeugs. Wenn Sie einen Mann Besatzung haben, müssen Sie zuerst mit Hilfe der SPACETASTE zur Ansicht des Fahrers wechseln, bevor Sie weiterfahren können. Haben Sie zwei Mann Besatzung, können Sie das Fahrzeug mit den Cursortasten auch als Bordschütze bewegen.

Wenn Ihre aktive Mannschaft ein bewaffnetes Gebäude besetzt hält, können Sie die Waffen des Gebäudes genauso nutzen, als handele es sich hierbei um den Geschützturm eines Fahrzeuges.

### ***KAMPFEN VOM HUBSCHRAUBER AUS***

Um eine Waffe auf ein Ziel abzufeuern benutzen Sie die Maus/den Joystick, um die Waffenansicht (c auf das Ziel zu richten. Drücken Sie den linken Knopf, um einen Schuß auf das Ziel abzugeben, handelt es sich um eine automatische Waffe wird eine Salve abgegeben, wenn Sie den Knopf gedrückt halten. Bei schwereren Waffen drücken Sie mehrmals hintereinander um weitere Schüsse abzufeuern.

Am Ort des Einschlages Ihrer Schüsse wird es aufblitzen. Sollte ein Schuß Ihr Ziel getroffen haben, steigt eine Rauchwolke auf. Wenn Sie ein Fahrzeug zerstören, wird es explodieren, umkippen und ausbrennen. Wenn Sie einen Hubschrauber zerstören wird er abstürzen, explodieren und ausbrennen. Wenn Sie ein Gebäude zerstören, wird es Feuer fangen und ausbrennen.

Wenn Sie zum ersten Mal die Steuerung eines Hubschraubers übernehmen, ist die Zweitwaffe für Sie vorgewählt. Klicken Sie den rechten Knopf der Maus/des Joysticks an um zur Hauptwaffe zu wechseln. Sie können als Pilot wählen, mit welchem Waffensystem Sie feuern wollen, aber Sie müssen weiterhin den Hubschrauber fliegen, um sicherzustellen, daß sie nicht den Boden berühren. Wenn Sie nur einen Mann Besatzung haben und Sie zur Ansicht des Bordschützen wechseln, wird der Hubschrauber automatisch in den Schwebeflug auf der Stelle übergehen und Sie können lediglich seine Flughöhe beeinflussen. Wenn Ihr Hubschrauber zwei Mann Besatzung hat und Sie zur Ansicht des Bordschützen wechseln, können Sie den Hubschrauber auf einer festgeschriebenen Höhe durch das Gelände fliegen, ohne Angst haben zu müssen, daß Sie mit dem Boden kollidieren. Wenn Sie der Pilot des Hubschraubers sind, wird das Waffensystem, das Sie nicht nutzen automatisch auf entsprechende Ziele feuern.



## Beobachten des Geländes

Wenn die aktive Mannschaft eine vorgegebene Vormarschroute hat, wird die erste Ansicht des Geländes eine Ansicht einer externen Kamera des Fahrzeuges sein. Während die Mannschaft durch das Gelände vorrückt, können Sie den Vormarsch durch die verschiedenen Einstellungen der Kamera beobachten.

### KONTROLLE DER EXTREMEN KAMERA

OBEN/UNTEN PFEILTASTEN DES CURSORS	vergrößert/verkleinert Abstand der Kamera vom Fahrzeug
RECHTS/LINKSTASTEN DES CURSORS	läßt Kamera um das Fahrzeug kreisen
MAUS/JOYSTICK	Rechts/Linksbewegung schwenkt die Kameransicht
	Oben/Untenbewegung kippt die Kameransicht
	linker Knopf schaltet Kamera auf Perspektive des Piloten
	rechter Knopf schaltet Kamera auf Perspektive des Bordschützen
TASTE „E“ AUF DER TASTATUR	bringt die Kamera zurück zur Außenansicht

### KONTROLLE ÜBER DAS FAHRZEUG ÜBERNEHMEN

Drücken Sie den linken Knopf der Maus/des Joysticks um zur Kameraperspektive des Piloten zu gelangen. Drücken Sie nun die Taste „C“ auf der Tastatur um die automatische Bewegung der Mannschaft abubrechen. Das Fahrzeug ist nun unter Ihrer direkten Kontrolle. Haben Sie die Taste „C“ einmal gedrückt, ist die automatische Route gelöscht.

Drücken Sie den rechten Knopf der Maus/des Joysticks gelangen Sie zur Kameraperspektive des Bordschützen. Vorausgesetzt Sie haben eine zwei Mann Besatzung, haben Sie nun Kontrolle über die Waffen des Fahrzeuges, bis Sie einen Zielpunkt erreichen, der einen Befehl zum Angriff oder zur Zerstörung eines Zieles beinhaltet. In diesem Fall gelangen Sie zurück zur Ansicht der externen Kamera.

## **Übersicht der Tastenfunktionen des Spiels**

- F1** Zeigt zusätzliche Informationen zu Personen, Fahrzeugen und Gebäuden. (Im Auswahlménü der Mannschaften platzieren Sie hierzu den Cursor auf eine Person oder ein Fahrzeug; auf der Einsatzkarte platzieren Sie den Cursor auf das Fahrzeug- oder Gebäudesymbol und drücken dann die Taste **F1**)
- F2** zeigt das Gelände an
- F3** führt zur Einsatzkarte.
- F4** führt zum Menü „Mannschaft auswählen“
- F5** schaltet die Einblendung der Meldungen ein und aus. Bei eingeschaltetden Meldungen können Sie mit der Taste ENTER zur nächsten Meldung gelangen
- F6** wechselt Radar von vollem Bildschirm zu kleiner Größe
- F7** zeigt Einsatzbeschreibung
- F8** führt zum Menü Spieloptionen
- F9** lädt einen Spielstand
- F10** speichert Spielstand
- P** Pause
- F** Gelände wechselt von vollem Bildschirm zu kleiner Größe
- S** Geräusche ein/aus
- M** zeigt Bewegung aller Fahrzeuge auf der Einsatzkarte, außer während der Ausführung von Kampfaufträgen

**SPACE-TASTE** wechselt Ansicht von Fahrer zu Bordschützen im Gelände und umgekehrt

**„+“ TASTE** Radar einblenden

**„-“ TASTE** Radar ausblenden

**ESC** macht einige Befehle in manchen Situationen rückgängig, z.B. wenn Sie eine Mannschaft gelandet haben.

**CURSOR-TASTEN** kontrollieren Geschwindigkeit und Fahrtrichtung von Fahrzeugen und Lufteinheiten im Gelände

**„5“ TASTE** stoppt Fahrzeugbewegung oder bringt Hubschrauber in den Schwebeflug im Gelände

# RED GHOST

TECHNISCHES BEGLEITHEFT  
IBM PC KOMPATIBLE CD-ROM

SUPPLEMENT TECHNIQUE  
CD-ROM compatible PC IBM

SUPPLEMENTO TECNICO  
per CD-ROM PC IBM Compatibile

SUPLEMENTO TÉCNICO  
CD-ROM Compatible con PC IBM

**empire**<sup>®</sup>  
I N T E R A C T I V E

# RED GHOST

## Inhaltsverzeichnis

- Bevor Sie beginnen!
- Installation
- Soundkonfiguration
- Spielbetrieb
- Kundendienstinfos

## Bevor Sie beginnen!

Vielen Dank für den Erwerb von "Red Ghost" und Ihre Unterstützung für Empire Interactive. Wir hoffen, daß Ihnen das Spiel viel Spaß und Unterhaltung bringt.

Vergessen Sie bitte nicht, die Registrierkarte innerhalb von 14 Tagen ausgefüllt an uns zurückzuschicken. Weitere Informationen dazu entnehmen Sie bitte der beigefügten Registrierkarte.

Ihre Spielpackung sollte die folgenden Komponenten enthalten. Ignorieren Sie bitte jegliche Handbuchverweise auf andere Komponenten.

- 1 x Red Ghost-Benutzerhandbuch
- 1 x Technisches Begleitheft
- 1 x Registrier-/Garantiekarte
- 1 x IBM/Kompatible CD-ROM

In den folgenden Abschnitten wird davon ausgegangen, daß Sie die MS-DOS-Version 5.0 (oder höher) betreiben, Ihre Festplatte C: ist, Ihr CD-ROM-Laufwerk D: ist und Sie das Spiel im Standardverzeichnis REDGHOST installieren. Anderenfalls achten Sie bitte darauf, daß Sie die Laufwerkbezeichnungen und den Verzeichnisnamen im Handbuch entsprechend ersetzen.

Um das Spiel betreiben zu können, müssen bestimmte Spieldateien auf Ihrer Festplatte installiert werden. Befolgen Sie dazu bitte die nachstehenden Anweisungen.

## Installation

Versichern Sie sich, daß Sie sich am DOS-Prompt und nicht in Windows oder einem anderen Umgebungsmanager befinden. Geben Sie beim CD-Laufwerkprompt einfach INSTALL ein, und drücken Sie die Eingabetaste, woraufhin das Hauptmenü erscheint. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um sich im Hauptmenü zu bewegen. Betätigen Sie die Eingabetaste, um die markierte Option zu wählen, und die Escape-Taste, um den gegenwärtigen Schirm zu verlassen.

### Install To Hard Disk

Installiert das Spiel entsprechend der gegenwärtig gewählten Option.

### Select Destination

Das Standardverzeichnis für Red Ghost ist C:\REDGHOST. Möchten Sie ein anderes benutzen, ziehen Sie die Markierung auf 'Select Destination' und betätigen die Eingabetaste, woraufhin das aktuelle Installationsverzeichnis erscheint, das Sie wie gewöhnlich editieren können.

### Install Type

Wählen Sie hier zwischen 'Maximum', 'Normal' oder 'Minimum', um die Menge der zu installierenden Dateien anzugeben. Je mehr Dateien Sie installieren, desto seltener muß auf die CD zugegriffen werden und desto schneller ist demnach die Betriebsgeschwindigkeit des Spiels.

### View README.TXT file

Mit dieser Option erhalten Sie Einblick in die neuesten Red Ghost-Infos, die alle nach Drucklegung dieses technischen Begleitheftes vorgenommenen Änderungen sowie alle Nachträge aufführen.

### Schwierigkeiten bei der Installation

Sollten Sie während der Installation auf Schwierigkeiten stoßen, dann überprüfen Sie bitte, daß Ihre Festplatte für die zuvor gewählte Installationsoption genügend freien Speicherplatz hat. Geben Sie dazu beim C-Prompt DIR gefolgt von der Eingabetaste ein. Es folgt eine Auflistung der drei Installationsoptionen und ihrer Speichervoraussetzungen:

Minimum - 1 MB Festplattenspeicherplatz.

Normal - 4 MB Festplattenspeicherplatz.

Maximum- 15 MB Festplattenspeicherplatz.

Ist Ihr Festplattenspeicherplatz unzureichend, sollten Sie versuchen, durch Löschen nicht mehr benötigter Dateien Speicherplatz freizugeben.

In seltenen Fällen kann es zu Installationsschwierigkeiten kommen, weil das Ziellaufwerk fragmentiert ist. MS-DOS-Version 6.0 und höher bietet zur Behebung dieses Problems ein Programm namens DEFRAG, das Sie vom DOS-Prompt aus betreiben können. Weitere Infos über DEFRAG erhalten Sie durch Eingabe von HELP DEFRAG und Drücken der Eingabetaste.

## Soundkonfiguration

Sie können das Soundeinstellungsprogramm jederzeit vom Red Ghost-Hauptmenü aus aufrufen, indem Sie die Option 'Configuration Menu' und dann 'Sound Setup' anklicken. Sie können es aber auch vom DOS-Prompt aus betreiben, indem Sie auf das Verzeichnis umschalten, in dem Red Ghost installiert wurde, dann SETSOUND eingeben und die Eingabetaste drücken.

## Spielbetrieb

Versichern Sie sich, daß Sie sich am DOS-Prompt und nicht in Windows oder einem anderen Umgebungsmanager befinden, und geben Sie folgendes ein:

RG <Eingabetaste>

RG -v16 < Eingabetaste > - wenn Sie auf den Lade-, Speicher- und Teamauswahlschirmen Probleme mit den Grafiken haben.

## Verwendung des Aktions- und Strategiemodus

Sie haben Sie Auswahl zwischen den folgenden zwei Spielmodi: 'Action' und 'Strategy'. Der Strategiemodus gibt den Gebäuden und Fahrzeugen einen realistischen Panzerungswert, wogegen der Standardmodus 'Action' die Zerstörung von Gebäuden und Fahrzeugen leichter gestaltet. Sie können den gewünschten Spielmodus während des Spiels über das Konfigurationsmenü wählen.

## Speicherbezogene Schwierigkeiten

Red Ghost erfordert 500 KB konventionellen Speicher und 5 MB XMS-Speicher. Haben Sie nicht genügend Speicherplatz verfügbar oder glauben, ein speicherbezogenes Problem zu haben, wenden Sie sich bitte an Empire Interactives technischen Hilfsdienst. Bevor Sie uns jedoch anrufen, sollten Sie sich den Inhalt Ihrer AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien (diese Dateien befinden sich im Stammverzeichnis Ihrer Festplatte und können mittels des EDIT-Programms ausgedruckt werden) und den Speicherstatus Ihres Gerätes (durch Eingabe von MEM und Drücken der Eingabetaste) notieren und beim Anruf bereithalten. Siehe 'Kundendienstinformationen' unten.

## Kundendienstinformationen

Haben Sie zu Red Ghost oder einem anderen Spieltitel von Empire Interactive Fragen, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst unter:

Empire Interactive Helpline

Telefon: (0044)-343-9143

oder die Hotline unseres deutschen Vertriebes BOMICO

Bomico Hotline Nr: 06107-945 145