

BATTLESTATIONS ★★ PACIFIC ★★



eidos

FERAL
MAKE YOUR PLAY

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité.

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique. Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

ENTRETIEN DU PRODUIT

Manipulez les disques de jeu avec précaution pour éviter l'apparition de rayures ou de salissures sur l'une ou l'autre des faces du disque. Ne pliez pas les disques et n'en élargissez pas le trou central.

Nettoyez les disques à l'aide d'un tissu doux tel qu'un tissu de nettoyage pour lentille optique. Essuyez par petites touches depuis le trou central jusqu'à l'extérieur du disque. Ne nettoyez jamais un disque avec un diluant pour peinture, du benzène ou autres produits chimiques agressifs.

N'écrivez pas et ne posez pas d'étiquettes sur l'une ou l'autre des faces des disques.

Rangez les disques dans leur boîtier d'origine après avoir joué. Ne les stockez pas dans un endroit chaud ou humide.

- Lisez également le manuel de votre ordinateur personnel.
- Ces disques de jeux ne peuvent être loués.
- La copie de ce manuel est interdite sans autorisation.
- La copie ou l'ingénierie inverse de ce logiciel sont interdites sans autorisation.



SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
DÉMARRAGE	3
INSTALLATION ET ACTIVATION	3
MENU PRINCIPAL	4
COMMANDES EN COURS DE PARTIE	5
LES ÉCRANS DE JEU	8
UTILISER LE RADAR	10
LE RÉTICULE	10
VISER	11
DÉPLACEMENT ET CONTRÔLE	
DES UNITÉS	12
NAVIRES ET BÂTIMENTS DE SURFACE	12
SOUS-MARINS	14
AVIONS	15
UNITÉS KAMIKAZES JAPONAISES	17
SYSTÈMES DE GESTION AVANCÉS	18
CARTE TACTIQUE	18
MENU ORDRES	21
FORMATIONS	22
GESTIONNAIRE D'UNITÉS	23
RENFORTS NAVALS	24
MULTIJOUEUR	25
PARTIE LAN	25
JOUER EN LIGNE	25
MODES MULTIJOUEUR	27
SERVICE CONSOMMATEURS	28
CONTACT	28
CRÉDITS	29
GARANTIES	29

INTRODUCTION

Au début des années 1940, la zone du Pacifique est constituée d'une multitude de territoires contrôlés par les grandes puissances d'Europe et d'Amérique. Afin d'assouvir ses rêves de pouvoir, le Japon doit prendre le contrôle de ces territoires pour s'approprier leur vaste réserve de ressources naturelles. C'est l'étincelle qui déclenche la guerre dans le Pacifique et engage les États-Unis et le Japon dans la Seconde Guerre mondiale.

CAMPAGNE JAPONAISE

La campagne japonaise est basée sur les véritables stratégies des Japonais visant à vaincre les forces alliées. La campagne commencera par l'attaque historique contre les forces américaines à Pearl Harbour, le dimanche 7 décembre 1941, en permettant au joueur de modifier le cours de l'histoire et de façonner l'avenir de toute la zone du Pacifique.

CAMPAGNE AMÉRICAINE

Après la bataille de Midway, les États-Unis et les forces alliées ont réussi à inverser la tendance dans la bataille pour le contrôle du Pacifique. Mais la victoire est encore loin : la marine impériale japonaise reste un adversaire redoutable et cherchera à venger la destruction de ses porte-avions à Midway.

DÉMARRAGE

Il est important d'installer le jeu correctement avant de jouer. L'installation se fait en une fois et ne prend que quelques minutes. Veuillez suivre les instructions ci-dessous :

INSTALLATION ET ACTIVATION

1. Double-cliquez sur le fichier DMG **BattlestationsPacific.dmg** et attendez que l'icône **Battlestations: Pacific** apparaisse sur le bureau.
2. Double-cliquez sur l'icône **Battlestations: Pacific** pour l'ouvrir.
3. Avant de faire quoi que ce soit, lisez le fichier nommé **Lisez-Moi** qui se trouve dans le dossier **Français**.
4. Glissez le dossier **Battlestations Pacific** dans le dossier Applications qui apparaît à côté. Le transfert de copie débute alors.
5. Quand la copie est terminée, faites glisser l'icône **Battlestations: Pacific** situé sur le Bureau dans la corbeille. Vous pouvez à présent supprimer le fichier DMG **BattlestationsPacific.dmg**.
6. Lorsque l'installation est terminée, double-cliquez sur l'icône d'application **Battlestations: Pacific** dans le dossier **Battlestations Pacific** qui se trouve dans le dossier **Applications** de votre disque dur. La fenêtre d'Options d'avant-jeu apparaît vous montrant le Panneau d'Activation.
7. Insérez votre Clef Produit dans les six cases vides. Lorsque la Clef Produit a été renseignée, le bouton **Sauvegarder** dans le coin droit du panneau d'activation est activé.
8. Cliquez sur le bouton **Sauvegarder** pour sauvegarder votre Clef Produit.

JOUER PAR L'ACTIVATION EN LIGNE

Cliquez sur le bouton **Activer en ligne...** dans le Panneau d'Activation. Une note apparaît confirmant que votre Clef Produit va être envoyée vers les serveurs Feral. Cliquez sur le bouton **Activer en ligne...** dans la note. Au bout de quelques secondes, un message apparaît confirmant que votre jeu a bien été activé. Le panneau d'activation se remet à jour vous indiquant alors le nombre de machines sur lesquelles vous pouvez activer le jeu et sur combien de machines vous avez actuellement effectué une activation. À partir de là vous pourrez jouer sans connexion à Internet.

Vous pouvez à présent passer à la section « Démarrer » ci-dessous qui vous explique comment jouer à ce jeu pour la première fois.

DÉMARRER

1. Si l'application **Battlestations: Pacific** n'est pas déjà en route, double-cliquez sur l'icône de l'application **Battlestations : Pacific**. Par défaut, celle-ci se trouve dans le dossier **Battlestations Pacific** à l'intérieur du dossier **Applications** sur le disque dur de ton ordinateur.
2. L'écran des Options préalables au jeu apparaît. Cliquez sur le bouton **Jouer**. Le jeu se lance.
3. Après les écrans de chargement, appuyez sur **Entrer** pour accéder au **Menu Principal**. Choisissez **Solo** pour jouer soit la campagne japonaise soit l'américaine.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Utilisez ces commandes dans les menus de *Battlestations : Pacific* :

Sélectionner une option	-	↑ / ↓ ou Z / S
Modifier une option / Déplacer la réglette	-	← / → ou Q / D
Confirmer la sélection / Passer à l'écran suivant	-	ENTRÉE / Bouton 1 de la souris
Annuler la sélection / Retourner à l'écran précédent	-	ECHAP / RETOUR ARRIÈRE / Bouton 2 de la souris

MENU PRINCIPAL

SOLO

Vous pouvez vous plonger directement dans les CAMPAGNES JAPONAISES ou AMÉRICAINES, ou vous familiariser avec le jeu via le TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT. Vous pouvez aussi vous essayer au mode ESCARMOUCHE avec des joueurs contrôlés par l'IA comme adversaires ou comme alliés.

MULTIJOUEUR

Mesurez-vous à d'autres joueurs et alliez-vous à vos amis dans 5 modes Multijoueur différents.

BIBLIOTHÈQUE TACTIQUE

Initiez-vous à la guerre navale ou consultez votre progression dans les SUCCÈS.

OPTIONS

L'ajustement des diverses options à l'intérieur de *Battlestations : Pacific* se fait en choisissant OPTIONS dans le Menu Principal. Vous pouvez également accéder au menu des OPTIONS quand le jeu est en pause. Les options sont regroupées ainsi :

Jeu	Réglez de nombreux paramètres du jeu comme : les unités de mesure, l'affichage des sous-titres et des conseils, les secousses de caméra et les gouttes d'eau sur la caméra.
Son	Réglez le volume de la musique, des voix et des effets sonores.
Graphismes	Réglez la résolution de l'écran et activez le mode plein écran ou encore les effets visuels.
Options	Inversez l'axe de commande vertical pour la caméra et les avions, et inversez les commandes des sticks analogiques pour les déplacements.
Commandes	Indique la disposition des commandes sur la manette.

RÉSUMÉ DES COMMANDES EN COURS DE PARTIE

Ce sont les commandes par défaut pour *Battlestation : Pacific*. Vous pouvez toutefois les reconfigurer dans le menu Options.

COMMANDES NAVIRE

Accélérer	-	Z
Ralentir / Marche arrière	-	S
Virer à gauche	-	Q
Virer à droite	-	D
Réparer	-	OPTION
Lancer barges	-	CTRL
Regarder en haut	-	déplacer la souris vers le haut
Regarder en bas	-	déplacer la souris vers le bas
Regarder à gauche	-	déplacer la souris vers la gauche
Regarder à droite	-	déplacer la souris vers la droite
Activer zoom	-	bouton 3 de la souris / T
Zoom avant	-	molette de la souris vers le haut
Zoom arrière	-	molette de la souris vers le bas
Tirer	-	bouton 1 de la souris
Armement - DCA	-	1
Armement - artillerie	-	2
Armement - torpille	-	3
Armement - GSM	-	4
Armement suivant	-	MAJ

COMMANDES AVION EN MODE PILOTE

Redresser	-	déplacer la souris vers le haut
Abaissier	-	déplacer la souris vers le bas
Incliner à gauche	-	déplacer la souris vers la gauche
Incliner à droite	-	déplacer la souris vers la droite
Accélérer	-	Z
Ralentir	-	S
Turbo	-	OPTION
Gouvernail à gauche	-	Q
Gouvernail à droite	-	D
Tirer	-	bouton 1 de la souris
Mode bombardement	-	MAJ
Vue souris	-	CTRL

COMMANDES SOUS-MARIN

Plonger	-	F
Faire surface	-	R

CONTRÔLES

SOURIS

La plupart des joueurs utilisent soit la souris Apple Mighty ou bien Apple Magic.

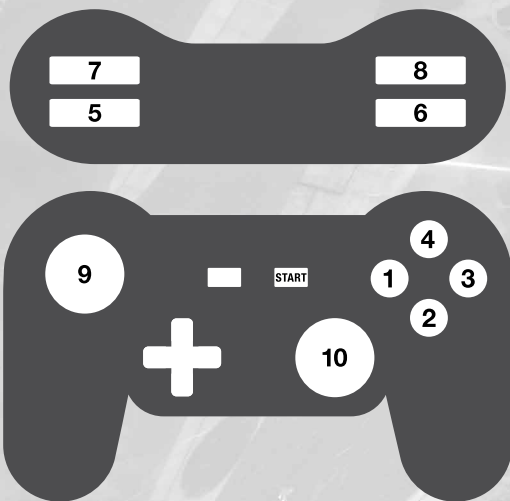
Dans ce manuel la Mighty est une souris à 3 boutons dont la bille centrale sert de 3ème bouton.

Dans ce manuel la la Magic est une souris à 2 boutons.

La configuration par défaut de chaque souris est d'un bouton mais nous vous conseillons de configurer votre souris avec 2 ou 3 boutons quand vous jouez à *Battlestations : Pacific* (dans votre ordinateur allez dans Préférences Système -> Clavier & Souris).

MANETTE

Battlestations : Pacific peut également se jouer avec une manette. Ce manuel se base sur une manette générique offrant une bonne représentation des commandes disponibles sur le marché. Votre manette peut être différente de la disposition générique mais ne devrait toutefois pas être trop éloignée des commandes utilisées dans le jeu.



Pour utiliser une manette, allez dans les OPTIONS du Menu Principal. De là, allez dans OPTIONS COMMANDES -> GÉNÉRAL et activez Mode manette de jeu.

Une manette se présente avec sa configuration par défaut. Vous ne pouvez pas changer l'attribution des boutons, toutefois la COMMANDES du menu des Options vous permet d'en voir l'attribution.

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Battlestations : Pacific pour le Mac se présente avec un contenu multijoueur supplémentaire :

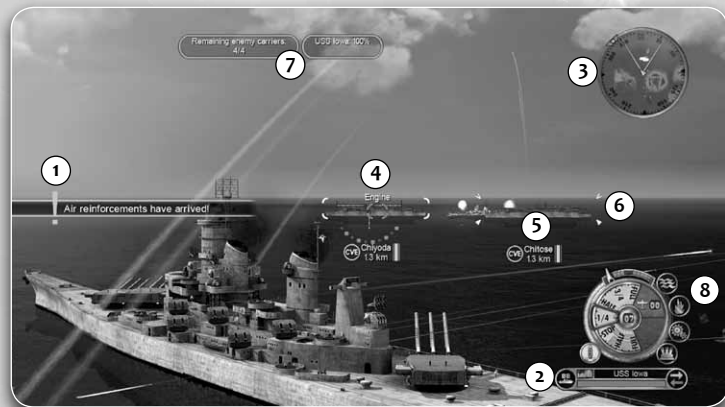
- **Pack de cartes Volcan** - Deux nouvelles cartes multijoueur supplémentaires - Volcan et Étranglement.
- **Pack Mustang** - Six nouvelles unités et 18 nouveaux décors nez d'avion supplémentaires (US et japonais).
- **Pack Combats de porte-avions** - En supplément 4 nouvelles cartes multijoueur disponibles à travers les 5 modes multijoueur - Midway Islands, Philippine Islands, Leyte et Aleutians.
- **Pack personnalisations Double Trouble et Lady Luck** - En supplément 5 nouveaux décors nez d'avion (avions US seulement).

Le contenu ci-dessus est activé par défaut, si vous le souhaitez vous pouvez le désactiver à tout moment. Allez dans OPTIONS -> CONTENU TÉLÉCHARGEABLE et cochez « Désactiver » devant le pack souhaité.

L'option **Authentic VO** offre un rendu authentique de commentaires japonais lors des campagnes japonaises.

LES ÉCRANS DE JEU

Cette section vous présente l'interface générale du jeu qui apparaît à l'écran lorsque vous contrôlez une unité.



- ① Aide à l'écran
- ② Fenêtre de l'unité
- ③ Radar/Boussole
- ④ Réticules
- ⑤ Informations de la cible
- ⑥ Marqueurs
- ⑦ Indicateur d'objectif
- ⑧ Déplacements et commandes

AIDE À L'ÉCRAN

Au fur et à mesure de votre progression, des conseils et des messages d'aide apparaissent à l'écran. Ces informations sont là pour vous aider à comprendre les diverses commandes et fonctions du jeu, aussi prenez le temps de les lire.

REMARQUE : Vous pouvez accéder à ces informations à tout moment dans le menu **OPTIONS** du jeu, et vous pouvez également les désactiver.

FENÊTRE DE L'UNITÉ

L'unité sélectionnée est affichée en bas à droite de l'écran, dans la fenêtre de l'unité. Cette fenêtre vous fournit des indications visuelles sur la santé, le type et les ordres actuels de votre unité.



- ① Nom de l'unité
- ② Type de l'unité
- ③ Santé de l'unité
- ④ Ordres actuels

ABRÉVIATIONS DÉSIGNANT LES NAVIRES

Pendant la guerre du Pacifique, les marines alliées utilisaient les abréviations suivantes pour désigner les types de navires. Ces dénominations sont utilisées dans la fenêtre de l'unité et dans l'affichage de la cible :

AK	- Cargo	DD	- Destroyer
AP	- Transport de troupes	LCVP	- Barge de débarquement
BB	- Cuirassé	LSM	- Navire de débarquement LSM
CC	- Croiseur de bataille	LST	- Navire de débarquement LST
CA	- Croiseur lourd	PT	- Vedette
CL	- Croiseur léger	SS	- Sous-marin
CV	- Porte-avions	AO	- Pétrolier de flotte
CVE	- Porte-avions d'escorte		

ORDRES ACTUELS

Cet icône indique les ordres actuels suivis par l'unité.

	Déplacement		L'unité est en contrôle manuel
	Attaque		Atterrir (disponible uniquement pour les avions)
	Arrêt		

UTILISER LE RADAR



Le radar et la boussole donnent un aperçu de l'emplacement des autres unités par rapport à la vôtre. La flèche jaune au centre de la boussole indique le sens de marche de votre unité, la portion de cercle délimite votre champ de vision.

Les indicateurs de couleur notés ci-dessous sont visibles sur l'écran radar.

- | | | |
|---|-----------------------------|----------------------------|
| 1 | Flèche centrale | - Direction du déplacement |
| 2 | Portion de cercle | - Champ de vision |
| | Indicateur rouge | - Unité japonaise |
| | Indicateur bleu | - Unité américaine |
| | Indicateur gris | - Unité neutre |
| | Indicateur doré | - Objectif principal |
| | Indicateur bleu ciel | - Objectif secondaire |

LE RÉTICULE

Le réticule montre quel armement est actuellement sélectionné, ainsi que le statut de ces armes. Il change selon l'arme sélectionnée.

RÉTICULE DÉSACTIVÉ



C'est sa position neutre, qui indique qu'aucune arme n'est disponible ou qu'elles sont actuellement désactivées.

INDICATEUR D'ALLIÉ



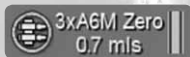
Lorsque le réticule passe sur une unité alliée, le cercle intérieur devient vert.

INDICATEUR DE TIR



Lorsque vous touchez une cible avec votre arme active, le réticule devient rouge ou gris selon l'efficacité ou l'inefficacité de votre tir.

INFORMATIONS DU RÉTICULE



Fournit des informations sur l'unité la plus proche de votre réticule. Les informations du réticule comprennent le type, le nombre, le nom et le niveau de santé de l'unité, ainsi que sa distance par rapport à votre unité. Si la distance est affichée en gris, l'unité est hors de portée de l'arme sélectionnée.

VISER

Dans *Battlestations : Pacific*, pour une plus grande chance de succès il est important de choisir les bons objectifs. Le choix entre le niveau d'alerte d'une unité et la pertinence de l'objectif peut déterminer le succès ou l'échec de la mission!

VISER L'ENNEMI LE PLUS PROCHE

Pour sélectionner l'ennemi le plus proche de votre position, cliquez sur le Bouton 2 de la souris. Cliquez plusieurs fois sur le Bouton 2 de la souris pour passer d'une cible potentielle à une autre.

VISER L'UNITÉ LA PLUS PROCHE DU RÉTICULE

Pour sélectionner l'unité la plus proche du réticule, maintenez le Bouton 2 de la souris.

INFORMATIONS DE LA CIBLE



Les informations de la cible vous donnent les détails de votre cible actuelle. L'unité est indiquée par une flèche de visée colorée.

ANNULER LA CIBLE

Pour annuler la sélection d'une cible, appuyez sur **[ESPACE]**.

REMARQUE : Quand vous êtes le commandant d'escadrille, les membres de l'escadrille attaquent la cible que vous avez désignée. Si aucunes cibles ne sont assignées, ils attaqueront la même unité que vous. Pour plus d'informations sur les ordres aux unités, reportez-vous page 20.

MARQUEURS

Sur l'écran de jeu, les unités sont marquées par des crochets et des flèches de couleurs différentes pour vous aider à connaître leur position, leur distance, leur appartenance et si elles constituent des objectifs.

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| Crochets rouges | - Unité japonaise |
| Crochets bleus | - Unité américaine |
| Crochets dorés | - Objectif principal |
| Crochets argentés | - Objectif secondaire |
| Crochets bronze | - Objectif bonus |
| Crochets gris | - Unité neutre ou inconnue |

Lorsque vous désignez une unité comme cible, son marqueur devient une flèche de même couleur.

Un pointeur indique la direction des unités objectifs et des cibles sur le bord de l'écran, s'ils ne sont pas dans votre champ visuel.

DÉPLACEMENT ET CONTRÔLE DES UNITÉS

NAVIRES ET BÂTIMENTS DE SURFACE

Les commandes de la barre vous permettent de piloter le navire et de contrôler la vitesse des machines. De plus, vous pouvez consulter le stock embarqué de tous les équipements limités.



DIRIGER

Le gouvernail reste réglé sur le cap que vous avez donné jusqu'à ce que vous en indiquiez un autre. Tous les autres ordres annulent celui-ci.

RÉGLER LA VITESSE

Les machines d'un navire le propulsent vers l'avant ou vers l'arrière. Une fois la vitesse réglée, seuls un changement ou d'autres ordres de votre part peuvent la modifier.

VISER

Utilisez Souris pour regarder autour de votre navire et trouver des cibles. Cliquez sur le Bouton 3 de la souris pour utiliser les jumelles afin de repérer de loin les unités ennemies.

INDICATEUR D'AVARIE ET RÉPARER

Votre appareil peut subir des avaries s'il est touché. Dans ce cas, un cercle rouge apparaît autour de l'icone du type d'avarie.



Indique que la coque a été percée.



Indique que les machines ont subi une avarie. Votre vaisseau perd de la puissance et part à la dérive.



Indique la présence d'un incendie à bord, infligeant des dégâts constants à votre navire.



Indique que les attaques ennemies ont rendu vos armes inutilisables.

En cas d'avarie vous devez entreprendre des réparations.

- Appuyez et maintenez **[OPTION]** pour ouvrir le Menu Réparations.
- Choisissez **[Z] [S] [Q] [D]** pour marquer une catégorie de réparations et relâchez **[OPTION]** pour valider.



Relâchez **[OPTION]** sur cet icône envoie une équipe réparer la coque.

INDICATEUR DE FORMATION

Vous pouvez regrouper les navires en formations afin de les diriger plus facilement.



Votre unité est le leader de la formation.



Votre unité est un membre de la formation.

Voir la section Formations page 22 pour plus de détails.

ARMEMENTS

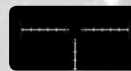
La puissance d'un cuirassé repose sur son armement.

RÉTICULE DE DCA



Le réticule des canons de DCA (défense contre avions) devient rouge quand vos tirs sont sur la cible.

RÉTICULE DE L'ARTILLERIE



L'artillerie est composée de canons de gros calibre, adaptés pour l'attaque de vaisseaux blindés, de gros cargos, de fortifications terrestres ainsi que d'autres cibles de surface.

Ils sont inefficaces contre les unités aériennes. Quand vous tirez en continu, les tirs suivants perdent en précision. C'est pourquoi tirer un seul obus à la fois peut augmenter vos chances de toucher la cible.

RÉTICULE DES TORPILLES



Ces missiles sous-marins propulsés par une hélice sont sûrs de percer la coque du navire qu'ils touchent. Les navires à la coque percée ont toutes les chances de couler, à moins de les réparer rapidement.

Il est difficile de cibler un tir de torpilles à longue portée et elles ne peuvent plus être dirigées après le tir. Les torpilles sont plus efficaces lorsque l'on en tire plusieurs en arc de cercle. Cette technique réduit considérablement la marge de manœuvre du navire ennemi pour éviter les torpilles lancées.

RÉTICULE DES GRENADES SOUS-MARINES



Les grenades sous-marines sont efficaces contre les sous-marins immergés. Elles ne peuvent pas viser une cible directement car elles sont larguées de la poupe du bateau.

Elles exigent des manœuvres précises et un lancement chronométré pour réussir leur tâche. Pour passer en vue sous-marine et larguer des grenades sous-marines, cliquez sur le Bouton 1 de la souris. En cliquant à nouveau sur le Bouton 1 de la souris, vous larguez des groupes de grenades supplémentaires. Vous pouvez toujours contrôler les déplacements du navire.

INDICATEUR DE STATUT DES ARMES

Le statut des armes est indiqué par de petits cercles au-dessus du réticule. Plus votre navire possède d'armes, plus les indicateurs de statut des armes sont nombreux. Leur statut est indiqué par la couleur du cercle :

Rouge	- L'arme ne peut pas atteindre la cible à cause de l'angle ou de la portée.
Jaune	- L'arme change de direction et sera bientôt prête.
Vert	- L'arme est prête à faire feu.
Jaune/Vert	- L'arme se recharge.
Gris	- L'arme n'a plus de munitions.
Noir	- L'arme est endommagée, mais réparable.

SOUS-MARINS



Les sous-marins sont dirigés de la même manière que les navires mais possèdent des commandes supplémentaires pour plonger et faire surface. Ils ont une réserve d'oxygène limitée, indiquée par une jauge située sur la barre. Quand la jauge est dans le rouge, le sous-marin doit refaire surface pour renouveler ses réserves.

Les sous-marins opèrent sur 4 niveaux de profondeur :

NIVEAU 1 (SURFACE)

À la surface, le sous-marin est facilement repérable par les autres navires et donc, vulnérable aux tirs ennemis, y compris aux torpilles. Cependant, le sous-marin se déplace plus rapidement ainsi et peut déployer ses torpilles et ses armes de surface.



Les sous-marins doivent faire surface de temps à autre pour renouveler leurs réserves d'oxygène.

NIVEAU 2 (PROFONDEUR PÉRISCOPEIQUE)

Utilisez le périscopie pour vous aider à lancer les torpilles sur les cibles ennemies de ce niveau, mais prenez garde - un périscopie sorti peut être endommagé s'il entre en contact avec une autre unité.

En profondeur périscopie, les sous-marins ne sont détectables que par les unités équipées de sonar (destroyers, avions de reconnaissance, etc). Les sous-marins sont très vulnérables aux grenades sous-marines à ce niveau.

REMARQUE : Le voyant lumineux du sonar indique qu'une unité ennemie vous a repéré. Pour éviter de vous faire repérer, ouvrez la carte **[TAB]** pour vérifier la portée du sonar des unités ennemies (représentée par un cercle vert).

NIVEAU 3

Vous ne pouvez pas tirer de torpilles à cette profondeur, mais elle est parfaite pour vous déplacer furtivement et manœuvrer pour une opération. A cette profondeur les sous-marins sont toujours vulnérables aux tirs en profondeur bien effectués.

NIVEAU 4

Utiliser le sous-marin à cette profondeur pendant des périodes prolongées peut provoquer la rupture de la coque de pression, entraînant de graves conséquences. Cependant, votre sous-marin est indétectable par les sonars et invulnérable aux grenades sous-marines. Ne plongez à cette profondeur qu'en cas d'urgence et uniquement pour de très courtes périodes.



REMARQUE : Les sous-marins, y compris leur périscopie, sont réparables de la même manière que les navires (voir page 12).

ARMES

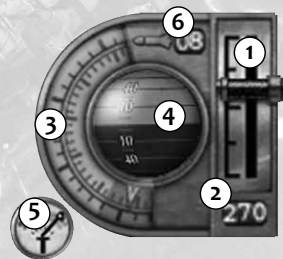
L'armement standard des sous-marins est constitué de torpilles. Elles peuvent uniquement être lancées à profondeur périscopique ou en surface. La plupart des sous-marins disposent également de canons de DCA, et les plus gros peuvent même être équipés d'une pièce d'artillerie efficace contre les cibles blindées.

Tout l'armement des sous-marins s'opère comme leur équivalent sur les navires.

REMARQUE : Pour atteindre un sous-marin ennemi avec une torpille vous devez d'abord le définir comme cible. Cela assure que la torpille se déplace à la bonne profondeur.

AVIONS

Les avions se pilotent sans peine et leur rapidité est d'une grande efficacité contre les navires et autres cibles de surface. En vol gardez ceci en mémoire :



- 1 Gaz** - Les gaz règlent la puissance du moteur, déterminant la vitesse de l'appareil.
- 2 Indicateur de vitesse** - La vitesse est exprimée en nœuds.
- 3 Altimètre** - Cette jauge indique l'altitude actuelle de votre avion par rapport au niveau de la mer. Si elle clignote en rouge, c'est que vous risquez une collision avec le sol ou la mer.
- 4 Horizon artificiel** - Cet instrument vous permet d'évaluer l'assiette de l'avion par rapport à l'horizon. La partie bleue indique le sol ou la surface de l'océan. La partie blanche représente le ciel. La ligne centrale représente l'horizon.
- 5 Indicateur de turbo** - La plupart des avions peuvent passer en turbo pour voler à la vitesse maximale sur une courte période. C'est utile si l'avion décroche.
- 6 Informations de l'armement** - Indique le nombre de bombes ou torpilles en réserve.

Pour devenir un as, utilisez à la fois les commandes de pilotage et des gaz avec le clavier et effectuez décrochages et inclinaisons avec la souris.

ARMEMENTS DES AVIONS

MITRAILLEUSES DES AVIONS



Cette arme possède un réticule dynamique qui devient rouge quand les tirs sont ciblés. Pour pointer l'arme, servez-vous simplement des commandes de vol pour manœuvrer jusqu'à être en position de tir.

VISER DES CIBLES MOUVANTES



Lorsque vous attaquez des cibles aériennes avec les mitraillettes avant, vous devez viser l'endroit où la cible sera, et non où elle se trouve actuellement. L'indicateur de cible vous montrera où tirer.

BOMBARDEMENT, TORPILLES ET ROQUETTES



Le mode bombardement sert à amorcer et lancer les bombes. Le réticule est déjà calibré pour compenser votre déplacement, alors larguez vos bombes lorsque le réticule est sur votre cible.



Les torpilles doivent être larguées juste au-dessus de l'eau et ne peuvent pas être contrôlées. Les lignes jaunes du réticule indiquent votre assiette et doivent être alignées afin de réussir le largage de la torpille. Si vous êtes à un angle trop élevé au moment du largage, la torpille explosera au moment de l'impact avec l'eau.



Certains avions de guerre sont équipés de roquettes air-air ou air-sol. Elles sont pointées comme les mitraillettes.

- Pour activer bombe, roquette ou torpille cliquez et maintenez **[MAJ]**.
- Cliquez sur le bouton 1 de la souris pour tirer.
- Gardez le bouton 1 de la souris enfoncé après le tir pour suivre la trajectoire de l'arme (l'IA prend alors le contrôle de votre avion).

STATUT DE L'AVION



La fenêtre de l'unité indique la santé du leader d'escadrille, et le nombre indique de combien d'appareils celle-ci est composée.

Pensez à surveiller vos dégâts dans la fenêtre de l'unité. Pour réparer automatiquement les unités endommagées, donnez-leur l'ordre **ATTERRIR**. Voir la section Menu Ordres (page 21) pour le détail du contrôle de plusieurs avions.

ICONES POUR AVIONS

Les avions sont classés selon le type d'armement dont ils sont équipés :



Mitrailleuse



Bombardier en piqué



Bombardier



Torpille



Torpille à tête chercheuse



Roquette



Roquette Tiny Tim



Parachutistes



Kamikaze



Ohka



Grenade sous-marine

UNITÉS KAMIKAZES JAPONAISES

Les unités kamikazes ne sont disponibles que dans le camp japonais. Les attaques kamikazes réalisées par des avions non spécialisés (dont tous les avions américains) n'occasionnent aucun dégât.

Il y a d'autres manières de lancer des attaques suicides autres que kamikazes. Navires bourrés d'explosifs, roquettes (Ohka) et torpilles (Kaiten) guidées par des hommes sont également disponibles.

Les unités kamikaze s'utilisent comme toutes les autres unités du jeu, mais ne peuvent pas être équipées d'armes. Elles apparaissent comme une classe d'unités différente dans le menu de sélection.

Les unités comme l'Ohka et le Kaiten sont transportées par un avion ou un sous-marin. Vous pouvez les lancer en sélectionnant Betty/Ohka ou Type-B/Kaiten dans le panneau de contrôle de l'aérodrome ou de la base navale (voir la section Gestionnaire d'unités page 23 pour plus de détails).

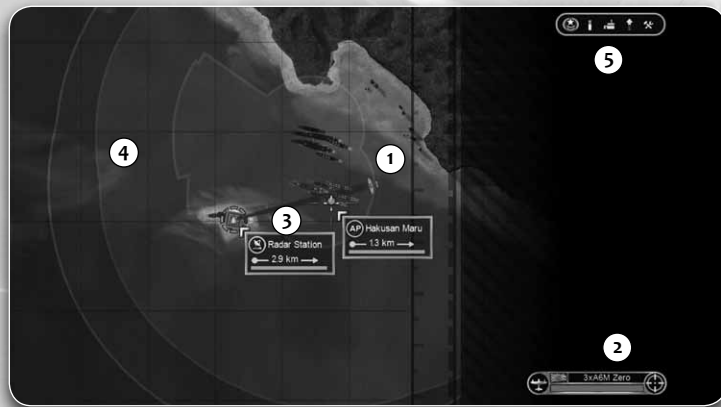
SYSTÈMES DE GESTION AVANCÉS

Au fur et à mesure que les missions se compliquent, vous devez partager votre temps entre la commande manuelle d'une unité et les ordres à donner à vos unités et escadrilles. Vous devez également être en mesure de réparer rapidement les avaries et d'appeler des renforts.

CARTE TACTIQUE

L'écran Carte est votre centre d'opérations. Grâce à cette carte dynamique, vous pouvez commander toute votre flotte tout en étudiant les informations sur l'ennemi fournies par vos unités.

Appuyez sur **[TAB]** pour accéder à la carte tactique.



1 Unités Sélectionnées

Indique l'unité sous votre contrôle actuel.

2 Panneau d'informations de l'unité sélectionnée

Indique le statut de l'unité sous votre contrôle actuel.

3 Informations de l'unité sous le curseur

Passez votre souris sur une unité visible pour obtenir des informations sur celle-ci.

4 Portées

La carte présente diverses couleurs selon la distance de portée des unités ennemies de votre flotte :

Clair - Unités détectables à vue.

Gris - Unités détectables uniquement par radar.

Vert - Unités à portée de sonar.

5 Filtres

Indique les informations actuellement disponibles (voir page 20).

COMMANDES DE LA CARTE

Ouvrir/Fermer la carte

[TAB]

Afficher/Masquer le menu

[O]

Parcourir les objectifs (lorsque le menu Objectifs est à l'écran)

[Q] et **[D]**

Zoom avant/arrière

Molette souris haut /
Molette souris bas

Déplacer le curseur

Souris

Sélectionner une unité

Bouton 1 de la souris

Ordonner à une unité sélectionnée de se déplacer jusqu'à un point de navigation

Déplacer le curseur sur un emplacement et cliquer sur le Bouton 2 de la souris.

Attaquer une unité ennemie avec l'unité sélectionnée

Mettre l'ennemi en surbrillance à l'aide du curseur et cliquer sur le Bouton 2 de la souris.

Demander à un navire allié de se joindre à une formation avec un autre navire

Mettre le navire allié en surbrillance avec le curseur et maintenir le Bouton 2 de la souris au-dessus du leader de la formation.

Demander à l'avion sélectionné de patrouiller au-dessus d'une unité alliée

Mettre l'unité alliée en surbrillance avec le curseur et maintenir le Bouton 2 de la souris.

Annuler le dernier ordre

Appuyer sur **[ESPACE]** lorsque l'unité est sélectionnée.

Annuler les ordres en attente


Maintenir **[ESPACE]** lorsque l'unité est sélectionnée.

OBJECTIFS

Consultez régulièrement vos objectifs de mission à l'aide de **[O]** :

- **Blanc** – objectif actif.
- **Vert** – objectif atteint.
- **Rouge** – objectif manqué.

FILTRES CARTE TACTIQUE

Des filtres vous permettent d'afficher des informations supplémentaires sur la carte. Appuyez sur  pour parcourir les différents filtres :



C'est le filtre par défaut, les objectifs actifs sont indiqués sur la carte. Les objectifs restent indiqués quand d'autres filtres sont actifs.



La barre de santé de toutes les unités est affichée près de leur icône en permanence.



Affiche la disponibilité des types d'unités aux différents bâtiments de commandement (*très utile en mode Capture d'île*).



Indique l'affectation des renforts navals actifs.



Affiche les avaries qui touchent l'unité en surbrillance.

DONNER DES ORDRES

Envoyer vos unités à un point de la carte est essentiel à la reconnaissance et la protection de l'espace maritime et aérien autour de vos unités. Navires et avions y contribuent.

Sélectionnez une unité en passant le curseur dessus et cliquez sur le bouton 1 de la souris. L'unité est sélectionnée quand elle passe en surbrillance et que vous voyez son panneau dans le bas droit de votre écran. Déplacez le curseur jusqu'à l'emplacement où vous voulez envoyer l'unité, appuyez sur le bouton 2 de la souris pour qu'elle s'y rende.







REMARQUE : Ce procédé peut être répété pour ajouter des marqueurs supplémentaires - jusqu'à un maximum de 8 marqueurs.

ORDRES D'ATTAQUE

L'un des ordres les plus importants dont vous disposez dans votre arsenal de commandement vous permet d'assigner des cibles à vos unités. Après avoir sélectionné votre unité, sélectionnez l'ennemi à attaquer avec le bouton 1 de la souris. Une ligne rouge se forme indiquant à votre unité la route à suivre jusqu'à ce qu'elle entre en contact avec la cible choisie. A partir de là, elle passe en attaque directe.

MENU ORDRES

Le menu Ordres vous permet de donner des ordres spécifiques à l'unité ou l'escadrille actuellement sélectionnée.

- Pour ouvrir le menu Ordres, maintenez .
- Pour sélectionner un ordre, utilisez    .
- Relâchez  pour envoyer l'ordre.

ORDRES PERMANENTS

Vous pouvez définir des priorités, ou ordres permanents, pour vos unités. Les ordres permanents déterminent les réactions automatiques d'une unité lorsque vous ne la contrôlez pas directement.

NAVIRES / VEGETES / SOUS-MARINS



En mode défensif, l'unité pourra tirer sur des unités ennemies si le joueur n'a sélectionné aucune cible. Le recours aux armes dont les munitions sont limitées, comme les torpilles, est réservé aux cibles choisies par le joueur. L'IA ne s'écartera pas du parcours prévu pour attaquer des ennemis.



En mode agressif, le navire pourra se déplacer vers la position choisie par l'IA pour attaquer les unités ennemies. Les mitrailleurs sont autorisés à utiliser toutes les ressources nécessaires, y compris les armes aux munitions limitées, pour détruire l'ennemi à portée. Cependant, les cibles désignées par le joueur sont traitées en priorité. Lorsque l'unité a neutralisé tous les ennemis à portée, elle reprend ses ordres de déplacement, si elle en avait.



Un ordre d'attaque donné lorsque vous êtes capitaine d'un navire. Si vous donnez cet ordre, le navire se déplacera jusqu'à la cible pour attaquer. Vous pouvez alors vous concentrer sur la visée ou aller à une autre unité.

REMARQUE : Lorsque vous sélectionnez des cibles sur l'écran Carte, l'ordre d'attaque est automatiquement appliqué.



Démobiliser l'unité sélectionnée. Cette option est disponible pour les unités hors formation situées à portée de capture d'un bâtiment de commandement allié (voir la section Capture d'île page 27 pour plus de détails).

AVIONS

DÉFENSIF

Le mode défensif utilise la patrouille aérienne de combat (PAC). L'escadrille défend l'unité ou la position à laquelle elle est assignée. Mettez en surbrillance l'unité désirée pour la PAC, puis maintenez le Bouton 2 de la souris sur l'unité ou la position à défendre. L'escadrille repoussera les ennemis en approche dans un périmètre de 2 miles. Les avions d'assaut n'utiliseront leurs armes que sur les cibles désignées par le joueur.

AGRESSIF

Les avions en mode agressif peuvent choisir quelles cibles attaquer. Cependant, les cibles désignées par le joueur sont traitées en priorité. Lorsque l'unité a neutralisé tous les ennemis à portée, elle reprend ses ordres de déplacement, si elle en avait.



Un ordre d'attaque donné lorsque vous êtes leader d'une escadrille. En tant que leader de l'escadrille, vous pouvez choisir d'attaquer une autre cible pendant que vos ailiers attaquent celle que vous avez désignée.



Retirer toute l'escadrille de l'attaque en cours et la regrouper autour du leader d'escadrille.



Ordonner à l'escadrille de retourner à son porte-avions ou aérodrome d'origine.



Quitter la zone de combat et rejoindre la zone de sécurité la plus proche.

FORMATIONS

Les formations sont des groupes de navires qui patrouillent ensemble.

CRÉER UNE FORMATION

Sélectionnez un navire, puis déplacez le réticule sur le navire que vous voulez placer en leader et maintenez le Bouton 2 de la souris. Le navire que vous contrôlez fait maintenant partie d'une formation aux côtés du leader de la formation - l'icone de la formation apparaît sur l'écran.

Pour passer d'un membre de la formation à un autre, appuyez sur **[R]** / **[F]**.

CHANGER LE TYPE D'UNE FORMATION

- Maintenez **[C]** puis appuyez sur **[S]** pour ouvrir l'écran Formation.
- Utilisez la Souris pour ajuster la position de l'unité par rapport aux autres unités de la formation.
- Appuyez sur **[ESC]** pour valider les changements, et assurez-vous que le leader se déplace afin que les autres unités puissent prendre leur nouvelle position.

QUITTER LA FORMATION

- Sélectionnez l'unité que vous voulez retirer de la formation, maintenez **[C]** et appuyez sur **[D]** pour sélectionner l'icone Quitter.
- L'unité quitte la formation et agira dès lors indépendamment, en fonction des ordres que vous lui donnez.

GESTIONNAIRE D'UNITÉS

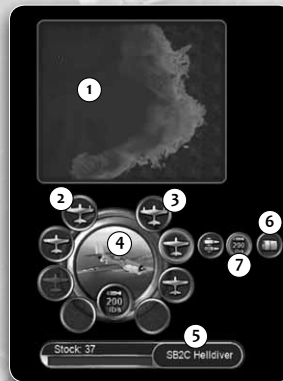


Dès que vous avez une base sous votre commandement, vous pouvez obtenir de nouvelles unités ou des unités de remplacement. Pour cela vous devez saisir le panneau du Gestionnaire d'Unités en cliquant sur **[W]**.

Ce panneau indique que vous commandez une base. Il peut s'agir d'un porte-avions, d'un aérodrome, d'une base navale, d'un bâtiment de commandement, ou de tout autre point d'apparition.

LANCER UNE ESCADRILLE

La capacité à lancer des unités est la clé de la victoire dans *Battlestations : Pacific*.



Quand le Gestionnaire d'Unités est ouvert, les informations apparaissent à gauche de l'écran.

- ① Carte de la zone affichant l'emplacement de la base sélectionnée.
- ② Liste des escadrilles actives.
- ③ Unités disponibles dans le hangar.
- ④ Image de l'unité en surbrillance.
- ⑤ Type de l'unité en surbrillance.
- ⑥ Chargement d'armement disponible
- ⑦ Armement sélectionné

- Lorsque le gestionnaire d'unités est ouvert, appuyez sur **[Z]** / **[S]** pour mettre le type d'unité désiré en surbrillance.
- Si une unité peut être équipée de différents armements, vous pouvez les voir en appuyant sur **[C]**.
- Pour lancer une escadrille, mettez unité et armement en surbrillance et cliquez sur le bouton 2 de la souris.

Une fois lancées, les escadrilles tournent autour de leur base en attendant d'autres ordres.

ESCADRILLES ACTIVES

Pour passer de la liste des unités à la liste des escadrilles actives, appuyez sur **[Q]** / **[D]**.

Sélectionnez l'une des escadrilles actives en appuyant sur **[Z]** / **[S]**.

Pour passer rapidement du gestionnaire d'unités à une escadrille, appuyez sur **[X]**. Vous êtes alors renvoyé à l'écran de jeu où l'escadrille leader y apparaît.

Dans certaines situations de combat, vous serez amené à revoir la composition des escadrilles de votre porte-avions. Dans ce cas, sélectionnez l'escadrille dont vous n'avez plus besoin et appuyez sur **[V]** pour lui donner l'ordre d'atterrir.

Tant que le leader d'escadrille n'a pas atterri, vous pouvez annuler cet ordre en appuyant sur **[V]**.

ICONES DE STATUT DES ESCADRILLES

Les icônes suivants indiquent ce que font vos escadrilles :



Cet emplacement est vide, il sera rempli au lancement d'une escadrille.



Cet emplacement n'est pas disponible. Vous ne pouvez lancer d'escadrilles que s'il vous reste des emplacements vides. Le nombre d'emplacements diffère selon les bases.



L'escadrille a reçu l'ordre de décoller.



L'escadrille est en vol et suit ses derniers ordres.



L'escadrille a reçu l'ordre d'atterrir.



L'escadrille a été détruite. Mettez l'icône de l'escadrille détruite en surbrillance et cliquez sur le Bouton 2 de la souris pour lancer une nouvelle escadrille du même type. Si vous lancez un autre type d'unité, celui-ci remplira un emplacement vide ou détruit.

BASES MULTIPLES

Si vous pouvez choisir entre plusieurs points d'apparition (*bases*), ouvrez le gestionnaire d'unités et mettez la base désirée en surbrillance en utilisant **[Z]** / **[S]**, puis validez en cliquant sur le Bouton 2 de la souris.

La base est représentée par une image dans le panneau central. Lorsque l'image est colorée en rouge, la base est inutilisable pour le moment.

Pour retourner au niveau de sélection de la base, appuyez sur **[ESC]**.

RENFORTS NAVALS

Vous obtenez des Renforts Navals en remportant des défis. Un icône Renforts navals reçus apparaît lorsque des renforts sont disponibles.

Lorsque vous obtenez des renforts, vous pouvez accéder au panneau Renforts navals en maintenant **[W]**. Il existe trois sortes de renforts navals :

- **Le soutien aérien** est un appui disponible au-delà des limites de la carte.
- **Les renforts** actifs peuvent vous accorder des bonus temporaires.
- **Les technologies** représentent un bonus passif qui restera actif tant que les renforts navals concernés sont présents.

Les Renforts Navals changent selon le type d'avion. L'image du type d'avion disponible ou ciblé par le renfort naval passe en surbrillance quand elle est sélectionnée avec **[Z]** / **[S]**.

- En cliquant sur le Bouton 2 de la souris, vos renforts navals seront activés sur l'unité sélectionnée.
- Si une unité à l'écran est en surbrillance (*avec les informations du réticule*), maintenez le Bouton 2 de la souris pour envoyer directement les renforts navals sur cette cible.

MULTIJOUEUR

Battlestations : Pacific propose deux options multijoueur, vous permettant d'effectuer diverses missions multijoueur avec vos amis en vous connectant via un réseau local (LAN) ou en ligne.

PARTIE LAN

HÉBERGER UNE PARTIE LAN

1. Lancez *Battlestations : Pacific* et choisissez **MULTIJOUEUR** dans le Menu Principal.
2. Choisissez **RÉSEAU LOCAL** puis **CRÉER PARTIE** depuis le menu qui apparaît.
3. Choisissez l'un des types de jeu disponible (voir page 27 pour plus de détails).
4. Une fois sélectionné, un menu se présente vous permettant de choisir le nombre maximum de joueurs ainsi que leur niveau minimal et maximal pour rejoindre le match.
5. Après avoir réglé les paramètres du jeu, cliquez sur **CRÉER SERVEUR** pour ouvrir le salon et attendez que des joueurs vous rejoignent.
6. Pour changer les paramètres du jeu, marquez le panneau du menu **PARAMÈTRES** et tapez retour. Selon le type de jeu vous pourrez changer diverses options telles que changement de carte, choix du type de véhicule et utilisation de la carte tactique. Quand vous êtes satisfait de ces paramètres, cliquez sur **ACCEPTER** pour valider vos choix.
7. Quand tous les joueurs sont dans le salon et prêts, cliquez sur **PRÊT** pour démarrer le jeu.

REJOINDRE UNE PARTIE LAN

1. Lancez *Battlestations : Pacific* et choisissez **MULTIJOUEUR** dans le Menu Principal.
2. Choisissez **RÉSEAU LOCAL** puis **PARTIE PERSONNALISÉE** dans le menu suivant.
3. Choisissez **PERSONNALISÉ** et cliquez sur **[ENTRÉE]** pour voir tous les matchs disponibles en réseau local. Vous pouvez aussi choisir le type de jeu directement et cliquez sur **[ENTRÉE]**.
4. A l'aide du bloc flèches marquez le serveur que vous voulez rejoindre et cliquez sur **[ENTRÉE]** pour obtenir le salon.
5. Cliquez sur **PRÊT** et attendez que l'hôte démarre le jeu.

JOUER EN LIGNE

Vous devez d'abord vous assurer d'avoir une copie de GameRanger installée. GameRanger est une application Mac qui vous permet de trouver des parties *Battlestations : Pacific* sur Internet. Vous pouvez le télécharger gratuitement sur <http://www.gameranger.com>.

Vous devriez choisir la machine la plus puissante en tant que serveur (aussi appelé « hôte »), car elle doit exécuter plus de tâches que les autres ordinateurs.

Remarque : Pour jouer à *Battlestations : Pacific* en ligne, assurez-vous d'avoir créé un compte sur GameRanger au préalable, ce qui est simple et gratuit dès que vous avez téléchargé GameRanger.

HÉBERGER UNE PARTIE

1. Choisissez **MULTIJOUEUR** dans le Menu Principal puis choisissez **GAMERANGER MULTIJOUEUR**. L'écran GameRanger apparaît. Vous pouvez aussi ouvrir GameRanger directement depuis le bureau.
2. Cliquez sur **HOST** (Hôte) dans GameRanger.
3. Vous allez maintenant avoir quelques options à paramétrer :
 - a. Game (Jeu) - sélectionnez **Battlestations : Pacific** dans le menu déroulant.
 - b. Max Players (Nombre maximal de joueurs) - le nombre maximal de joueurs que vous voulez.
 - c. Description (Description) - entrez une description rapide pour que d'autres joueurs vous rejoignent.
 - d. Ladder (Échelle) - option de Compétition (Abonnement à GameRanger Premium requis).
 - e. Password (Mot de passe) - entrez un mot ou une phrase par laquelle vous voulez protéger votre partie.
 - f. Allow Friends Only (Autoriser uniquement les amis) - seuls vos amis dans votre liste de contacts peuvent rejoindre la partie.
 - g. Allow Gold and Silver Members Only (Autoriser uniquement les membres Gold et Silver) - réserver l'accès aux joueurs GameRanger Premium exclusivement.
4. Cliquez sur **OK** et attendez que des gens rejoignent le salon.
5. Lorsqu'assez de personnes sont présentes, cliquez sur **START** (Commencer) pour lancer la partie.
6. Une fenêtre d'options préalables au jeu *Battlestations : Pacific* apparaît. Cliquez sur le bouton **Jouer**.
7. L'écran du titre apparaît, cliquez sur **ENTRÉE**.
8. Choisissez l'un des types de jeu disponible (voir page 27 pour plus de détails).
9. Une fois sélectionné, un menu se présente vous permettant de choisir le nombre maximum de joueurs ainsi que leur niveau minimal et maximal pour rejoindre le match.
10. Après avoir réglé les paramètres du jeu, cliquez sur **CRÉER SERVEUR** pour ouvrir le salon et attendez que des joueurs vous rejoignent.
11. Pour changer les paramètres du jeu, marquez le panneau du menu **PARAMÈTRES** et tapez retour. Selon le type de jeu vous pourrez changer diverses options telles que changement de carte, choix du type de véhicule et utilisation de la carte tactique. Quand vous êtes satisfait de ces paramètres, cliquez sur **ACCEPTER** pour valider vos choix.
12. Quand tous les joueurs sont dans le salon et prêts, cliquez sur **PRÊT** pour démarrer le jeu.

REJOINDRE UNE PARTIE

1. Parcourez la liste des parties de *Battlestations : Pacific*.
2. Une fois que vous avez trouvé une partie, double-cliquez pour entrer dans le salon.
3. Une fois que l'hôte est prêt, il appuiera sur **START** (Commencer).
4. Une fenêtre d'options préalables au jeu *Battlestations : Pacific* apparaît. Cliquez sur le bouton **Jouer**.

5. L'écran du titre apparaît, cliquez sur **ENTRÉE** pour accéder au navigateur du serveur.
6. À l'aide du bloc flèches marquez le serveur que vous voulez rejoindre et cliquez sur **ENTRÉE** pour obtenir le salon.
7. Cliquez sur **PRÊT** et attendez que l'hôte démarre le jeu.

MODES MULTIJOUEUR

ESCORTE

Ce mode vous fait participer à une bataille dans laquelle vous devez défendre des unités clés et en détruire d'autres. Les deux camps doivent escorter ou détruire ces unités clés, selon le camp dans lequel vous vous placez. Le joueur commande une unité particulière prédéterminée et ne peut en commander qu'une à la fois. Chaque carte a un scénario particulier.

SIÈGE

Ce mode simule le siège d'une île ou d'une côte. Les joueurs peuvent faire apparaître une seule unité d'une liste préétablie pour participer au siège ou défendre les bases assiégées. Différentes unités sont disponibles dans le camp offensif comme défensif, selon le scénario. Chaque carte a un scénario particulier.

COMPÉTITION

Dans ce mode, tous les joueurs sont dans le même camp, mais ils sont en compétition pour obtenir le meilleur score. Vous ne contrôlez que des unités japonaises ou américaines et chaque joueur ne contrôle qu'une seule unité à la fois. L'objectif est de détruire le maximum d'unités contrôlées par l'IA du camp adverse, ou d'atteindre les objectifs avant les autres joueurs. Chaque carte a un scénario particulier.

DUEL

Un duel est une bataille en un contre un avec un seul type d'unité choisi par l'hôte avant le début de la mission. Chaque joueur contrôle une seule unité (*américaine ou japonaise*), et doit détruire les unités de son adversaire jusqu'à ce que le nombre prévu de victoires soit atteint.

CAPTURE D'ÎLE

La Capture d'île est un mode de jeu multijoueur stratégique, basé sur la capture d'îles pourvues de bases. Chaque joueur démarre avec un bâtiment de commandement sur une île et différentes unités disponibles dans le gestionnaire d'unités. Les joueurs disposent d'un certain nombre de points de commandement pour composer la flotte de leur choix. En capturant des bases neutres, le joueur peut avoir accès à de nouvelles unités. L'objectif des deux camps est de capturer les bases neutres et ennemies et de cumuler des points de victoire en les contrôlant. Lorsque le compteur de points de victoire atteint le niveau requis, la mission prend fin.

Le Gestionnaire d'Unités est légèrement différent en mode Multijoueur du mode Solo :

- Il n'y a pas de limitation de stock.
- En Escorte, Siège, Compétition et Duel vous ne disposez que d'une unité active à la fois et ne pouvez entrer dans le Gestionnaire d'Unités que lorsque le mode de jeu le permet.

SERVICE CONSOMMATEURS

Tout a été mis en œuvre pour que *Battlestations : Pacific* soit compatible avec le matériel actuel. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement de l'un de nos titres, lisez ce qui suit. Vous DEVEZ avoir rassemblé les informations suivantes AVANT de contacter notre support technique :

1. Le message d'erreur affiché lors du problème (s'il existe).
2. Un fichier **Battlestations Pacific Report.txt**, qui contient :
 - Un Rapport Système Apple de votre Mac.
 - Tous les Crash Logs existants pour *Battlestations : Pacific*.
 - La liste de tous les fichiers présents dans le dossier du jeu.

Toutes les informations requises peuvent être obtenues en lançant *Battlestations : Pacific* et en cliquant sur l'onglet **Support** lorsque vous êtes dans la fenêtre options de *Battlestations : Pacific*. Cliquez ensuite sur le bouton **Créer un profil**. Une fois achevé, vous serez informé que le fichier est sur votre bureau. Maintenant cliquez sur le bouton **Créer un Email**. N'oubliez pas d'attacher le fichier nommé **Battlestations Pacific Report.txt** à votre courriel.

CONTACT

SUPPORT EN LIGNE

Visitez notre site web sur : www.feralinteractive.com

Feral offre un support technique via ses services en ligne. Vous y trouverez un support complet sur nos produits ainsi que d'autres informations. De plus, ce site comporte des FAQs (Foires aux questions), des correctifs, des mises à jour et des démos.

SUPPORT E-MAIL

Si vous ne trouvez toujours pas la solution à votre problème sur le site web, veuillez nous envoyer un courriel à : bspsupport@feralinteractive.com

L'objet de votre e-mail doit contenir la phrase « **Battlestations Pacific** ». N'oubliez pas d'attacher le fichier nommé **Battlestations Pacific Report.txt** à votre courriel.

SUPPORT TÉLÉPHONIQUE

Si vous préférez parler à un membre de l'équipe de support, vous pouvez appeler le numéro suivant :

Tél : **+44-20-8875-9787**

Le support téléphonique est disponible entre 9h00 et 18h00 GMT (heure anglaise). En dehors de ces heures, veuillez laisser un message avec votre nom, numéro de téléphone, et le jeu pour lequel vous avez besoin d'aide.

Remarque : Ne pas contacter le service technique Feral pour une solution de jeu.

CRÉDITS

Développement original par : **Eidos Hungary KFT**

Edité par : **Square Enix Limited**

Adapté au Mac par : **Robosoft Technologies Pvt. Limited**

Edité pour le Mac par : **Feral Interactive Limited**

GARANTIES

Feral Interactive Ltd. garantit à l'acheteur original du produit multimédia que le DVD fourni avec ce produit multimédia ne devrait pas présenter de problèmes durant une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date de facturation, ou pour une durée de garantie plus longue fournie par la législation applicable.

Veuillez retourner tout produit multimédia défectueux accompagné de ce manuel par courrier recommandé à :

Feral Returns

**64 Kimber Road
Londres SW18 4PP
Royaume-Uni**

Veuillez mentionner vos noms et adresse (code postal et pays compris), ainsi que la date et le lieu d'achat. Si un disque nous est retourné sans preuve d'achat ou après l'expiration de la date de garantie, Feral Interactive Ltd. se réserve le droit de réparer ou de remplacer le disque aux frais du client. Cette garantie n'est pas valable si le disque a été abîmé par négligence, accident ou mauvais usage, ou s'il a été modifié après achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément qu'il utilise ce produit à ses risques et périls. Le produit est fourni en l'état, sans aucune garantie autre que celle ci-dessus. L'Utilisateur est responsable du coût de réparation et/ou de correction du produit.

Comme le prévoit la loi, Feral Interactive Ltd. rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, à la satisfaction de l'Utilisateur ou à sa capacité à en faire un usage spécifique.

L'Utilisateur est responsable de tous les risques de pertes de données, de profits commerciaux, ou de toutes autres informations qui découleraient de l'achat ou de l'utilisation de ce produit multimédia.

Comme certaines législations ne permettent pas les limitations de garantie mentionnées ci-dessus, il est possible qu'elles ne s'appliquent pas à l'Utilisateur.

RÉSUMÉ DES COMMANDES EN COURS DE PARTIE

COMMANDES NAVIRE

Accélérer	-	[Z]
Ralentir / Marche arrière	-	[S]
Virer à gauche	-	[Q]
Virer à droite	-	[D]
Réparer	-	[OPTION]
Lancer barges	-	[CTRL]
Regarder en haut	-	déplacer la souris vers le haut
Regarder en bas	-	déplacer la souris vers le bas
Regarder à gauche	-	déplacer la souris vers la gauche
Regarder à droite	-	déplacer la souris vers la droite
Activer zoom	-	bouton 3 de la souris / [T]
Zoom avant	-	molette de la souris vers le haut
Zoom arrière	-	molette de la souris vers le bas
Tirer	-	bouton 1 de la souris
Armement - DCA	-	[1]
Armement - artillerie	-	[2]
Armement - torpille	-	[3]
Armement - GSM	-	[4]
Armement suivant	-	[MAJ]

COMMANDES AVION EN MODE PILOTE

Redresser	-	déplacer la souris vers le haut
Abaissier	-	déplacer la souris vers le bas
Incliner à gauche	-	déplacer la souris vers la gauche
Incliner à droite	-	déplacer la souris vers la droite
Accélérer	-	[Z]
Ralentir	-	[S]
Turbo	-	[OPTION]
Gouvernail à gauche	-	[Q]
Gouvernail à droite	-	[D]
Tirer	-	bouton 1 de la souris
Mode bombardement	-	[MAJ]
Vue souris	-	[CTRL]

COMMANDES SOUS-MARIN

Plonger	-	[F]
Faire surface	-	[R]

INSCRIVEZ-VOUS !

www.feralinteractive.com/register