

TEAM YANKS

Taken from Amiga-Manuals-Website

MANUEL



TEAM YANKEE

Le Jeu

**Amiga and Atari ST
Implementation**

**Steven W. Green
Richard T. Horrocks**

IBM PC Conversion

The Assembly Line

Graphic Design

Kevin R. Ayre

**Addition Graphic
Design**

Gareth B. Williams

**Loading Sequence
Design**

**Richard L. Yapp
John G. Wood**

Military Consultant

Wilfred Owen (sic)

Additional Design

**Peter Hellings
David M. Pringle**

**Documentation
Design and Typesetting**

Antony J. Bond

**Additional Documentation
Design**

Marisa H. Pauwels

Le jeu Team Yankee est basé sur le roman Team Yankee de
Harold Coyle, copyright © 1987 Presidio Press

Toute publication non-autorisée, photocopie ou distribution est interdite.
Ceci est valable pour la France et tous les autres pays. Tout droits réservés

Software Copyright © 1990 Oxford Digital Enterprises Ltd.

Software published by Empire Software

Empire Software • 4 The Stannetts • Laindon North Trade Centre
Basildon • Essex SS15 6DJ • Tel: 0268 541126 • Fax: 0268 541125

**TEAM
YANKEE
CONTENU**

CONTENU

Chapitre 1	Chargement et Installation 1
Chapitre 2	Commandes 5
Chapitre 3	Ecran de Départ 7
Chapitre 4	Ecran d'Identification des Véhicules 11
Chapitre 5	Ecran d'Instructions 13
Chapitre 6	Ecrans du Jeu 17 - Mode Cadran 19 - Visualisation d'un Cadran en 3D 19 - Cartes d'Etat-Major 20 - Ecran d'Etat 21 - Mode Plein Ecran 22 - Vue en 3-D en Plein Ecran 23 - Cartes d'Etat-Major en Plein Ecran 24 - Visuel d'Etat en Plein Ecran 25
Chapitre 7	Ecrans de Fin de Jeu et Bilan 27
Chapitre 8	Comment Jouer a Team Yankee 29
Chapitre 9	Véhicules 33



CHAPITRE 1

Chargement et Installation

CHARGEMENT ET INSTALLATION

Votre disquette de jeu n'est pas protégée. Il est conseillé de faire une copie de sauvegarde. Assurez-vous que la disquette de jeu est protégée en écriture. Utilisez votre copie de sauvegarde pour jouer (en vous assurant qu'elle n'est pas protégée en écriture, étant donné que des données sont inscrites sur la disquette pendant le jeu). Si vous ne savez pas comment faire une copie de sauvegarde, consultez le manuel de votre ordinateur.

- Un lecteur de disquette 3.5 ou 5.25
- Mode CGA, EGA, VGA ou adaptateur graphique Tandy 16-couleurs.
- La version 2.0 (ou version plus récente) du MSDOS.
- 550K de RAM ou plus
- Une carte sonore "ad lib" (facultatif)

IBM PC ET COMPATIBLES

Suivez les instructions au début de ce chapitre et faites une copie de sauvegarde avant d'aller plus loin. Introduisez le système d'exploitation et attendez de voir apparaître le Prompt a> sur votre écran. Le jeu sera plus facile d'utilisation si vous réduisez au maximum la quantité de logiciels installés dans votre système. Maintenant, introduisez votre copie de sauvegarde "Team Yankee" et tapez TY puis ENTER. Après un moment, la séquence de chargement commencera. Vous verrez alors apparaître le sélecteur. Lisez ce que vous devez faire dans la section de votre manuel.

Pour des détails supplémentaires concernant l'installation sur disque dur ou l'utilisation avec la carte "Ad lib", voyez le fichier "Read Me" sur votre disquette de jeu que vous pouvez lire en tapant a:read me ou en l'imprimant, en tapant copy a:read me prn.

Amiga 500/1000/2000

512k de RAM.
Kickstart 1.2

COMMODORE AMIGA

Suivez les instructions au début de ce chapitre et faites une copie de sauvegarde avant d'aller plus loin. L'utilisation sera optimale si vous débranchez tous les lecteurs de disquette externes et tous les périphériques afin de vous assurer qu'aucun autre logiciel n'est en cours d'exécution. Allumez votre ordinateur et introduisez votre disquette de Team Yankee après le message "Workbench" (les utilisateurs de AMIGA 1000 doivent d'abord introduire leur disquette "kickstart"). Après quelques instants, la séquence de chargement commencera. Si vous voulez l'interrompre, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Après la phase de chargement, le sélecteur apparaîtra. Lisez comment procéder dans le chapitre du manuel.

Pour des détails supplémentaires concernant l'installation sur disque dur, consultez le fichier "Read Me" sur votre disquette de jeu. Pour cela, lancez le système avec votre disquette "Workbench", puis introduisez la disquette du jeu. Appuyez sur l'icône disquette "TY" et appuyez sur l'icône intitulée "Read Me". Si vous n'êtes pas sûr de vous, consultez votre manuel Amiga.

- ST ou STE
- Un Lecteur de disquette simple ou double-face
- 512K de RAM
- Un Moniteur couleur

ATARI ST

Votre première tâche est de copier la disquette du jeu. Avec une version Atari ST, il existe des logiciels qui vous permettront de le faire facilement.

Allumez votre machine (sans aucune disquette dans votre lecteur A). Quand le bureau apparaît, introduisez la disquette de jeu originale dans l'unité de disquette. Assurez-vous que la disquette est protégée en écriture.

Double-cliquez sur l'icône du lecteur de disquette contenant la disquette originale. Puis, ouvrez le fichier TYcopy.PRГ et appuyez deux fois. Sélectionnez les réponses appropriées dans la boîte de dialogue et appuyez sur copie. Suivez les instructions sur l'écran pour le changement de disquettes. Si vous effectuez une copie à l'aide d'un lecteur simple face, il se peut que le jeu ne dispose pas de toutes ses capacités.

Si vous utilisez un disque dur, créez un dossier sur le disque dur (vous le nommez comme vous voulez) et ouvrez une fenêtre contenant le nouveau fichier. Mettez la disquette originale dans le lecteur de disquette et placez l'icône de lecteur de disquette sur celle du nouveau dossier. Si vous avez seulement un lecteur de disquette simple face, ne copiez pas le fichier "SIDEВ".

JOUER AU JEU

Si vous voulez jouer en utilisant:

Lecteur de disquette A- Placez la copie du jeu dans le lecteur de disquette et allumez votre ST. Lecteur de disquette B- Allumez votre ST (sans aucune disquette dans le lecteur A). Quand l'ordinateur apparaît, appuyez deux fois sur l'icône "lecteur de disquette B".

Sélectionnez le fichier `LOADER.PRG` et appuyez deux fois (pour la séquence de chargement, vous pouvez appuyer sur `TY.TOS` à la place).

Disque dur- lancez votre ST. Ouvrez la fenêtre contenant le dossier où vous avez placé la disquette "Team Yankee". Appuyez deux fois sur `LOADER.PRG` (pour le jeu complet) ou `TY.TOS` (pour éviter la séquence de chargement). Après que le chargement soit terminé, vous verrez le sélecteur. Lisez comment procéder dans la section du manuel.

**TEAM
YANKEE**

CHAPITRE 2

Commandes

COMMANDES



Le Pointeur

Pour dialoguer avec l'ordinateur, vous avez le choix entre le clavier, le joystick ou avec une souris compatible Microsoft sur **IBM PC**. Sur l'**Atari ST** et **Commodore Amiga**, bien que l'on puisse jouer avec le clavier, l'utilisation avec la souris est conseillée. Dans le dossier suivant, les phrases "appuyez sur icône x" et "appuyez sur "tir" avec le pointeur sur icône X" sont synonymes et signifient soit:

- [a] placez le pointeur sur icône et appuyez sur la touche "retour"
- [b] placez le pointeur sur l'icône X et appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeu (IBM PC seulement)
- [c] placez le pointeur sur l'icône X et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Commandes Rapides pour Utilisateurs de Clavier

En utilisant certaines touches de clavier au lieu d'utiliser le pointeur directement, vous pouvez effectuer certaines actions plus rapidement, ce qui est intéressant si vous n'utilisez pas la souris.

Note

Il y a d'autres commandes rapides de clavier à rajouter à la version IBM. Voyez le fichier "READ.ME" sur votre disquette de jeu.

CLEF

ACTION

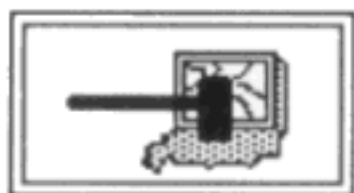
F1 OU 1	Bataillon 1 CHOISI
F2 OU 2	Bataillon 2 CHOISI
F3 OU 3	Bataillon 3 CHOISI
F4 OU 4	Bataillon 4 CHOISI
F7 OU 7	Sélection de la vue en plan d'un bataillon
F8 ou 8	Sélection de la vue en 3D d'un bataillon choisi.
F9 OU 9	Sélection du visuel "Etat" pour un bataillon choisi
F10 OU 1	Aller de la vue en plan à celle en 3D et affichage d'état pour un bataillon choisi.
ESC	Aller du mode "cadran" à "plein écran"
UNDO (ST)	Abandonner le jeu
DELETE (AM)	Abandonner le jeu
HELP	Arrêter le jeu

**TEAM
YANKEE**

CHAPITRE 3

Ecran de Départ

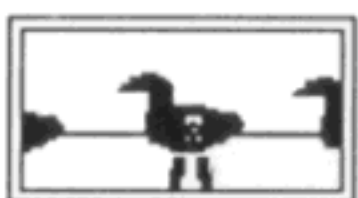
ECRAN DE DEPART



L'icône
Abandonner le jeu



L'icône Création



L'icône Pratique

Le schéma 3.0 montre la représentation du premier écran du jeu. Devant le classeur, il y a trois icônes qui ressemblent à des étiquettes. L'étiquette de gauche est l'icône "**Abandonner le jeu**". Si vous cliquez sur cette icône, on vous demandera de confirmer si vous désirez réellement abandonner le jeu. L'étiquette du milieu est l'icône "**Création**" qui fournit des détails sur les créateurs du jeu. Vous pouvez choisir la langue dans laquelle vous désirez jouer en cliquant sur l'icône "langue" dans la partie inférieure de la fenêtre "Création". L'étiquette de droite est l'icône "**Pratique**" qui permet de participer à un scénario d'entraînement.

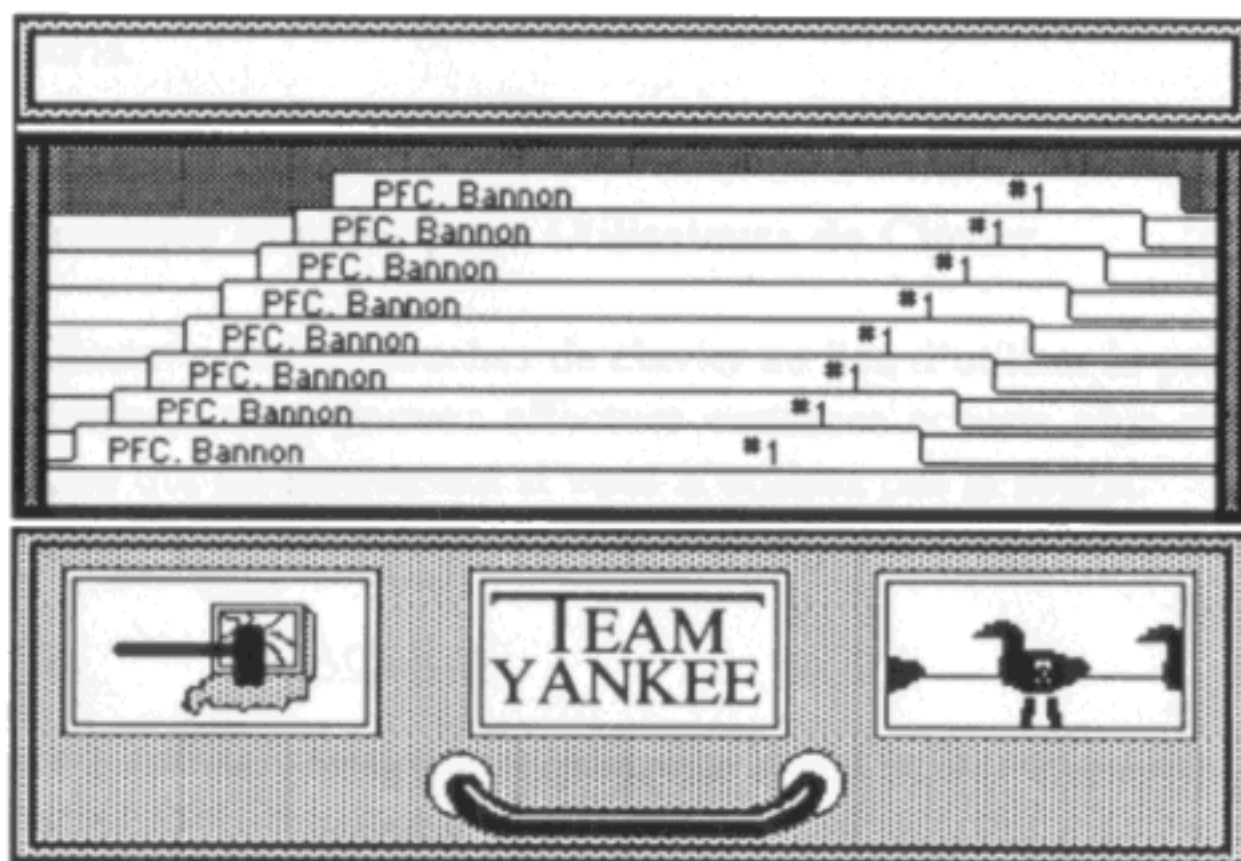


Schéma 3.0 - Ecran de Départ

Ce scénario vous familiarisera avec les commandes du jeu, sans pour autant améliorer votre compétence tactique. Nous vous recommandons de débiter avec ce scénario avant de vous lancer dans une guerre sans merci. Si vous voulez vous entraîner, utilisez chapitre 5 qui vous donnera tous les détails relatifs à la suite du jeu.

Il y a huit fichiers disponibles dans le classeur, et chacun d'entre eux pourra contenir des informations concernant vos performances. Quand vous commencerez le jeu, vous aurez le rang de simple soldat: 1 AP. Le nom figurant à gauche de chaque marqueur de fichier est 1 AP Bannon. Vous avez la possibilité de changer ce nom. Sean Bannon est le personnage principal du livre "Team Yankee".

A droite du marqueur de fichier, vous verrez le symbole #1. Il représente le premier scénario ou "chapitre" du jeu. Le jeu comporte cinq scénarios au total. Vous devez commencer par le premier et il ne vous sera permis d'atteindre le second que si vous sortez victorieux du précédent. Si vous désirez prendre part au jeu, vous devez vous inscrire comme joueur. Pour cela, déplacez le pointeur sur l'un des huit marqueurs de fichier et cliquez. Le fichier approprié sortira du classeur et vous pourrez alors en examiner le contenu. Commencez par taper le nom que vous désirez utiliser: celui-ci doit être inscrit dans le fichier. Le programme enregistrera automatiquement toutes vos performances sous ce nom, dans le classeur. Sous votre nom seront enregistrés les résultats de combat, sous les titres "**DOMMAGES**" et "**PERTES**". Ceux-ci détaillent le nombre de véhicules ennemis que vous avez mis hors d'état de nuire et le nombre de vos propres véhicules qui ont été détruits. En bas du fichier, il y a trois icônes.

L'icône de gauche est l'icône "**JOUER**" qui vous permet d'accéder à l'écran d'instruction pour le premier scénario, une fois que vous avez réussi à passer le stade d'identification des véhicules (voir chapitre suivant). Il ne vous sera pas possible de jouer avant d'avoir entré votre nom. L'icône du milieu, "**RESET**", permet de reclasser le fichier en cours d'utilisation dans le classeur. L'icône de droite "**ANNULER**" permet d'effacer tous les renseignements contenus dans le fichier en cours d'utilisation.

Si vous réussissez votre première bataille, vous passerez au scénario suivant et vous pourrez ainsi participer à la prochaine bataille.

Il y a cinq scénarios séparés dans la campagne de l'équipe Yankee. Si vous parvenez à réussir cette campagne, vous serez promu au rang de Caporal. Vous devez ensuite en réussir quatre autres afin d'atteindre le rang le plus élevé: Capitaine.



CHAPITRE 4



Ecran d'Identification des Véhicules

ECRAN D'IDENTIFICATION DES VEHICULES

Si vous désirez accéder directement au jeu plutôt que de commencer avec le scénario d'entraînement, vous devrez passer par la phase d'identification des véhicules. L'écran montre le profil d'un véhicule particulier de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Vous devez trouver le nom correct du véhicule, en cliquant à droite de l'écran. Trois écrans se succéderont avec le profil de trois véhicules différents, et vous devrez tous les identifier tous correctement, afin de continuer le jeu. Utilisez les photographies des pages suivantes pour l'identification des véhicules. Schéma 4.0

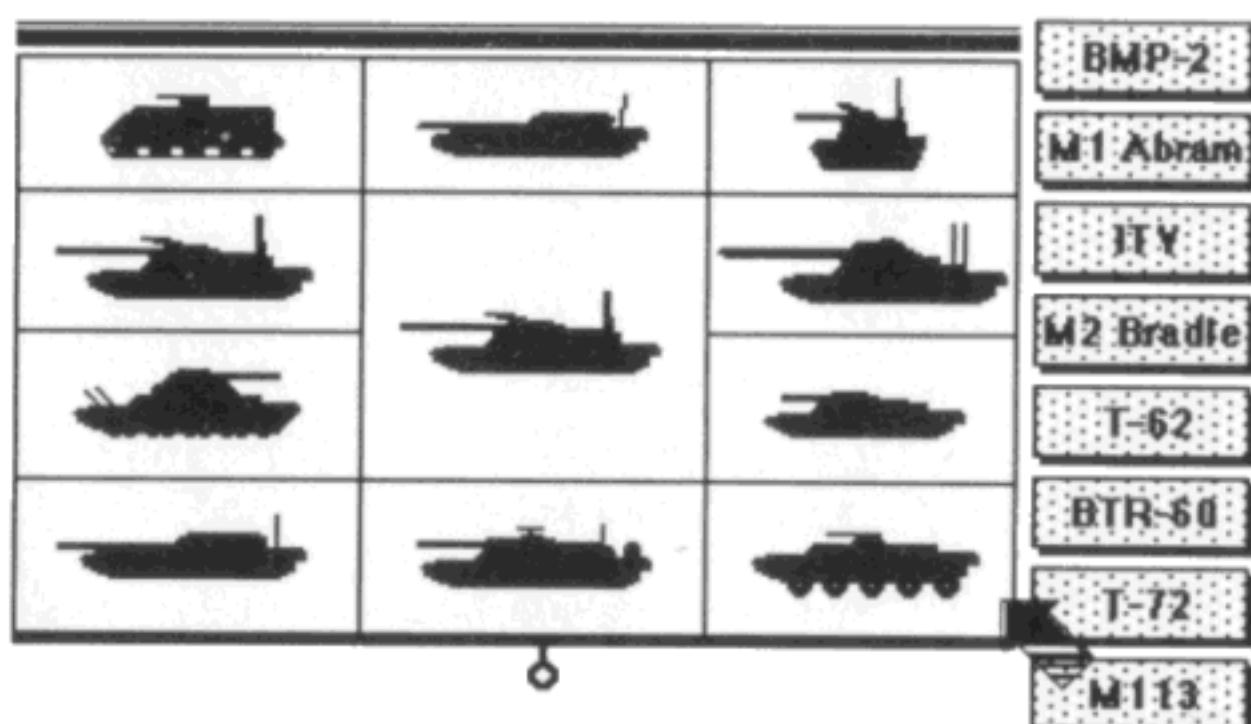


Schéma 4.0 - Ecran d'identification des véhicules



Ecran d'Instructions

ECRAN D'INSTRUCTIONS

Cet écran (voir schéma 5.0) contient des informations, provenant des Services de Renseignements, qui vous seront utiles pour votre prochain scénario. Vous pouvez aussi organiser des bombardements d'artillerie si cela s'avère nécessaire.

Dans la partie centrale de l'écran, à gauche, vous disposez d'un plan complet du champ de bataille. Chaque bataillon de l'équipe Yankee est représenté par un drapeau américain. A droite du plan, se trouve un carnet qui contient toutes les informations que le Service de Renseignements peut fournir pendant la bataille. Vous pouvez feuilleter le carnet à l'aide des flèches se trouvant en bas et en haut de chaque page.

Sous le plan, vous voyez apparaître l'heure de la bataille, en affichage digital LCD: voir schéma 5.1.

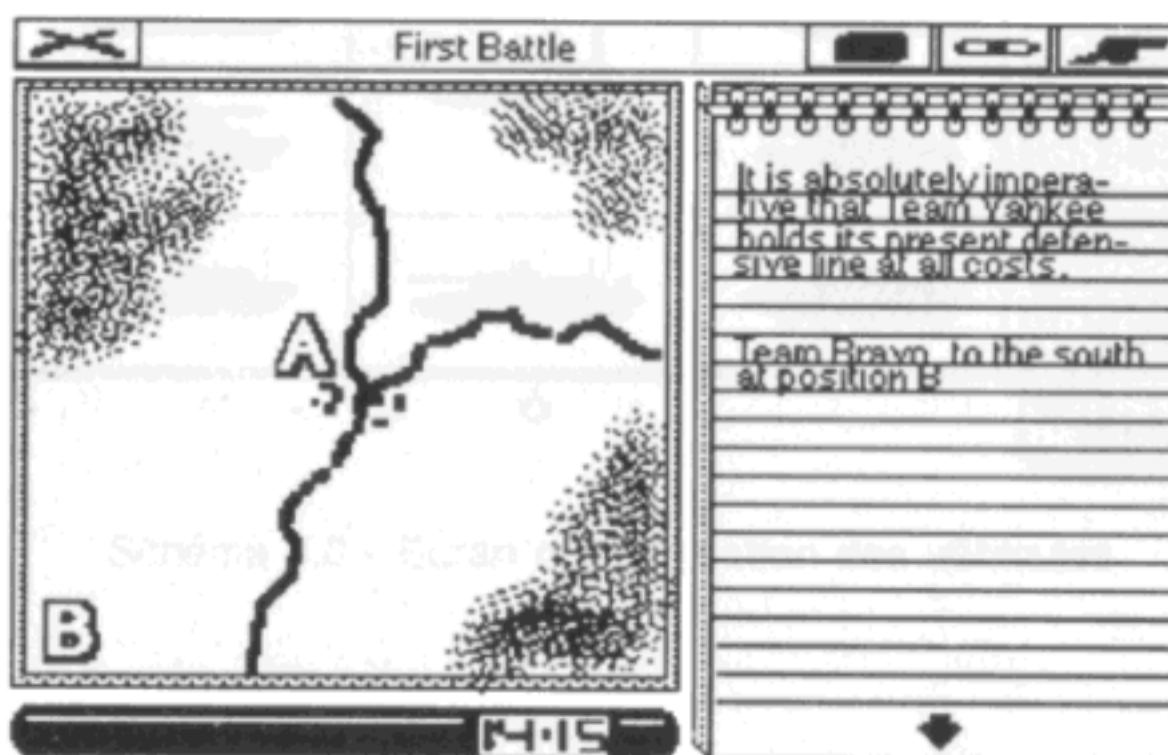
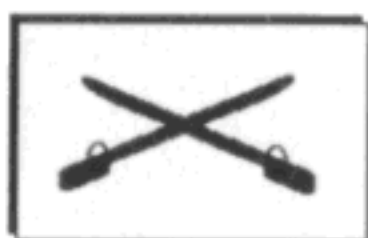


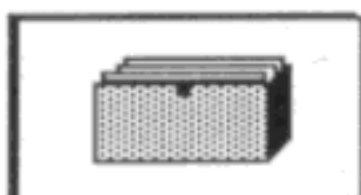
Schéma 5.0 - Ecran d'instructions

En haut de l'écran d'instructions, il y a une rangée d'icônes:



L'icône Epée croisée

L'icône "**Epée croisée**" vous entraîne dans le "vif de l'action". Si vous cliquez sur cette icône, on vous demandera de confirmer si vous désirez vous engager dans une bataille.



L'icône Carnet



L'icône Yeux
ou Renseignements



L'icône du Canon

L'icône "**Carnet**" active de nouveau le carnet si vous avez cliqué sur l'une des deux autres icônes auparavant. Ce carnet contient les renseignements de la compagnie HQ basés sur tous les renseignements connus avant votre engagement.

L'icône "**Yeux**" ou "**Renseignements**" permet de rassembler des renseignements supplémentaires à ceux fournis par le plan. Quand vous vous trouvez dans le mode Renseignements, placez votre pointeur au-dessus du plan. Vous remarquez alors qu'il se transforme en curseur. Si vous appuyez à un endroit quelconque, vous remarquez qu'une boîte viendra clignoter sur le plan. Cette boîte apparaîtra à l'endroit intéressant le plus proche du curseur. Le carnet affichera alors les renseignements relatifs à cette position du plan. Enfin, étant donné que vous êtes dans le mode "Renseignements", vous pouvez regarder tous les points d'intérêts spéciaux en appuyant simplement en bas ou en haut du carnet.

L'icône du "**canon**" vous permet d'établir des barrages d'artillerie avant la bataille. Il vous est impossible d'accéder à l'artillerie pendant la bataille même. Vous disposez d'un certain nombre de barrages distincts de HE (hautement explosif), de MCAPDU (munitions conventionnelles améliorées pour double utilisation) et d'obus fumigènes. Les possibilités dépendent du scénario et de votre rang. Les détails précis sur chaque barrage que vous établissez pour une bataille peuvent varier sur les recouvrements qui apparaissent sur le carnet, une fois que vous avez appuyé sur l'icône du canon. En appuyant sur l'une ou l'autre des flèches près du minuteur sur le recouvrement, vous pouvez changer l'heure d'installation d'un barrage particulier. Appuyez sur la croix rouge pour arrêter l'installation d'un barrage. Un carré clignotant sur la carte indique la présence d'un barrage. Cette position peut être changée en déplaçant le curseur sur le plan et en appuyant sur la position désirée.

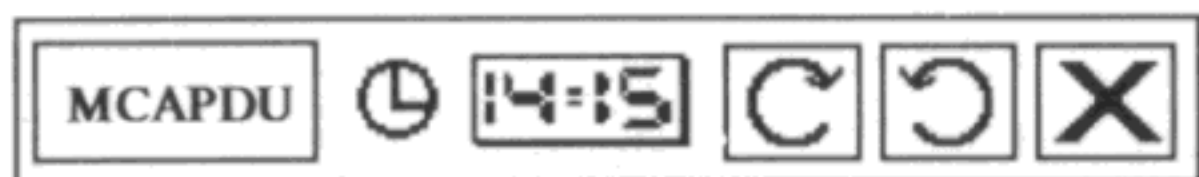


Schéma 5.1 - Artillerie



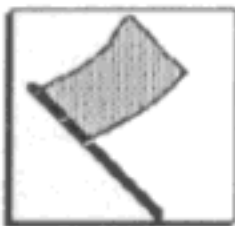
CHAPITRE 6



Ecrans du Jeu

ECRANS DU JEU

Team Yankee est unique en son genre car le jeu ne permet pas seulement à un joueur de commander entièrement chacun des quatre bataillons de l'équipe, mais aussi d'afficher l'évolutions des quatre bataillons simultanément. Soit dans le mode de "Cadran" (schéma 6.0) où chacun des quatre bataillons peut être commandé en même temps, ou bien dans le mode "Plein Ecran" (schéma 6.3) où l'affichage se concentre sur un seul bataillon. De plus, vous avez la possibilité de choisir entre un plan vu du dessus, une vue en 3D du champ de bataille ou bien un "Ecran d'Etat" affichant les performances des véhicules du bataillon. Pour tous les différents modes, une colonne d'information est située en permanence à droite de l'écran.



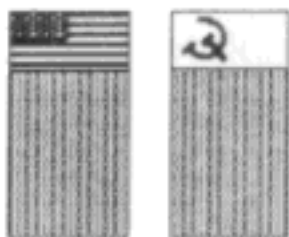
L'icône Abandonner



L'icône Pause



Horaire



Histogrammes de Puissance



Rang

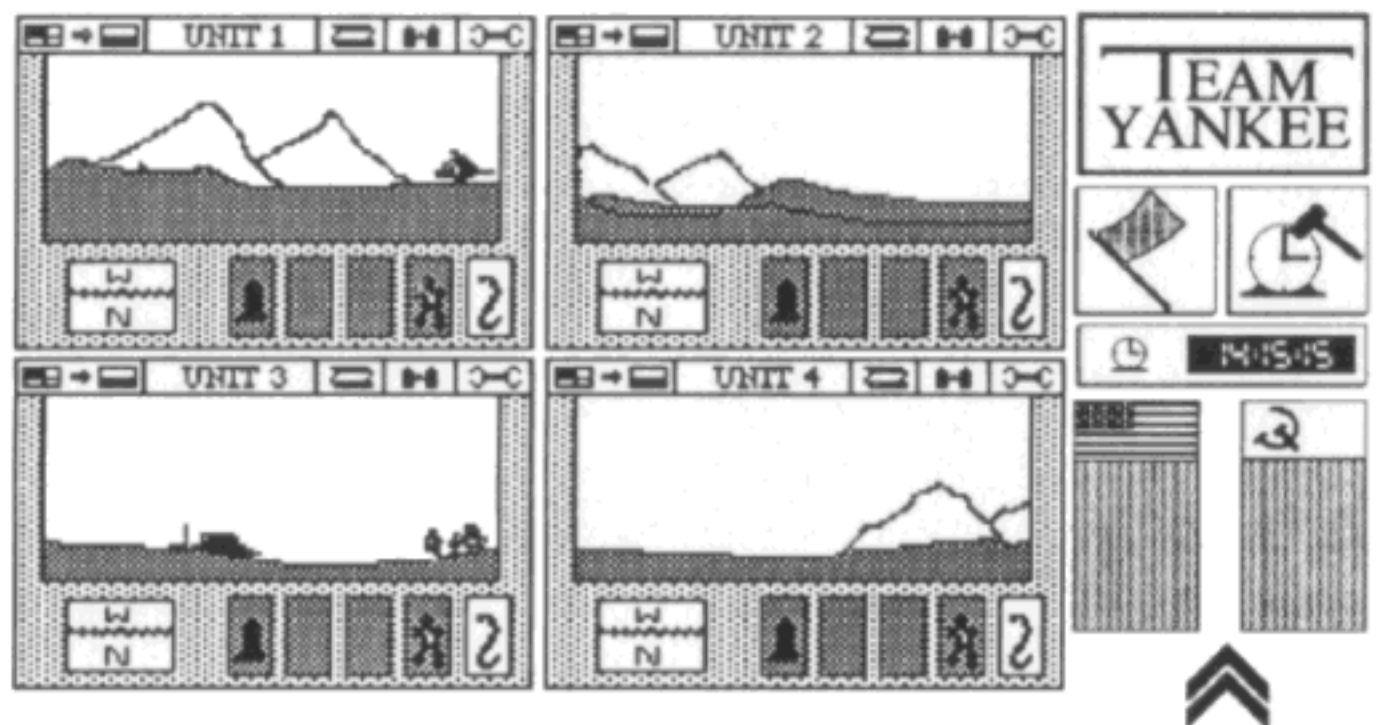
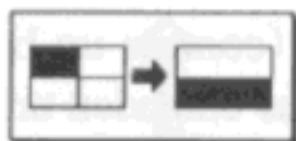
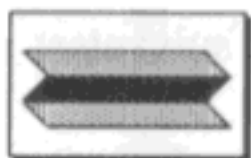


Schéma 6.0 - Cadran

Juste sous le logo de l'équipe Yankee, se trouve un drapeau blanc, icône "Abandonner le jeu", qui vous permet de quitter la bataille. A droite, l'icône "Pause", vous permet de arrêter le jeu pour un moment pendant la bataille. En dessous, vous trouverez l'affichage "horaire". Sous l'horloge, deux histogrammes de puissance, au-dessus desquels flottent les drapeaux américains et soviétiques, symbolisent la puissance relative des deux équipes. En bas de la colonne, votre rang est visualisé graphiquement. Dans la partie inférieure de l'écran, une ligne de texte indique tous les renseignements d'importance capitale.



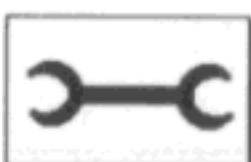
L'icône Agrandir
la Visualisation



L'icône Plan



L'icône Vue en
Trois Dimensions



L'icône Etat

MODE "CADRAN"

Quand vous commencez le jeu pour la première fois, vous vous trouvez dans le mode "Cadran", où l'écran est divisé en quatre parties, qui correspondent à chaque bataillon de l'Equipe Yankee. La rangée d'icônes de chaque cadran vous permet de modifier ce qui apparaît à l'écran (voir schéma 6.0). L'icône de gauche permet d'**agrandir la visualisation** d'un bataillon afin qu'elle occupe la majeure partie de l'écran. Dans ce mode "Plein Ecran", d'autres possibilités vous sont offertes, mais ne pouvez pas superviser toute l'action du jeu. Au milieu figure le nom du bataillon. A droite, il y a trois icônes.

L'icône "**Plan**" vous permet d'afficher un plan du champ de bataille. L'icône "**Vue en trois dimensions**" transforme cette visualisation en une simulation en 3D du champ de bataille. L'icône d'"**Etat**" permet d'afficher un écran d'état. L'icône correspondant au mode visuel utilisé est affichée en jaune. Au début du jeu, une vue du champ de bataille en 3D est affichée à l'écran.

VISUALISATION D'UN CADRAN EN 3D

Quand l'affichage d'un cadran est en 3D, vous verrez en-dessous les icônes suivantes:



L'icône de Rotation

Commandes à la souris

Si un joueur appuie sur le bouton droit de la souris pendant que le pointeur est sur la vue en 3D, la vue pivotera alors à une vitesse relative à la distance entre le pointeur et le centre de la fenêtre de visualisation (plus le pointeur est loin du centre de la fenêtre, plus la rotation est rapide).

Deux flèches rouges formant une icône de **rotation**, permettent au joueur une rotation de la vue de 360 degrés (dans le sens ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Ceci revient à faire tourner la tourelle du canon. Par contre, **cela ne vous permet pas de changer la direction dans laquelle vous évoluez**. Entre les deux flèches de rotation se trouvent deux boussoles: la boussole du dessus (rouge) indique la direction à laquelle (c'est-à-dire la tourelle de canon) vous faites face, tandis que celle du dessous indique la direction à laquelle votre char fait face. Si vous appuyez sur la partie centrale de la boussole, votre vue coïncidera avec la direction dans laquelle vous évoluez.

A droite de la boussole, se trouvent cinq icônes qui représentent les types d'armes disponibles. Appuyer sur l'une d'elles équivaut à donner au chargeur la commande de charger un obus particulier.



L'icône H.E.A.T.



L'icône SABOT



L'icône TOW



L'icône SMOKE



L'icône Mitrailleuse



L'icône Zoom (A)



L'icône Zoom (B)

Lorsque l'obus est sélectionné, l'icône clique (comme un bouton). Une fois l'obus chargé, l'icône s'allume et vous entendez un signal qui vous annonce que l'arme est prête. Puis, le pointeur se transforme en viseur (en visualisation 3D). Appuyez sur un point précis du terrain, si vous voulez lancer un obus à cet endroit. Les cinq types d'armes disponibles de gauche à droite sont les suivantes:

HEAT - Cartouche très explosive

SABOT - Obus en tungstène perforant anti-char

TOW - Missile anti-char à longue portée, ce missile ne peut être lancé que si votre véhicule est à l'arrêt.

SMOKE - Une grenade fumigène qui permettra de troubler la vue de l'ennemi.

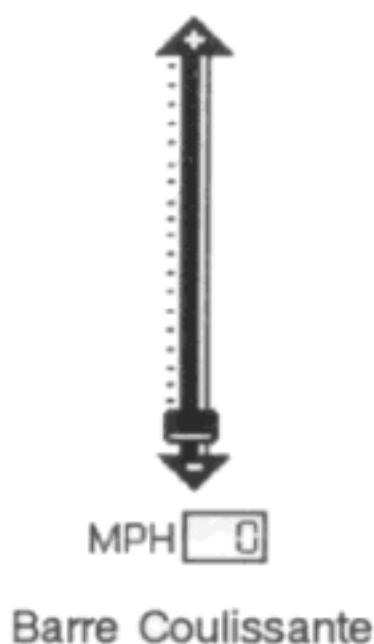
MITRAILLEUSE - Celle-ci est toujours disponible et possède un nombre infini de cartouches.

CARTES D'ETAT-MAJOR

Le rôle principal des cartes d'état-major (voir schéma 6.1) est de modifier le mouvement d'ensemble et la formation des bataillons. Le plan entier peut être examiné en entier, ou bien vous pouvez zoomer sur une partie du champ de bataille, en utilisant les icônes à droite de la carte. Toutes les principales caractéristiques du champ de bataille sont représentées sur la carte. Les routes sont affichées en gris clair, les rivières en bleu, les forêts en vert et les bâtiments sont représentés par des cases rouges et blanches.

Il y a deux icônes de **zoom** représentées par des loupes. Si vous appuyez sur l'icône zoom du dessus, la résolution du plan augmente (A). Si vous appuyez sur l'icône zoom du dessous, le plan revient à sa taille normale (B). Il y a sept niveaux de grossissement. La largeur complète du plan en miles apparaît en chiffres entre les deux icônes de zoom. Vous pouvez faire monter ou descendre le plan, en plaçant le pointeur sur la carte et en appuyant sur le bouton de droite de la souris. Le plan se déplacera à une vitesse et dans une direction relative à la position du curseur par rapport au plan.

A fin de déplacer votre bataillon, vous devez fournir des renseignements sur la destination et la vitesse du bataillon. Placez le pointeur au-dessus de la carte, choisissez l'emplacement vers lequel vous désirez vous déplacer et cliquez.



Une croix restera sur l'écran désignant le but final du mouvement en cours. Puis, allez à la barre coulissante [10] et choisissez la vitesse de déplacement. Utilisez pour cela les flèches en haut et en bas de la barre coulissante de la façon suivante: pour augmenter ou diminuer la vitesse du bataillon, déplacez le pointeur au point où vous désirez que la barre s'arrête, et appuyez. La vitesse réelle apparaît, en miles à l'heure, sous la barre coulissante.

L'heure prévue d'arrivée à destination est affichée en haut à droite du plan. La vitesse maximum que vous pouvez atteindre dépend du type de terrain sur lequel vous évoluez. Le type de terrain le plus rapide est la route, suivie du champ, de la forêt et enfin de la rivière qui est le type de terrain le plus lent.

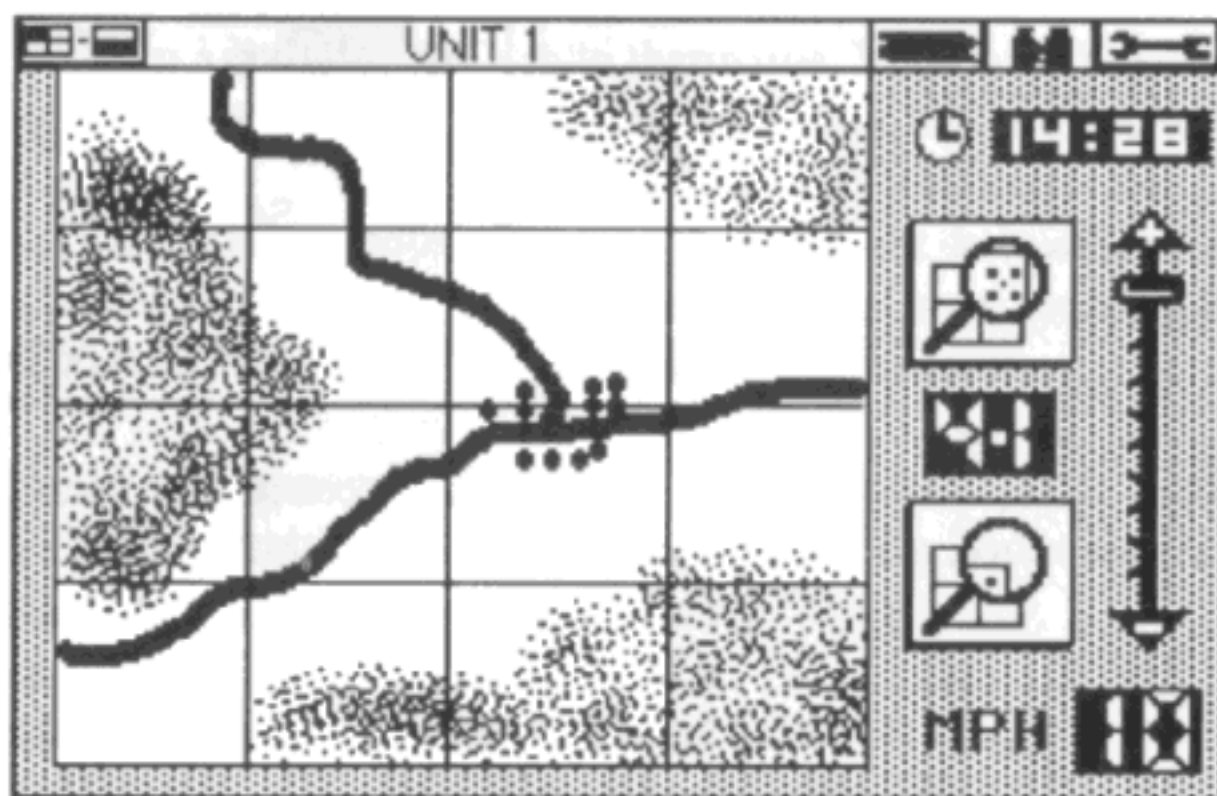
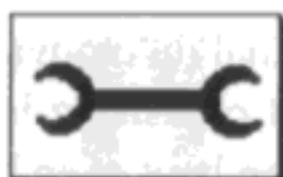


Schéma 6.1 - Carte d'état Major

ECRAN D'ETAT

On peut accéder à celui-ci en appuyant sur l'icône comme l'indique le schéma 6.2. Chacun des quatre véhicules apparaît alors sur l'écran "Etat". A droite de chaque véhicule, il y a deux barres. La longueur de la barre du haut représente le moral des occupants du véhicule. Le moral s'améliore lorsque le véhicule parvient à toucher un véhicule ennemi. Il diminue lorsque le bataillon est attaqué ou lorsqu'il y a des pertes du côté américain. La barre du bas représente l'efficacité du véhicule et de son personnel. L'efficacité diminue lorsque le véhicule subit des dégâts dûs aux coups de feu.



L'icône d'Etat

Si un véhicule n'est plus en état de fonctionner, il sera affiché en rouge sur l'écran d'état. Ce véhicule et son personnel resteront en arrière, lorsque le bataillon se déplacera. Si tous les véhicules du bataillon sont touchés, le bataillon devient inutilisable et un écran d'état rouge sera affiché en permanence.

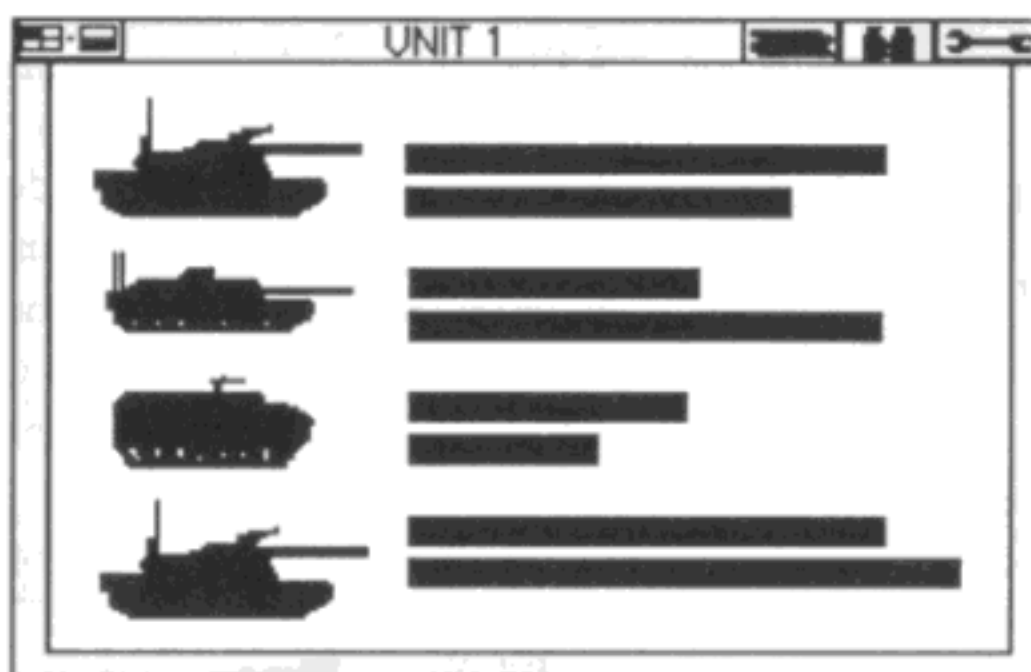


Schéma 6.2 -Ecran d'Etat

MODE "PLEIN ECRAN"

Il est possible de concentrer votre attention sur un seul bataillon en appuyant sur l'icône qui se trouve en haut et à gauche de chacun des cadrans (voir schéma 6.3). Le fonctionnement de la première rangée d'icônes de ce mode est identique à celui du mode en mode "Cadran". La seule différence que vous remarquerez est que tous les bataillons sont nommés et que le bataillon en cours d'observation apparaît en jaune. Si vous appuyez sur le nom d'un bataillon, une représentation de ce bataillon sera affichée à l'écran.

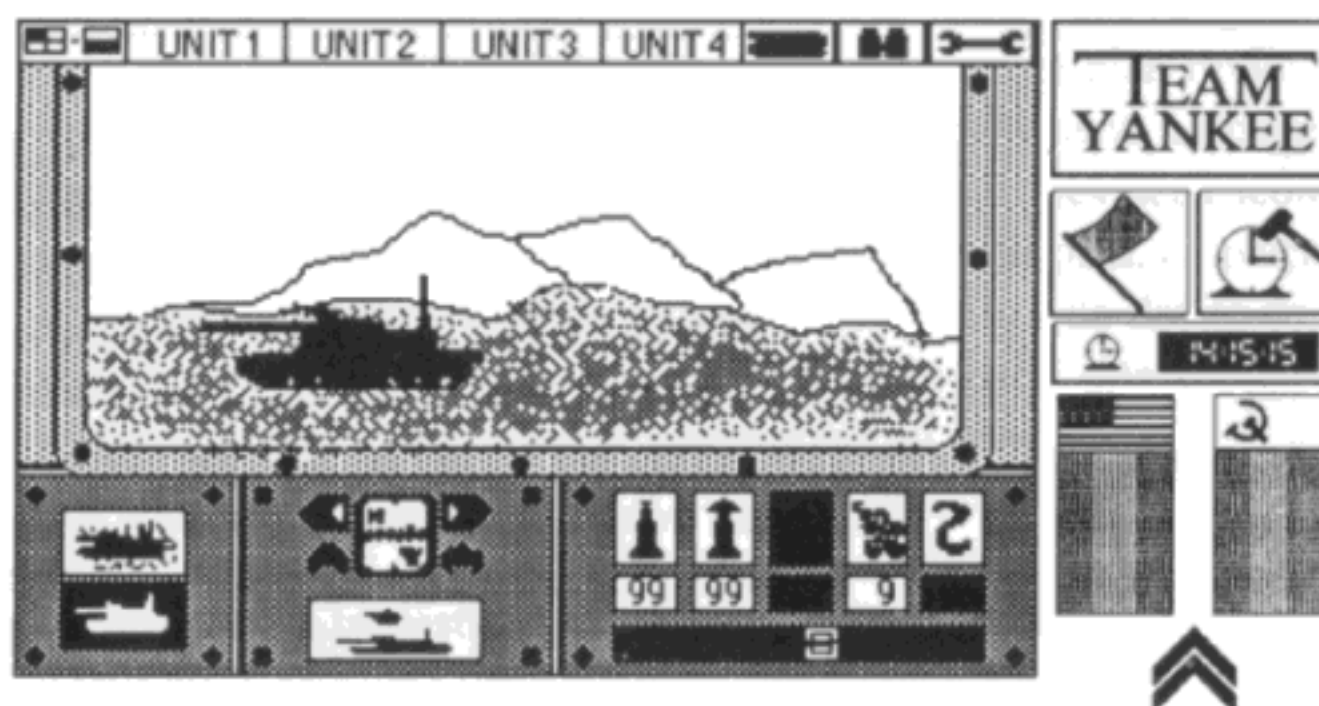


Schéma 6.3 - Plein Ecran

VUE EN 3-D EN PLEIN ECRAN



Fumée de Pot
d'Echappement



Image Infra-Rouge



Icône de Rotation
et Boussole



L'icône Zoom



Un Régleur de tir
Laser

Le type de visualisation que vous avez est identique à la représentation en trois dimensions, sauf qu'elle est plus large et qu'elle offre des possibilités supplémentaires au joueur. Le tableau de commande sous la fenêtre a les icônes suivantes:

Fumée de pot d'échappement- En appuyant sur cette icône, votre bataillon produit de la fumée de pot d'échappement, système destiné à troubler la vue de l'adversaire.

Image infra-rouge (ou thermique)- ce système est essentiel pour visualiser l'action quand il fait nuit ou lorsque les forces ennemies sont couvertes par la fumée. Tout ce qui produit de la chaleur peut être aperçu à l'aide d'une lunette thermique. Vous vous habituerez très vite à identifier les véhicules camouflés en bordure des forêts.

Icône de rotation et boussole - Elles fonctionnent de la même façon que dans le mode "Cadran" et les commandes pour souris restent identiques.

Zoom- Si vous appuyez sur cette icône, la taille de la partie centrale de l'écran est multipliée par dix. L'utilisation du Zoom est essentielle au repérage des véhicules à plus de 500m.

Armes- ces icônes fonctionnent de la même façon que les icônes d'armes en mode "Cadran". La seule différence est que le nombre de missiles restant apparaît sous chaque icône.

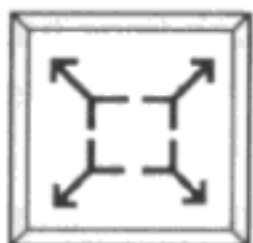
Un régleur de tir laser- En dessous des armes, vous trouvez le régleur de tir laser qui est affiché en rouge pendant son utilisation. Le régleur de tir laser se bloque sur une cible réflectrice (comme un véhicule blindé) si le curseur de tir est placé directement sur l'objet. Vous savez que le système est bloqué sur une cible quand le curseur se transforme en rectangle. En appuyant sur cette icône, vous amorcez ou désamorcez le régleur de tir.



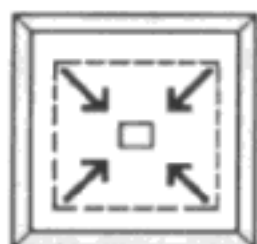
L'icône de Déplacement



L'icône Arrêt Complet



L'icône de Formation
Etendue



L'icône de Formation
Dense



En Ligne



Colonme

CARTES D'ETAT-MAJOR EN PLEIN ECRAN

La carte en plein écran pour une unité précise a les mêmes possibilités que la carte en mode "Cadran" dont nous avons parlé auparavant, avec, en plus, quelques propriétés supplémentaires. Les icônes supplémentaires à droite du plan sont les suivantes:

icône de déplacement- les quatres flèches sous le visuel ETA vous permettent de déplacer le plan dans la direction correspondante à la flèche. Si vous appuyez sur la partie située au centre des flèches, le plan se concentrera automatiquement sur la position de votre bataillon.

icône "Arrêt complet"- en appuyant sur cette icône, juste en bas à gauche de la barre coulissante de vitesse, vous arrêtez votre bataillon.

L'icône de formation étendue- permet d'augmenter la distance séparant les véhicules de votre bataillon de 100m.

L'icône de formation dense- réduit l'espace entre les véhicules de votre bataillon de 50m.

Les six icônes du bas de la colonne verticale à gauche de l'écran permettent de changer le type de formation adopté par les véhicules de votre bataillon.

"En ligne"- place les véhicules en ligne de front (relativement à votre direction).

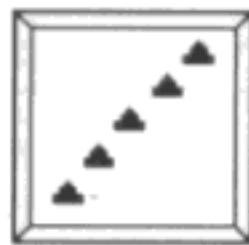
"Colonne"- place vos véhicules en file indienne (relativement à votre direction).

"Aile droite"- place vos véhicules sur une diagonale ascendante de gauche à droite (relativement à votre direction).

Aile gauche"- place vos véhicules sur une diagonale descendante de gauche à droite (relativement à votre direction).

"En peloton"- place vos véhicules en formation de peloton.

"V"- place vos véhicules en formation en V.



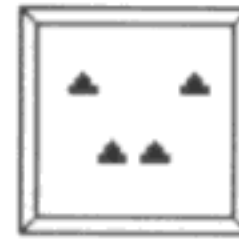
Aile Droite



Aile Gauche



En Peloton



V

VISUEL D'ETAT EN PLEIN ECRAN.

Comme pour les cadrans d'état, le moral et l'efficacité de chaque véhicule du bataillon sont représentés à l'écran. De plus, dans ce mode d'affichage, le nombre d'armes de chaque type restant dans chaque véhicule est indiqué. Voir schéma 6.4

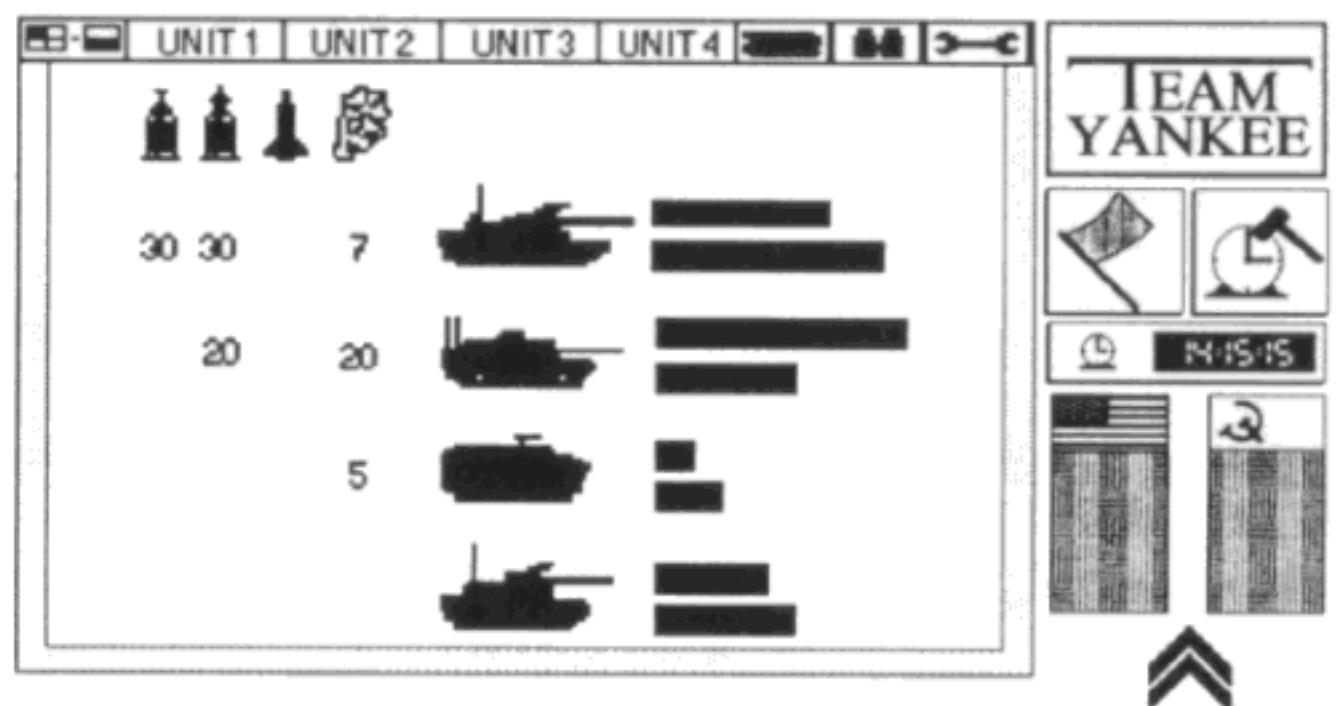


Schéma 6.4 - Visuel d'Etat en Plein Ecran



CHAPITRE 7



Ecrans de Fin de Jeu et Bilan

ECRAN DE FIN DE JEU ET BILAN

Le scénario auquel vous avez participé peut se terminer pour de nombreuses raisons. Vous pouvez avoir gagné parce que vous avez atteint la position d'attaque désirée, ou bien alors maintenu une position défensive pendant un temps suffisant. Il est aussi possible que vous ayez détruit de nombreux véhicules de l'équipe adverse.

Quand vous parvenez à la fin du scénario, le résultat de votre performance vous sera donné dans la ligne de texte en bas de l'écran de jeu. Vous avez alors la possibilité d'appuyer sur cette ligne afin de consulter l'écran de bilan, ou bien de quitter le jeu grâce à l'icône représentant un drapeau blanc. La raison pour laquelle nous vous offrons cette alternative est que vous pouvez avoir gagné un scénario tout en ayant perdu un nombre important de véhicules, si bien que vous souhaitez recommencer le scénario. Rappelez-vous que, si vous gagnez un scénario et passez à l'écran de bilan, tous les renseignements concernant votre partie seront enregistrés sur le disque pour le début du scénario suivant.

Si vous passez à l'écran de bilan, vous obtenez un résumé de ce que vous avez accompli lors de la campagne. Après avoir lu les commentaires affichés à l'écran, appuyez sur "tir" pour retrouver l'écran du début.



CHAPITRE 8

Comment Jouer a Team Yankee

COMMENT JOUER A "TEAM YANKEE"

Stratégie

Avant de se lancer dans un scénario, il est préférable de se servir des instructions afin de décider de la stratégie à employer dans la bataille suivante. Dans de nombreux cas, vous devrez mettre vos véhicules en position très rapidement, dès le début du scénario (particulièrement s'il s'agit d'un scénario défensif). A force d'entraînement, vous connaîtrez le pouvoir d'attaque de l'Equipe Yankee ainsi que celui des véhicules ennemis. Vos missiles "TOW" sur les M-2 Bradley et ITV sont vos armes les plus puissantes, du point de vue de leur force et de leur portée, mais rappelez-vous que votre véhicule doit être à l'arrêt avant de pouvoir vous en servir.

Il est également important de se rappeler que les batailles de chars se déroulent souvent à longue portée et, que de ce fait, un bataillon de chars au milieu d'une plaine exposée est de la "chair à canon" pour une opposition bien déployée. La bordure des arbres en forêt fournit une protection utile pour les chars. Dans "Team Yankee", vous constaterez que, les quelques premiers 100 m d'une forêt vous fourniront un abri tout en vous permettant d'observer encore clairement le champ de bataille. Cependant, dès que vous tirez, vous permettez à votre adversaire de vous repérer facilement pendant un certain temps. Rappelez-vous que l'ennemi utilise souvent la même tactique (c'est-à-dire se cacher en bordure des forêts). Les lunettes à infra-rouge seront souvent très utiles, par exemple pour apercevoir les véhicules qui sont dissimulés par les arbres.

Le mode d'agrandissement de la vue en 3D est très puissant. Etant donné que vous devez être capable de détruire un véhicule à une distance d'1 mile, vous devrez utiliser les viseurs agrandissants afin de repérer l'ennemi avant qu'il ne vous aperçoive.

La position des unités ennemies connues est indiquée sur le plan par un drapeau représentant chaque unité. Ces drapeaux disparaîtront lorsque le joueur aura les troupes en vue ou lorsqu'il recevra des informations provenant du Service de Renseignements. Cependant, si aucun drapeau n'apparaît à vos côtés, cela ne signifie pas nécessairement qu'il n'y pas d'unités ennemies à proximité.

RANGS

Vous participerez au premier des cinq scénarios de “Team Yankee” en tant qu’Appelé ou 1 AP. Puis, vous devrez passer par trois rangs supérieurs- Capo (CPL), Sergent (SERG), Sergent-Chef (SC) avant d’atteindre le rang suprême de Capitaine (CAP). Pour le premier rang, les manoeuvres ennemies se dérouleront suivant une logique simple que vous pourrez facilement maîtriser, une fois que vous aurez appris les commandes et les tactiques particulières aux combats de chars.

Plus tard, les manoeuvres ennemies pourront vous surprendre et vous devrez éviter toutes sortes d’attaques trompeuses. Aux niveaux les plus bas, vos armes et les dégâts de vos véhicules seront en partie restaurés entre les différents scénarios. Plus tard, vous comprendrez que vous devrez conserver toute votre capacité afin de garder une force d’attaque efficace pour le scénario suivant.

TERRAIN

Il y a plusieurs types de terrain sur lesquels vous pouvez vous déplacer dans “Team Yankee”. Vous ne pourrez parvenir à votre vitesse maximum qu’en circulant sur les routes, de couleur grise sur le plan et sur la vue en 3D. Le déplacement à travers champs ralentit la vitesse.

Votre vitesse en bordure de forêts est encore plus réduite, mais ces régions permettent de vous camoufler et de vous protéger de vos adversaires.

A l’intérieur de la forêt, vous pouvez découvrir des sentiers cachés qui vous permettent d’avancer plus vite, bien qu’ils soient souvent utilisés par l’ennemi. Il est utile de repérer ces sentiers et de les incorporer dans votre plan stratégique. Les rivières sont les obstacles les plus longs à traverser. De plus, vous êtes particulièrement exposé aux attaques ennemies quand vous les traversez.

**TEAM
YANKEE**

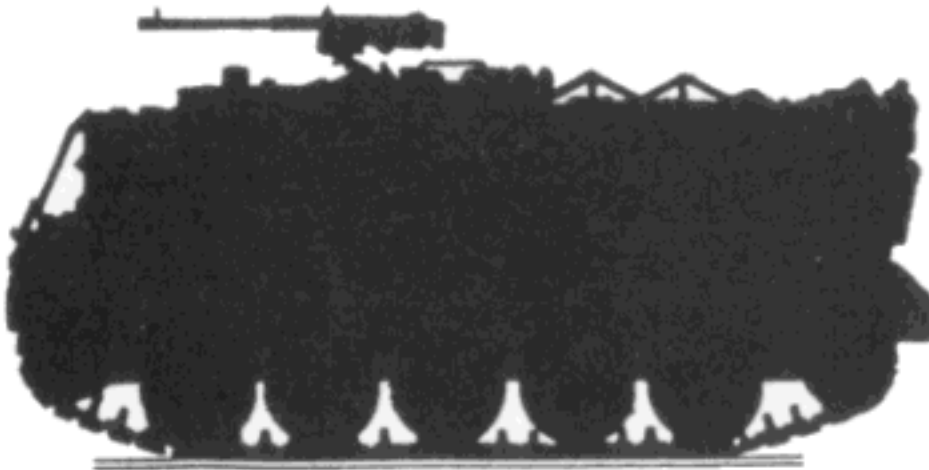
CHAPITRE 9

Véhicules

VEHICLES



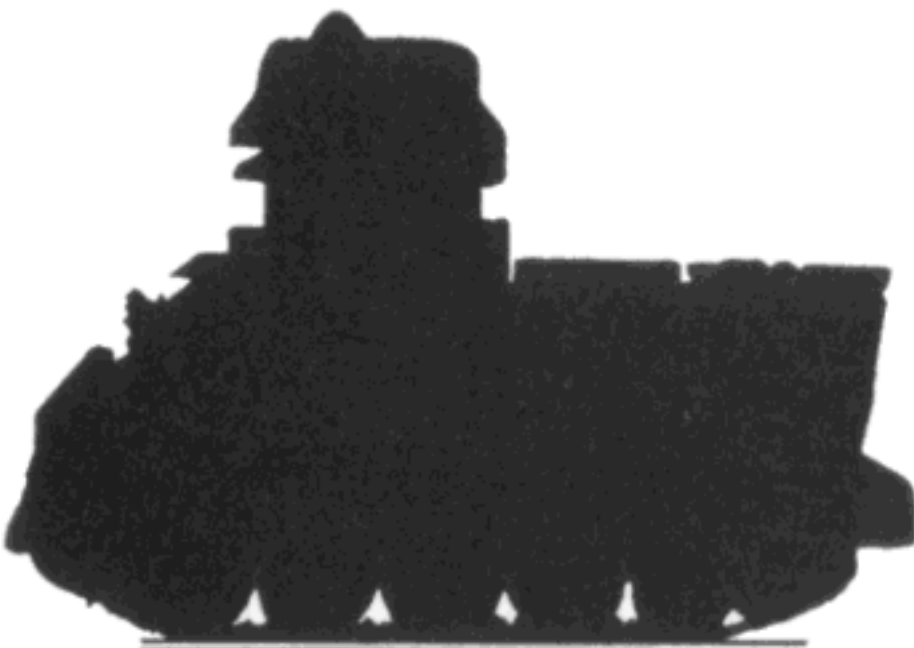
M-1 Abrams



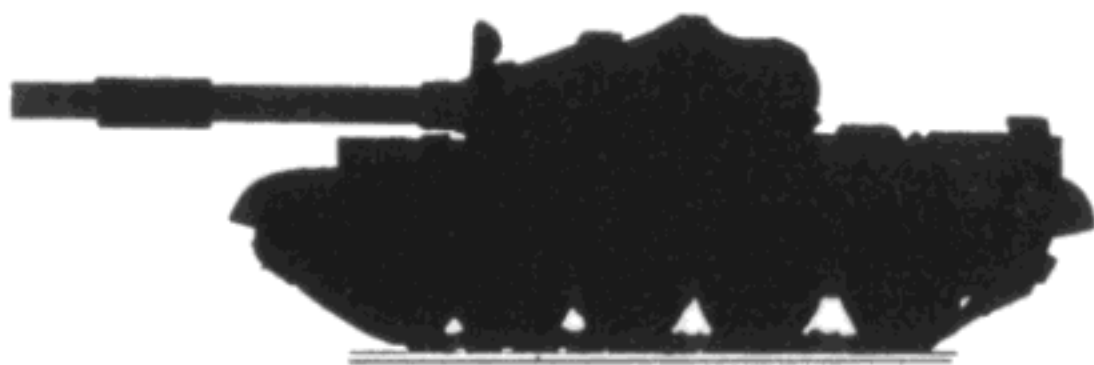
M-113



M-2 Bradley



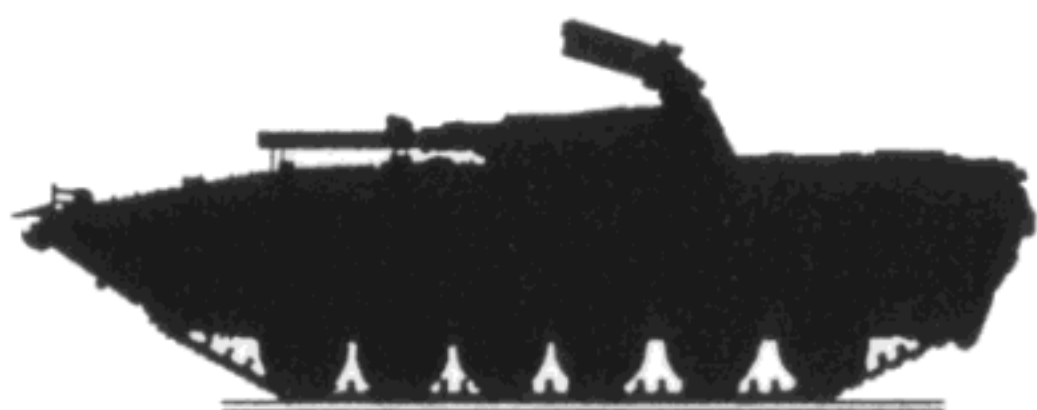
M-901 TOW (ITV)



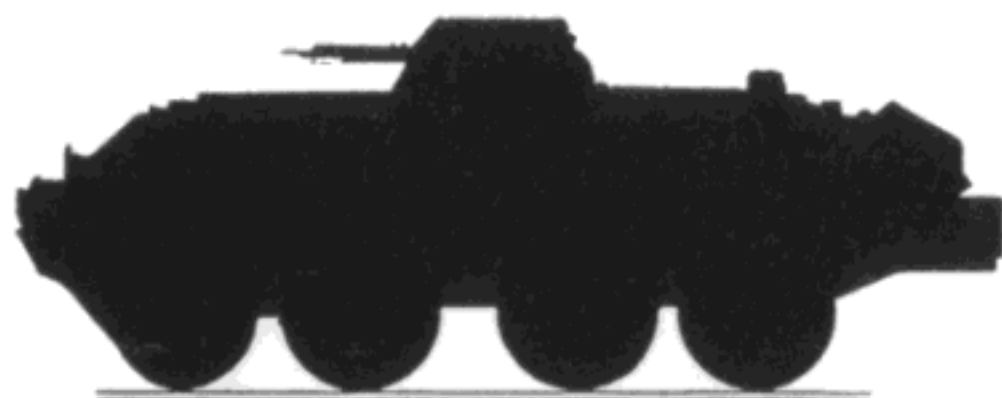
T-62



T-72



BMP-2



BTR-60

