

ATTENTION

- Vous ne pouvez combattre que si vous disposez des armes nécessaires à vos choix. De même, si l'ennemi anéanti toutes les unités de l'arme avec laquelle vous vous battez, ou si vos munitions s'épuisent, votre attaque échoue et vous avez perdu.

- Par contre, si l'ennemi est totalement vaincu, vous pouvez récupérer des munitions dans les bases terrestres.

Mines

- Enfin, dans certaines zones de l'archipel, des sous-marins ennemis rôdent. Ils peuvent vous endommager gravement si vous ne réagissez pas en larguant des mines avec la touche barre ESPACE (jeu au clavier) et ACTION (manette).

Vous serez averti de leur présence par le changement de couleur du tour de l'écran qui devient rouge.

Nom de code : "OPERATION NEMO"

OPERATION NEMO

Opération Némé est un wargame d'action.

Votre amiral vous confie une mission capitale : Vous emparer de la base XXD afin de préparer l'invasion de la 3ème armée dans cette région stratégique, et cela dans les plus brefs délais, au risque de faire échouer l'opération.

Mesurant ce risque, il vous donne de gros moyens : nommé commandant du porte-avion "Le Démoniaque", vous pourrez embarquer en quantité, hommes, armes et munitions. Puis vous naviguerez dans les eaux de l'archipel Macapouoro, évitant ou provoquant les combats contre les chars ou les avions, attaquant les bases terrestres ou navales pour mettre enfin la main sur XXD ou récupérer des munitions.

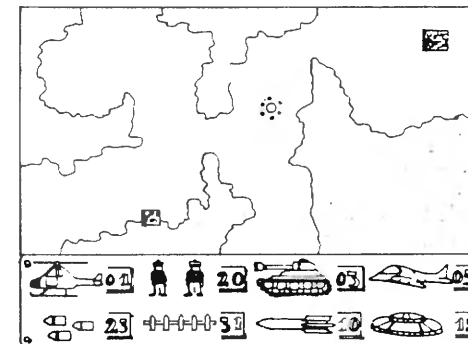
PHASE I = EMBARQUEMENT

Sur l'écran, "Le Démoniaque" est à quai, ses côtes vides.

A vous de faire embarquer les armes : hélicoptères, chars, avions, les escadrons d'hommes, les munitions : caisses d'obus, de roquettes, de balles et de mines, nécessaires à votre mission.

Un cadre indique selon le tableau ci-dessous ces différents éléments et les quantités que vous chargez dans les soutes. Vous êtes limité à 99 unités par élément, et environ 400 au total.

Initialement, un choix vous est proposé. Vous pouvez augmenter ou diminuer ces valeurs initiales.



Au clavier : vous vous déplacez avec les flèches de direction. Pour augmenter ou réduire les quantités, utilisez les touches + et -

Manette : vous vous déplacez avec la manette. Utilisez conjointement le bouton action et la manette en la dirigeant vers le haut pour augmenter les quantités, vers le bas pour les diminuer.

Quand l'embarquement est terminé, tapez ENTREE pour commencer réellement votre mission.

PHASE II = OPERATION

Vous fouillez l'archipel de Macapouro - suite de petites îles et de côtes très découpées - sur un grand nombre de tableaux à bord d'un porte-avion symbolisé. L'ennemi est bien implanté, présent par ses bases navales et terrestres.

Les bases navales = ferment l'accès de certains détroits, vous pourrez donc les éviter ou tenter de forcer le passage en combattant leurs avions, avec vos propres avions ou la DCA du "Démoniaque".

Les bases terrestres = l'une d'elle est XXO, il vous faut donc attaquer ces bases à l'aide de vos chars ou de vos hélicoptères. Vous pourrez récupérer des munitions avant de retrouver XXO.

A tout moment, lors de la navigation, vous pouvez interrompre la partie en tapant Cnt A.

COMBATS

Pour combattre : Collez le porte-avion contre la base ennemie et tapez sur la touche ESPACE si vous jouez avec le clavier, le bouton ACTION si vous utilisez la manette.

Après le choix des armes, vous dirigez votre tir avec les flèches de direction ou la manette et tirez avec la barre ESPACE ou le bouton ACTION.

Si vous échouez à un combat = votre mission est un échec, vous avez perdu. Votre seule alternative, refaire une tentative.

- Chars-Chars -

Vous êtes aux commandes d'un char et devez détruire les tanks ennemis qui arrivent à l'horizon. Pour les anéantir, tirez en plein centre. Chaque tir vous coûte une caisse d'obus. Quand votre char est touché, vous perdez un homme et un char. Vous gagnez quand tous vos ennemis sont anéantis. Vous voyez vos pertes et vos gains s'inscrire dans le cadre au bas de l'écran.

- Hélicoptères - Chars -

Chaque tir coûte une caisse de roquettes. Quand l'hélicoptère est touché, vous perdez 1 homme et 1 hélicoptère.

- Avions - Avions -

Chaque tir décrémente une caisse de balles. Quand votre avion est touché, vous perdez 1 avion. Au centre de l'écran, votre viseur est représenté. Si un avion ennemi apparaît à gauche, virer à gauche (flèche ou manette) pour vous rapprocher de lui, puis vous verrez alors la ligne d'horizon s'incliner. Dès que l'avion est sur votre viseur, tirez.

Attention : tant que la ligne d'horizon est inclinée, vous continuez à tourner. Donc, si vous voulez changer de direction, préparez-vous suffisamment tôt.

- Bateaux - Avions -

Vous tirez avec les obus. Quand votre porte-avion est touché, vous perdez l'un ou l'autre des 8 éléments dont vous disposez. S'il s'agit d'un élément que vous ne possédez plus (cadron à 0), votre attaque a échoué. Vous ne pouvez pas descendre les avions ennemis lorsqu'ils viennent de tirer et qu'ils sont trop près.