



THEATRE EUROPE

CBM 64

CPC 464-664 ~ SPECTRUM

Auteur: A. STEEL



ERE INFORMATIQUE

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

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

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



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

La location de ce produit est strictement interdite.

© PSS et ERE INFORMATIQUE 1985

CE PROGRAMME EST DÉDIÉ AUX HABITANTS DE NOTRE
MONDE DANS L'ESPOIR QUE LA FICTION NE DEVIENNE
JAMAIS UNE RÉALITÉ.

ALAN & SES AMIS
Mars 1985

Quoique les producteurs de Théâtre Europe aient accordé un soin minutieux à la préparation du jeu afin d'assurer la justesse des détails, nous devons souligner que les événements décrits dans cette simulation de conflit sont entièrement fictifs.

VERSION DISQUETTE C64

CHARGEMENT

- Branchez votre manette de jeu dans le port 2
- Insérez la disquette dans le lecteur
- Tapez LOAD "*",8,1 [RETURN]
- Quand le message "Ready" s'affiche, tapez RUN [RETURN]
- Le programme se chargera et se lancera automatiquement.

SAUVEGARDE EN COURS DE PARTIE

- Pressez F1 pour quitter le jeu
- Pressez S pour entrer en procédure de sauvegarde
- Insérez une disquette vierge et formatée dans le lecteur
- Pressez C pour que la sauvegarde s'effectue.

CHARGEMENT D'UN JEU SAUVEGARDÉ

- Chargez normalement le jeu puis pressez N,1 et A pour sélectionner la procédure
- Pressez B et insérez la disquette contenant la partie sauvee dans le lecteur
- Pressez C : la partie se chargera et s'auto-lancera.

CHARGEMENT SUR COMMODORE 64

Assurez vous que la cassette soit complètement réembobinée.

Connectez votre poignée de jeu dans le port 2.

Appuyez simultanément sur SHIFT et RUN STOP.

Lorsque le message "PRESS PLAY" apparaît sur l'écran, appuyez sur la touche "PLAY" de votre magnétophone.

Après 15 secondes, le message "SEARCHING/FOUND" apparaîtra, puis après quelques secondes, l'écran s'effacera et le magnétophone se remettra en marche.

Le chargement prend quelques minutes.

CHARGEMENT SUR SPECTRUM

Connectez votre poignée de jeu.

Tapez "LOAD" puis "ENTER".

Enfoncez la touche "PLAY" du magnétoscope.

Le programme se charge et s'autolance.

CHARGEMENT SUR AMSTRAD

Connectez votre poignée de jeu.

Appuyez sur "CTRL" et 2 fois sur la petite touche "ENTER" (sur CPC 664, sélectionnez au préalable l'option magnétophone et tapant simultanément **[SHIFT]** **[@]**, TAPE puis "ENTER").

Enfoncez la touche "PLAY" du magnétophone.

Le programme se charge et s'autolance.

THEATRE EUROPE

SOMMAIRE

SECTION	PAGE
1	CHARGEMENT 7
2	INTRODUCTION 11
3	INITIALISATION 12
4	MODE 'CARTE' 12
5	DÉPLACEMENT D'UNE UNITÉ 13
6	LANCEMENT D'ATTAQUES 14
7	ÉCRAN 'ACTIONS' 14
8	PHASE 'RENFORTS' 15
9	PHASE 'AÉRIENNE' 16
10	MISSIONS SPÉCIALES 18
11	ÉCRAN RADAR 19
12	TOUR DE L'ENNEMI (ORDINATEUR) 20
13	TACTIQUES DE BASE (Comment jouer) 21
14	SAUVEGARDE/CHARGEMENT ou QUITTER UNE PARTIE 22
15	LE JEU AVANCÉ 23
16	LISTE DES UNITÉS 28
17	BIBLIOGRAPHIE 30

INTRODUCTION

Beaucoup de jeux sur ordinateur peuvent être joués de suite, en chargeant le programme puis en prenant la poignée de jeu. Les règles etc. peuvent être assimilées au fur et à mesure. THEATRE EUROPE **n'est pas** un jeu de ce genre. Par contre il ne faut pas croire qu'il est trop complexe non plus...

C'est un jeu que vous apprendrez, et vous en tirerez plus rapidement plaisir en suivant ce livret. Vous devez lire au moins les sections 1 à 14 afin de comprendre le jeu de base.

La simulation concerne les 30 premiers jours de la prochaine guerre en Europe. Vous pouvez choisir le rôle de commandant suprême des forces de l'OTAN ou de celles du pacte de Varsovie. Vous avez le contrôle des armées de terre et de l'air, et vous pouvez lancer des attaques stratégiques nucléaires et chimiques.

En tant que commandant du pacte de Varsovie, votre objectif est de briser l'alliance de l'OTAN, par une invasion massive et l'occupation de la R.F.A.

En tant que commandant de l'OTAN, votre tâche est de limiter l'invasion soviétique en Europe, et donc de parer à l'occupation de la R.F.A.

3. INITIALISATION

Après le chargement du programme, le message "ENTREZ O POUR OTAN" et "ENTREZ P POUR PACTE DE VARSOVIE" doit apparaître.

Appuyez sur 'O'

"NIVEAU (1, 2 OU 3) ?" apparaîtra. Appuyez sur '1'.

Puis l'ordinateur demande "ENTREZ A POUR LES SÉQUENCES D'ARCADE OU BIEN 'N'.

Appuyez sur 'A',

l'écran suivant "ENTREZ J POUR JOUER". Appuyez sur 'J'.

4. MODE 'CARTE'

L'écran s'efface et une carte d'Europe s'affiche. En haut, se trouve une ligne de texte noir sur fond jaune : c'est la LIGNE TEXTE où sont affichés les messages, informations, etc. La ligne actuelle : "PHASE DE MOUVEMENT : O.T.A.N." indique la phase du tour de jeu puis la possibilité de déplacer les unités de l'OTAN.

Sous cette ligne, "DEFCON5" indique le degré de préparation de votre attaque nucléaire. DEFCON1 rappellerait qu'une attaque est en cours.

N.B. : DEFCON = DEFENSE CONTROL

La case "JRS" indique le nombre de jours écoulés depuis le début de la guerre.

En SUEDE sur l'écran, on trouve un carré blanc, le COMCURS (Commande Curseur), qui vous permet de donner des ordres de mouvements, d'attaques, etc. La poignée fait déplacer le COMCURS sur la carte.

Le grand carré blanc à gauche vers le haut de l'écran indique les "RAPPORTS", c'est-à-dire l'emplacement du COMCURS et les puissances de chaque unité militaire (Une unité = un corps ou une armée). La liste suivante vous sert de guide :

SYMBOLE	COULEUR	DESCRIPTION
Uni	Noir	Plaine
Uni	Cyan	Mer/Lac
Tramé	Marron	Montagnes
Ligne	Gris/Blanc	Frontières
Croix	Variable	Capitale
Cercle	Bleu	Corps OTAN
Cercle	Rouge	Armée P. de Varsovie
Cercle	Jaune	Corps/Armée Neutre

5. DÉPLACEMENT D'UNE UNITÉ

Placez le COMCURS sur une unité OTAN (cercle bleu) et appuyez sur le bouton de tir. Le COMCURS vire au vert, montrant que l'unité est prête à être déplacée. Ayant amené le COMCURS vert sur un nouvel emplacement, réappuyez sur le bouton de tir. Le COMCURS vire au blanc et l'unité changera de place. Un point noir apparaîtra sur l'unité afin de vous rappeler que vous l'avez mise en mouvement. Vous ne pourrez plus la bouger au cours de ce tour (jour).

Vous ne pouvez évidemment pas installer une unité dans la mer ou dans une case déjà occupée. Cependant, il y a quelques exceptions à cette règle, traitées dans le "Jeu Avancé".

Les mouvements en montagne sont plus lents. Au tour suivant un déplacement en montagne, l'unité démarrera la phase mouvement avec un point noir et ne pourra pas se déplacer.

Pour quitter la "PHASE MOUVEMENT" appuyez sur "ESPACE".

6. LANCEMENT D'ATTAQUES

La LIGNE TEXTE affichera "PHASE ATTAQUE : OTAN" (Phase attaque OTAN) et tous les points noirs de mouvements seront effacés. Afin de lancer une attaque, placez le COMCURS sur une unité OTAN et appuyez sur le bouton de tir. Le COMCURS vire au vert et indique que l'unité est prête à attaquer. Les limites aux mouvements du COMCURS reflèteront les limites autorisées de vos attaques. Placez le COMCURS sur l'unité adverse que vous souhaitez attaquer puis appuyez sur le bouton de tir. Votre unité et l'unité ennemie seront marquées d'un point noir.

Chaque unité ne peut faire qu'une attaque par tour ; en revanche, une unité ennemie peut être attaquée par plus d'une de vos unités. Dans ces limites, vous pouvez lancer autant d'attaques que vous le souhaitez pendant un tour.

Pour quitter la "PHASE ATTAQUE" appuyez sur "ESPACE".

7. ÉCRANS ACTIONS

Si au début de la partie vous avez appuyé sur 'A' (Séquences d'Arcade), lisez la suite de cette section, sinon passez directement à "CARTE D'ATTAQUE".

La LIGNE TEXTE vous demande "SELECTIONNEZ LA BATAILLE". Déplacez le COMCURS vers une unité attaquante (avec un point noir) puis appuyez sur le bouton de tir. Si vous ne souhaitez pas participer à une bataille ou si vous n'avez pas attaqué au cours de ce tour, appuyez sur "ESPACE" afin de passer à la "CARTE D'ATTAQUE".

L'écran affichera une vue de la bataille. Vos forces se déplaceront vers l'horizon et seront (ou non) visibles. Votre tâche est d'appuyer l'attaque en détruisant les forces ennemies avec vos missiles. Pour en lancer un, appuyez sur le bouton de tir et guidez-le en déplaçant votre mire (carré blanc) sur la cible. Les avions sont hostiles et peuvent être attaqués. Selon le nombre d'ennemis détruits, vous recevrez une prime (ou pénalité) qui influencera toutes les attaques de ce tour.

Si vous tirez trop (sans viser), vous aurez des problèmes. Voir note dans la section "TACTIQUES DE BASE".

L'ÉCRAN ACTION disparaîtra après un certain temps et vous verrez apparaître l'écran "CARTE D'ATTAQUE".

CARTE D'ATTAQUE

Toutes les unités impliquées dans des batailles clignoteront sur la carte d'Europe. Les unités détruites complètement disparaîtront de la carte. D'autres seront obligées de se replier.

8. PHASE DE RENFORTS

La LIGNE TEXTE affichera "PHASE DE RENFORTS : O.T.A.N." et toutes vos unités seront remplacées par des chiffres. Placez le COMCURS sur une unité (chiffre) et la case RAPPORT affichera la même valeur que le chiffre sur la carte. C'est normal puisque les chiffres indiquent leur valeur ARM (Puissance de Combat). Pendant cette phase, vous pouvez ajouter des renforts à n'importe laquelle de vos unités. Le nombre de renforts ARM (Puissance de Combat) disponibles est indiqué sur la LIGNE TEXTE. Dans le cas actuel, "1". En augmentant la valeur ARM d'une unité,

la LIGNE TEXTE affichera "0". Le COMCURS virera du jaune au blanc, indiquant par là qu'il n'y a plus de renfort disponible. Appuyez sur "ESPACE" pour la phase RENFORTS AIR (forces aériennes) au cours de laquelle vous répétez les mêmes opérations. En appuyant sur "ESPACE", vous passerez à la phase RENFORTS INT (Intendance). A gauche sur la carte se trouve le planning de renforts de l'OTAN. Il indique la quantité de renforts disponibles et le jour de leur arrivée. Notez que les renforts aériens sont listés sous TAC AIR, et que les unités listées sous AIR sont uniquement destinées à l'aviation.

Les renforts ne peuvent être 'stockés' et sont perdus s'ils ne sont pas utilisés le jour de leur arrivée. De plus, aucune unité ne peut avoir une valeur ARM, AIR ou INT supérieure à 9.

Appuyez sur "ESPACE" pour passer à la phase suivante.

9. PHASE AÉRIENNE

Pendant cette phase vous contrôlez l'armée de l'air dont les unités peuvent être envoyées sur une grande variété de missions et peuvent entrer ou sortir de la réserve. Tous les renforts aériens passent automatiquement en réserve le jour de leur arrivée. Les unités aériennes peuvent être 'stockées' : elles ne seront pas perdues si elles restent en réserve. L'AIR RESERVE (Réserve Aérienne) s'affiche en haut à droite de l'écran. A gauche, on trouve une liste des missions aériennes et, sous le titre PUISSANCE AÉRIENNE, le nombre d'unités détachées sur la mission.

En bougeant la poignée, la flèche "DE RESERVE" peut être déplacée vers les missions. En appuyant sur le bouton de tir, vous assignerez une unité de la réserve à la mission.

Quand vous aurez fini les assignations, appuyez sur "ESPACE". La flèche "VERS RESERVE" (vers la réserve) s'affichera. Si vous appuyez sur le bouton de tir, vous enlèverez une unité et la mettrez en réserve. Notez que les unités doivent toujours passer par la RÉSERVE et qu'il faut deux tours de jeu afin de transférer une unité d'une mission vers une autre.

La gestion des réserves aériennes est un facteur important pour bien jouer.

Les couleurs des chiffres des unités assignées à une mission vous donnent des indications sur la force ennemie. Si votre chiffre est vert, vous avez dans cette mission, plus d'unités que l'ennemi. Le jaune indique l'égalité des forces et le rouge, votre faiblesse face à l'ennemi. Ceci n'est valable qu'au niveau 1 du programme.

Voir JEU AVANCÉ pour les autres niveaux.

Pour le niveau 1, vous n'avez besoin d'assimiler que 4 types de MISSIONS AÉRIENNES :

SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE

Cette mission a pour objectif la domination de l'espace aérien au-dessus de l'Europe. Ce but est atteint par des patrouilles et des attaques d'avions ennemis. Cette mission est d'une importance primordiale car elle influence toutes les autres missions : si l'ennemi gagne la bataille de la supériorité aérienne, vous aurez des pertes plus grandes dans les autres missions, mais si vous êtes vainqueur, ce seront les pertes de l'ennemi qui seront augmentées.

ANTI AÉRIENNE

Les unités engagées dans cette mission attaquent les terrains d'aviation ennemis. On cherche à détruire l'aviation

ennemie sur terre plutôt que dans l'air. Cette mission vous aide à gagner la supériorité aérienne.

INTERDICTION

Cette mission a comme objectif la destruction du réseau de renforts et de l'infrastructure ennemie (routes, ponts, tunnels, etc.). Le but de cette mission est de retarder l'arrivée des renforts ennemis.

RECONNAISSANCE

Vous avez certainement remarqué que si le COMCURS est placé sur une unité ennemie en MODE CARTE, vous recevez un rapport dans la case du même nom. Ce rapport indique le nom de l'unité et le niveau ARM. Plus il y a d'unités utilisées en Reconnaissance, plus détaillés seront les rapports. Ces unités de reconnaissance subissent des pertes ; donc, si la qualité des rapports sur les unités ennemies diminue, vous en connaîtrez les motifs...

10. MISSIONS SPÉCIALES

On peut sauter cette phase en appuyant sur 'N' (Maintenir État Actuel). On peut jouer sans Missions Spéciales au niveau 1.

TIR CHIMIQUE STRATÉGIQUE

Cet ordre entraîne une attaque par missiles équipés de têtes chimiques (GAS). La cible sera une ville de renforts. Cette mission pourra provoquer une riposte nucléaire.

TIR NUCLÉAIRE STRATÉGIQUE

Quand vous appellerez cette mission (F1), on vous demandera votre CODE D'ACCÈS NUCLÉAIRE. Si le code introduit est correct, vous aurez accès aux MISSIONS ARMES NUCLÉAIRES. Un code incorrect interrompera cette phase. Au cours d'une partie, vous n'avez besoin d'introduire le code qu'une seule fois. Par la suite, l'accès est automatique. Dans la phase MISSION ARMES NUCLÉAIRES, vous pouvez déplacer la flèche avec la poignée. Pour lancer une mission, appuyez sur le bouton de tir.

ALERTE

Position normale, aucun tir n'est effectué.

TIR STRATÉGIQUE vous permet sur L'ÉCRAN RADAR de lancer une frappe nucléaire sur une seule cible.

PLAN D'ATTAQUE WARM PUPPY (Plan de tir Chiot Chaud) Vous tirerez presque tous vos missiles sur une variété de cibles. La réaction de l'ennemi sera brutale (vous êtes prévenu !!!!).

Au niveau 1, ignorez toute référence au S.A.R. (Système Automatique de Riposte) et ne l'engagez pas. UNE SEULE MISSION est permise par tour. Appuyez sur "ESPACE" pour quitter cette phase.

11. ÉCRAN RADAR

Cet écran est utilisé pour montrer les attaques de missiles d'un côté ou de l'autre. Si vous avez sélectionné TIR STRATÉGIQUE, une MIRE NUCLÉAIRE apparaîtra sur l'écran. Placez la mire sur la cible puis appuyez sur le bouton de tir. Vous ne pouvez pas attaquer les unités ou les villes amies ou neutres.

Si l'ennemi lance une attaque contre vous, les missiles ennemis seront encadrés par un curseur de poursuite et le curseur P.I. apparaîtra. C'est la Prévision d'Impact qui se placera sur la cible prévue des missiles ennemis. La case RAPPORT indiquera le nom de la cible.

Avec une attaque ennemie du type PLAN D'ATTAQUE, il n'y aura ni curseur P.I. ni curseur de poursuite.

12. TOUR ENNEMI (ORDINATEUR)

Répétition de toutes les phases que vous avez effectuées. Vous observerez ainsi ses phases "Mouvements" et "Attaques". Au cours de la PHASE ATTAQUE, si vous avez choisi les ÉCRANS ACTIONS, vous devrez placer le COMCURS sur une de vos unités attaquées et appuyer sur le bouton de tir.

Sur l'ÉCRAN ACTION vous êtes le défenseur ; les véhicules qui se déplacent vers vous sont à détruire. La seule différence entre cet ÉCRAN ACTION et les précédents vient de la position de l'ennemi ; pour le reste, il est semblable à ce qui est décrit dans la section 7 : ÉCRANS ACTIONS.

Il est possible que l'ordinateur exécute des MISSIONS SPÉCIALES hors séquence, au début de son tour. Vous pouvez également lancer une mission spéciale. Vous la suivrez sur l'ÉCRAN RADAR, puis l'ordinateur en lancera une lorsque viendra de nouveau son tour. Il démarrera avec un ÉCRAN RADAR montrant sa Mission Spéciale.

13. TACTIQUES DE BASE (Comment jouer)

A niveau 1, il vaut mieux ne pas commander de Missions Spéciales. Tous les avantages reçus seront annulés par des ripostes nucléaires de l'ordinateur. En tant que commandant de l'OTAN, votre objectif est de défendre la R.F.A. et non d'attaquer Moscou !!!

Lancer des attaques avec vos unités pour arrêter l'avance du Pacte de Varsovie peut vous coûter cher. Une défense stratégique est (peut-être) plus efficace. Ne laissez pas la valeur ARM d'une unité tomber à zéro. Elle serait automatiquement détruite en cas d'attaque par la perte de ses valeurs AIR/INT.

Au cours des SÉQUENCES D'ARCADE, le tir en rafale peut être efficace en terme de prime d'attaque/défense, mais la valeur de INT en souffrira.

Dans l'air, essayez de gagner la SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE mais ne laissez pas votre niveau de reconnaissance tomber à zéro.

14. SAUVEGARDER/CHARGER ou QUITTER UNE PARTIE

Au début d'une PHASE MOUVEMENT, vous pouvez QUITTER la partie en appuyant sur F1 (à droite du clavier). Vous pouvez redémarrer en appuyant sur 'R' ou Sauvegarder la partie en appuyant sur 'S'.

Mettez une cassette vierge dans le magnétophone puis appuyez sur 'C'.

Si vous désirez sauvegarder plus d'une partie sur une cassette, il faut relever le compteur sur le magnétophone, appuyez ensuite sur "PLAY" et "RECORD" (Sur Commodore, l'écran s'effacera pendant la sauvegarde).

Pour charger une partie "SAUVEGARDE", vous devez d'abord charger le jeu normalement. Appuyez sur '1' pour le niveau puis sur 'B' afin de charger la partie sauvegardée. Mettez la cassette avec la partie sauvegardée dans le magnétophone. Assurez-vous que la cassette est bien positionnée. Appuyez sur 'C' et sur "PLAY" de votre magnétophone. La partie sauvegardée sera chargée et démarrera automatiquement.

15. LE JEU AVANCÉ

Vous découvrez ici les différences et les additifs concernant les niveaux 2 et 3, ainsi que le rôle de Commandant du Pacte de Varsovie.

MOUVEMENT

Il est possible d'ÉCHANGER la position de deux unités pendant un tour, à condition qu'aucune des deux ne se soit déjà déplacée. Placez le COMCURS sur une unité, appuyez sur le bouton de tir ; placez-le sur l'autre unité, et réappuyez. Les deux unités échangeront leur position.

BOMBARDEMENT CHIMIQUE

Après la phase mouvement, la LIGNE TEXTE affiche "ENTREZ LE CODE DE DÉCLENCHEMENT CHIMIQUE OU 'N' ". Pour autoriser l'utilisation d'armes chimiques, appuyez sur "Y". Vos unités auront maintenant l'autorisation d'utiliser des Armes Chimiques Tactiques (Gas) au cours de leurs attaques. Ceci donne une prime à vos troupes et inflige des pertes plus fortes à l'ennemi. Une fois autorisées, vos unités continueront de l'utiliser.

FORCE D'ACTION RAPIDE

C'est une MISSION SPÉCIALE d'aviation (hélicoptères) qui est destinée à l'attaque d'unités de l'armée de terre ennemie. Le nombre d'unités désignées pour cette mission doit être supérieur à 10 pour que celle-ci soit réalisable.

Avant la PHASE ATTAQUE, la LIGNE TEXTE affiche "INDIQUEZ LA CIBLE DE LA F.A.R." .

Un curseur (AB) apparaîtra sur l'écran. Placez ce curseur sur l'unité ciblée, puis appuyez sur le bouton de tir. Le résultat de l'attaque sera (peut-être) la perte de valeur ARM ennemi. On ne peut faire qu'une attaque AB par tour. Les unités aériennes subiront des pertes.

UNITÉS SPÉCIALES DU PACTE DE VARSOVIE

La 1ère ARMÉE AMPHIBIE et la 1ère ARMÉE AÉROPORTÉE sont des unités spéciales capables de mouvements particuliers.

La 1ère ARMÉE AMPHIBIE est capable de mouvement sur mer. Cette unité peut se déplacer sur mer, tant qu'elle n'a pas fait de déplacement terrestre.

La 1ère ARMÉE AÉROPORTÉE est capable de MOUVEMENT AÉRIEN. Le COMCURS vous indiquera ses limites de mouvement. On ne peut utiliser cette possibilité qu'à partir de sa base de départ, par la suite elle se déplace comme une unité normale.

L'ARMÉE AMPHIBIE ne peut recevoir de renforts que lorsqu'elle se trouve à terre ; elle ne peut être renforcée qu'après le premier déplacement, puis ne peut recevoir que des renforts INT.

Vous découvrirez qu'un ensemble de restrictions de mouvement s'applique aux unités ci-dessus.

PHASE AÉRIENNE (Avancée)

La mission F.A.R. a déjà été traitée. Les autres suivent :

FRAPPE PROFONDE. Cette mission touche les centres de contrôle et de commande de l'ennemi. Comme INTERDICTION, elle peut provoquer le retard des renforts ennemis. Elle peut aussi stopper des missions F.A.R. ennemies. On peut craindre un léger risque de riposte nucléaire.

ANTI FERROVIAIRE. Cette mission attaque le réseau ferroviaire ennemi et peut provoquer le retard ou la perte des RENFORTS.

Au niveau 2 ou 3, les couleurs Rouge, Verte et Jaune des valeurs AIR vous donnent des renseignements sur l'aviation ennemie. En revanche, les informations ne sont plus sûres à 100%.

MISSIONS SPÉCIALES

Peut-être avez-vous remarqué que l'ennemi peut lancer une attaque nucléaire pendant son tour, sans que vous puissiez y riposter. Pour remédier à cette situation, il y a le S.A.R. (Système Automatique de Riposte). Une fois que vous avez introduit le CODE D'AUTORISATION NUCLEAIRE correct, vous pouvez actionner le S.A.R.. Tant que le S.A.R. est en alerte, il y a AUTOMATIQUEMENT une riposte nucléaire de vos armées face à une attaque "MISSILES" ennemie. La riposte sera fonction de l'attaque : Lancement Unique contre Lancement Unique ; FIRE PLAN contre FIRE PLAN. Vos missiles partiront tandis que les missiles ennemis volent encore en direction de leurs cibles. Malheureusement, il n'y a pas moyen de savoir si les missiles ennemis sont équipés de têtes nucléaires ou chimiques. Si l'ennemi a lancé une attaque chimique, votre S.A.R. fera une riposte nucléaire. Je vous laisse frémir des risques ainsi créés*.

Appuyez sur 'F5' MISSIONS SPÉCIALES afin d'engager ou de désengager le S.A.R..

TACTIQUES AVANCÉES

PACTE DE VARSOVIE : rappelez-vous que votre objectif est d'occuper la R.F.A. Des attaques spectaculaires de Pays Neutres de l'Europe du Sud peuvent gaspiller vos ressources, sauf si les Italiens sont menaçants. Tirez le maximum de votre avantage aérien initial, les renforts aériens ultérieurs de l'OTAN étant plus forts que les vôtres.

* Le S.A.R. de THEATRE EUROPE simule le système de réaction contrôlé par ordinateur qui gagne actuellement la faveur du Pentagone (SCIENCE DIGEST mars 1985).

16. LISTE DES UNITÉS

UNITÉS DE L'OTAN

	ARM	AIR	INT
1 ^{er} CORPS DANOIS	2	1	1
1 ^{er} CORPS HOLLANDAIS	3	1	2
1 ^{er} CORPS BELGE	3	2	2
1 ^{er} CORPS BRITANNIQUE	4	2	3
1 ^{er} CORPS R.F.A.	7	3	3
2 ^{er} CORPS R.F.A.	7	3	3
3 ^{er} CORPS R.F.A.	5	2	3
5 ^{er} CORPS U.S.	9	4	5
7 ^{er} CORPS U.S.	8	4	5
1 ^{er} CORPS FRANÇAIS	3	2	3
2 ^{er} CORPS FRANÇAIS	2	1	2
2 ^{er} CORPS ITALIEN	2	1	1
4 ^{er} CORPS ITALIEN	1	1	1
5 ^{er} CORPS ITALIEN	3	1	2

UNITÉS NEUTRES

ARMÉE SUISSE	2	2	1
ARMÉE AUTRICHIENNE	2	1	1
1 ^{er} CORPS YOUGOSLAVE	2	1	1
2 ^{er} CORPS YOUGOSLAVE	2	0	1

UNITÉS DU PACTE DE VARSOVIE	ARM	AIR	INT
3ème ARMÉE DE CHOC	9	4	4
1ère ARMÉE BLINDÉE	8	4	4
3ème ARMÉE BLINDÉE	6	3	3
4ème ARMÉE BLINDÉE	6	3	3
8ème ARMÉE BLINDÉE	4	3	3
2ème ARMÉE	8	4	4
8ème ARMÉE	8	4	4
20ème ARMÉE	7	3	4
10ème ARMÉE	4	2	2
16ème ARMÉE	4	2	2
21ème ARMÉE	3	1	2
28ème ARMÉE	7	3	4
41ème ARMÉE	6	3	2
1ère ARMÉE AÉROPORTÉE	3	1	1
1ère ARMÉE AMPHIBIE	3	1	2
1ère ARMÉE POLONAISE	5	2	2
2ème ARMÉE POLONAISE	4	2	2
2ème ARMÉE ROUMAINE	5	1	2
3ème ARMÉE ROUMAINE	4	1	2

17. BIBLIOGRAPHIE

Beaucoup d'informations utilisées pour la préparation de ce programme sont tirées des sources suivantes :

LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE par Gen. Sir John Hackett et autres.

L'HISTOIRE NON-RACONTÉE DE LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE par Gen. Sir John Hackett et autres.

COMMENT FAIRE LA GUERRE par J.F. DUNNIGAN

LA BALANCE DES PUISSANCES MILITAIRES édité par SALAMANDER BOOKS

LA PUISSANCE MILITAIRE AMÉRICAINE édité par R. BONDS

LA PUISSANCE MILITAIRE SOVIÉTIQUE édité par R. BONDS

ANNUAIRE MONDIAL D'ARMEMENTS ET DÉSARMEMENT par S.I.P.R.I.

ANNUAIRES 'JANES'

Brochures "EFFETS CHIMIQUES ET NUCLÉAIRES" par H.M.S.O.

Brochures éditées par l'OTAN

Brochures éditées par l'Ambassade SOVIÉTIQUE

Brochures éditées par l'Ambassade U.S.

SANIT2 édité par C.N.D. (Campagne de Désarmement Nucléaire).

Les notes de l'auteur sont disponibles sur demande.

LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DEJA PARUS

AMSTRAD

Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA MACADAM BUMPER MANAGER
Réflexion	MICRO SAPIENS CHIROLOGIE
Aventure	AMELIE MINUIT
Action	GUTTER LE SURVIVANT
Utilitaires	3D MEGACODE COMPILATEUR
Wargames	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY

SPECTRUM

Simulation	INTERCEPTEUR COBALT MANAGER MACADAM BUMPER MILLIONNAIRE
Réflexion	MICRO SAPIENS
Utilitaires	ZX TRANS BASIC ETENDU PRINT + VOX 3D MOVER COMPILATEUR INTEGRAL TRAFFIC 1-0
Wargames	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY
Action	5 SUR 5
Rôle	DON-JUANS & DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE

COMMODORE 64

Simulation	MACADAM BUMPER
Réflexion	MICRO SAPIENS
Utilitaire	BASIC ETENDU MUSICAL
Wargames	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY
Action	5 SUR 5

THOMSON

Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA
Utilitaires	VOX TABLO 5 DEBUG
Educatif	LASA
Action	LOMBRIX

ORIC-ATMOS

Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA MACADAM BUMPER BUSINESSMAN
Utilitaires	HADES MASTER PAINT
Rôle	DON JUANS ET DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE
Aventure	RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR TERMINUS LA CITE MAUDITE S.A.G.A.

ZX 81

Simulation	INTERCEPTEUR COBALT
Utilitaires	ZX TRI GRAPHIX 81
Domestiques	BUDGET FAMILIAL
Réflexion	CHIROMANCIE
Action	RIGEL 3D FORMULE 1 PANIQUE CASSE BRIQUE SCORPIRUS

Demandez notre catalogue
détaillé à votre revendeur

ERE
ERE INFORMATIQUE

REJOIGNEZ L'ÉLITE

Assurer l'édition et la diffusion internationale des meilleurs logiciels français, c'est notre raison d'être. Vos programmes et vos idées sont peut-être les best-sellers de demain.

Auteurs de logiciels, rejoignez l'élite : appelez Philippe Ulrich au (1) 387.27.27.

A bientôt.



ERE INFORMATIQUE

GARANTIE

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

ERE INFORMATIQUE 27, rue de Léningrad 75008 Paris
qui vous l'échangera.

NOM

Adresse

Code Postal Ville

Marque de votre ordinateur :

Date d'acquisition :

Magnétophone utilisé :

Nom du logiciel :

Date d'acquisition :

Problème rencontré :

Date : Cachet du revendeur :

