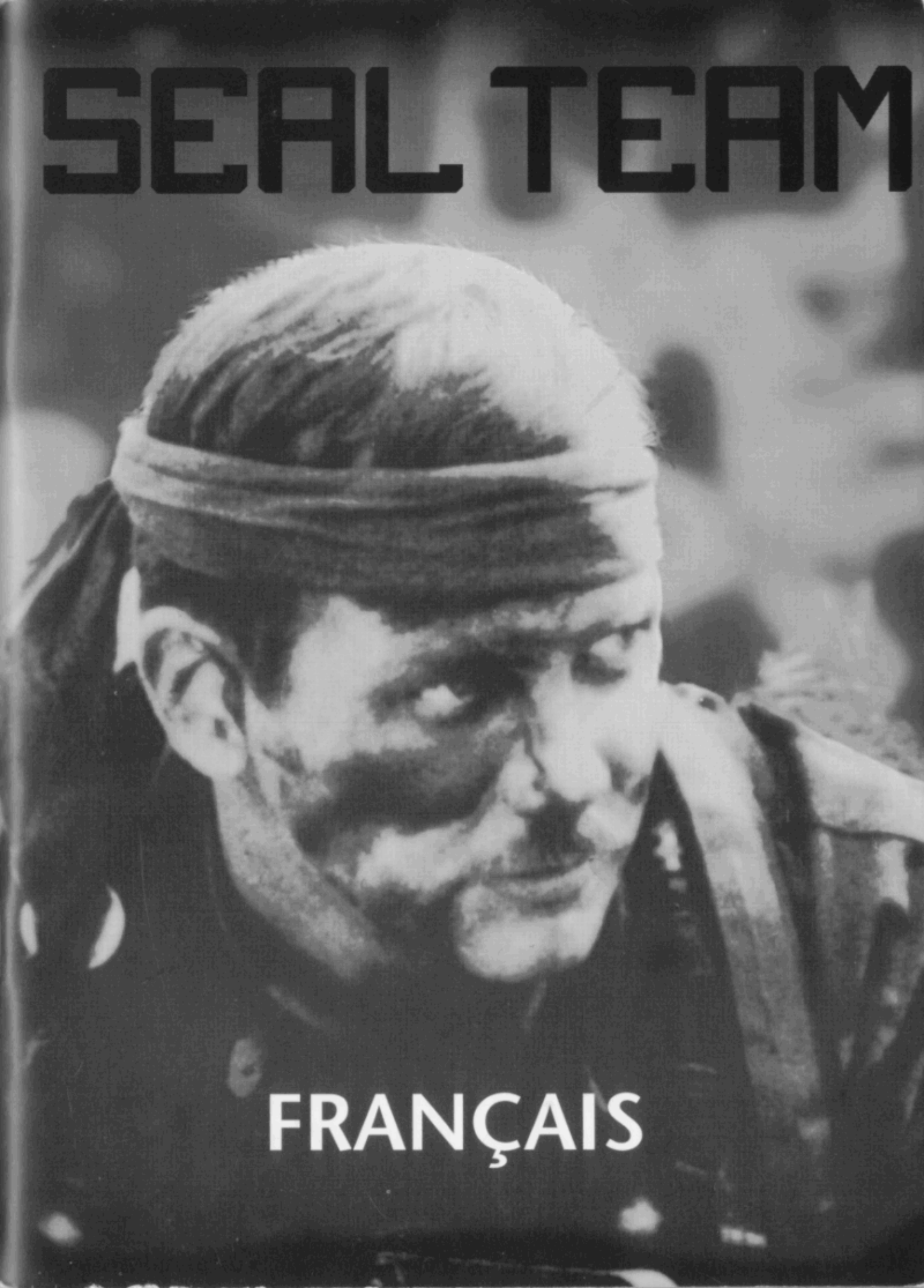
SEAL TEAM



FRANÇAIS

SEAL TEAM™

Les Artistes

Andre Gagnon naquit et fut élevé dans le New Hampshire, où il eut selon lui une "enfance tout à fait normale". Il étudia l'électrotechnique à l'Université du New Hampshire, et trouva du travail sur un projet de "guerre des étoiles" à Lockheed Missiles and Space Co. Il fit ses premiers pas dans le monde du ludiciel en 1986, où il passa trois ans chez Dynamix. Il commença ensuite une carrière d'indépendant, qui lui permit de créer des jeux pour Activision et Electronic Arts. Pendant son temps libre, il aime faire des randonnées, pêcher, brasser de la bière et élever ses enfants.

Howard "Sonny" Hays-Eberts est un enfant de l'armée de l'air, élevé dans le Maine, au Japon, au Canada, au Nouveau Mexique et en Allemagne. Il étudia l'informatique à l'université de l'Oregon. Il commença sa carrière à Eugene, Oregon, et il y écrit maintenant des programmes pour l'université et travaille de façon indépendante avec l'industrie du ludiciel. Il partage avec Andre son goût pour le brassage de la bière, il aime également le hockey sur glace et différents autres sports.



TABLE DES MATIERES

II PARTIE - A LA BASE 10
UTILISATION DES MENUS ET COMMANDES 12
MENU PRINCIPAL 13
ECRAN DE DIFFICULTÉ 13
MISSION D'ENTRAINEMENT 15
COMMENCER UNE CAMPAGNE 17
ECOLE D'ENTRAINEMENT UDT/SEAL 17
BRIEFING RENSEIGNEMENTS 19
MISSIONS 19
BRIEFING DE MISSION 21
ORDRES DE PATROUILLE 21
FEUILLE DE ROUTE 22
ETABLIR VOTRE GROUPE 22
MODIFIER L'INVENTAIRE 23
SÉANCE DE TIR 24
APRES LA MISSION 24
EVACUATION 25
ABANDONNER VOTRE MISSION 26
MISSION DEBRIEFING (COMPTE-RENDU DE MISSION) 26
L'ECRAN DE CAMPAGNE 27
SAUVEGARDER ET CONTINUER VOTRE CAMPAGNE 28
SCORE 28
PROMOTIONS, MÉDAILLES ET CITATIONS 28
III EME PARTIE - SUR LE CHAMP DE BATAILLE 32
INFILTRATION 34
INFILTRATION SECONDAIRE DU GROUPE 35
L'ÉCRAN CARTE 36
LES INDICATEURS ET SYMBOLES DE LA CARTE 37
POINTS DE REPERE 38
ORDRES DU GROUPE 38
MOUVEMENTS DU GROUPE 39
VITESSE, DIRECTION ET POSITION 39
FORMATIONS ET MOUVEMENTS 42
MODES VUES 45
COMBAT 47
UTILISER LES ARMES 48
UTILISER DES GRENADES 51
UTILISER LES OUTILS 51
LES PIEGES 52
EXPOSER LES PIEGES 52
OPTIONS DE JEU 53
SUPPORT TEAMS (GROUPES DE SOUTIEN) 54
ORDRES DE SOUTIEN 54
SPLIT TEAMS (GROUPES DIVISÉS) 57
ORDRES DU GROUPE DIVISÉ 58
ORDRES DE MOUVEMENT DU GROUPE DIVISÉ 59
ORDRES SPÉCIAUX DU GROUPE DIVISÉ 59
IV EME PARTIE - ARMES ET VÉHICULES..62
ARMES 64
VÉHICULES D'INFILTRATION ET DE SOUTIEN 83
CRÉDITS 88
DES PROBLEMES AVEC LE JEU? 89



Payez pour jouer, sinon tout le monde se fera avoir

Les créateurs de simulations vidéo utilisent l'argent que leur rapporte la vente de leurs produits pour continuer à travailler. Si des clients potentiels dérobent leurs produits et leurs services, ils augmenteront les prix pour compenser leurs pertes. Les clients légitimes ne pourront plus alors payer au prix élevé, et tout le monde y perdra.

Seal Team a été créé pour votre plaisir, grâce aux efforts combinés de l'équipe consciencieuse d'Electronic Arts. Nous, concepteurs, artistes, programmeurs, et autres professionnels, dépendons de votre achat à un prix raisonnable de nos logiciels, pour pouvoir créer et développer des jeux nouveaux et plus sophistiqués. Nous vous encourageons à jouer à *Seal Team* et à vous amuser avec vos amis, mais s'il vous plaît, ne leur donnez pas de copies illégales du programme.

Electronic Arts participe à l'effort de l'industrie pour lutter contre la copie illégale de logiciels. Nous vous remercions de nous aider dans notre tâche, consistant à limiter le coût des logiciels en éliminant le vol. Et n'oubliez pas que la copie de logiciel pour toute autre raison que pour la sauvegarde est interdite par la loi. Les individus effectuant des copies illégales de ce logiciel seront coupable au vu du code pénal.

I ère Partie - I allation

Un membre du Seal Team Un pendant l'entraînement en Amérique du Sud.
Photo de Kevin Dockery

INSTALLATION DE SEAL TEAM

REMARQUE: si vous ne réussissez pas à installer ou à charger *Seal Team, voir la section Des Problèmes avec le Jeu?*

Utilisateurs d'ordinateur expérimentés: pour installer le jeu sur votre disque dur, lancez simplement le programme INSTALL de la Disquette 1. Suivez les instructions à l'écran.

Utilisateurs moins expérimentés: lisez les instructions de la section suivante, pour avoir une explication détaillée sur la procédure d'installation.

Pour installer *Seal Team* sur votre disque dur, et pour configurer *Seal Team* en fonction de votre équipement sonore et musical, suivez les instructions ci-dessous.

Important: si, plus tard, vous décidez de changer votre équipement sonore et/ou musical, vous devez lancer le programme SETUP afin de reconfigurer *Seal Team* en fonction de votre système.

1. Amorcez votre ordinateur avec MS-DOS (version 3.3 ou supérieure).
2. Placez la Disquette 1 dans un lecteur de disquettes haute densité. Tapez le nom du lecteur (ex: **a:**) et appuyez sur **ENTER**.
3. Tapez **install**, suivi du nom du lecteur dans lequel vous avez placé la disquette, puis le nom du disque dur sur lequel vous voulez installer le jeu.

Exemple: si vous avez placé la disquette dans le lecteur A:, et que vous voulez installer le jeu sur disque dur C:, tapez **install a: c:** et appuyez sur **ENTER.** N'oubliez pas de taper les espaces!

4. Lorsque la Disquette 1 a été installée, le programme demandera la Disquette 2. Retirez la Disquette 1 du lecteur, insérez la Disquette 2, puis appuyez sur **ENTER.**

Le jeu est installé dans un sous-répertoire appelé **SEAL**. Lorsque l'installation est terminée, les écrans de Configuration du Son et de la Musique apparaissent.

Configuration du Gestionnaire Sonore Musical

Si vous voulez entendre de la musique pendant que vous jouez à *Seal Team,* vous devez posséder l'une des cartes sonores énumérées sur cet écran; dans le cas contraire, vous devez choisir NO MIDI HARDWARE (Pas de matériel midi).

1. Utilisez les touches flèches pour sélectionner votre gestionnaire sonore, puis appuyez sur **ENTER.** Une fenêtre apparaît vous demandant la nouvelle adresse du I/O PORT (Port E/S).
2. Si vous connaissez l'adresse du port de votre carte sonore, tapez-la et appuyez sur **ENTER.**
3. L'adresse de port par défaut est inscrite à l'écran; pour utiliser l'adresse par défaut, tapez le numéro affiché à l'écran et appuyez sur **ENTER.**

REMARQUE: si vous ne connaissez pas la nouvelle adresse du Port E/S, ou si vous rencontrez des problèmes avec la musique pendant le jeu, consultez la documentation de votre carte sonore, pour des adresses de Port E/S différentes.

Configuration du Gestionnaire Sonore Digital

Pour entendre des effets sonores digitalisés pendant que vous jouez à *Seal Team*, vous devez posséder l'une des cartes sonores énumérées sur cet écran; dans le cas contraire, vous devez choisir NO DIGITAL HARDWARE (Pas de matériel digital).

1. Utilisez les touches flèches pour sélectionner votre gestionnaire sonore, puis appuyez sur **ENTER.** Une fenêtre apparaît vous demandant la nouvelle adresse du I/O PORT (Port E/S).

2. Tapez à nouveau l'adresse du port E/S et appuyez sur **ENTER.**
3. Si vous connaissez le numéro IRQ de votre carte sonore, tapez-le et appuyez sur **ENTER.**

Le numéro IRQ par défaut est inscrit à l'écran; pour utiliser le numéro par défaut, tapez le numéro affiché à l'écran et appuyez sur **ENTER.**

REMARQUE: si vous ne connaissez pas la nouvelle adresse du Port E/S ou le nouvel IRQ, ou si vous rencontrez des problèmes avec le son pendant le jeu, consultez la documentation de votre carte sonore, pour des IRQ et des adresses de Port E/S différentes.

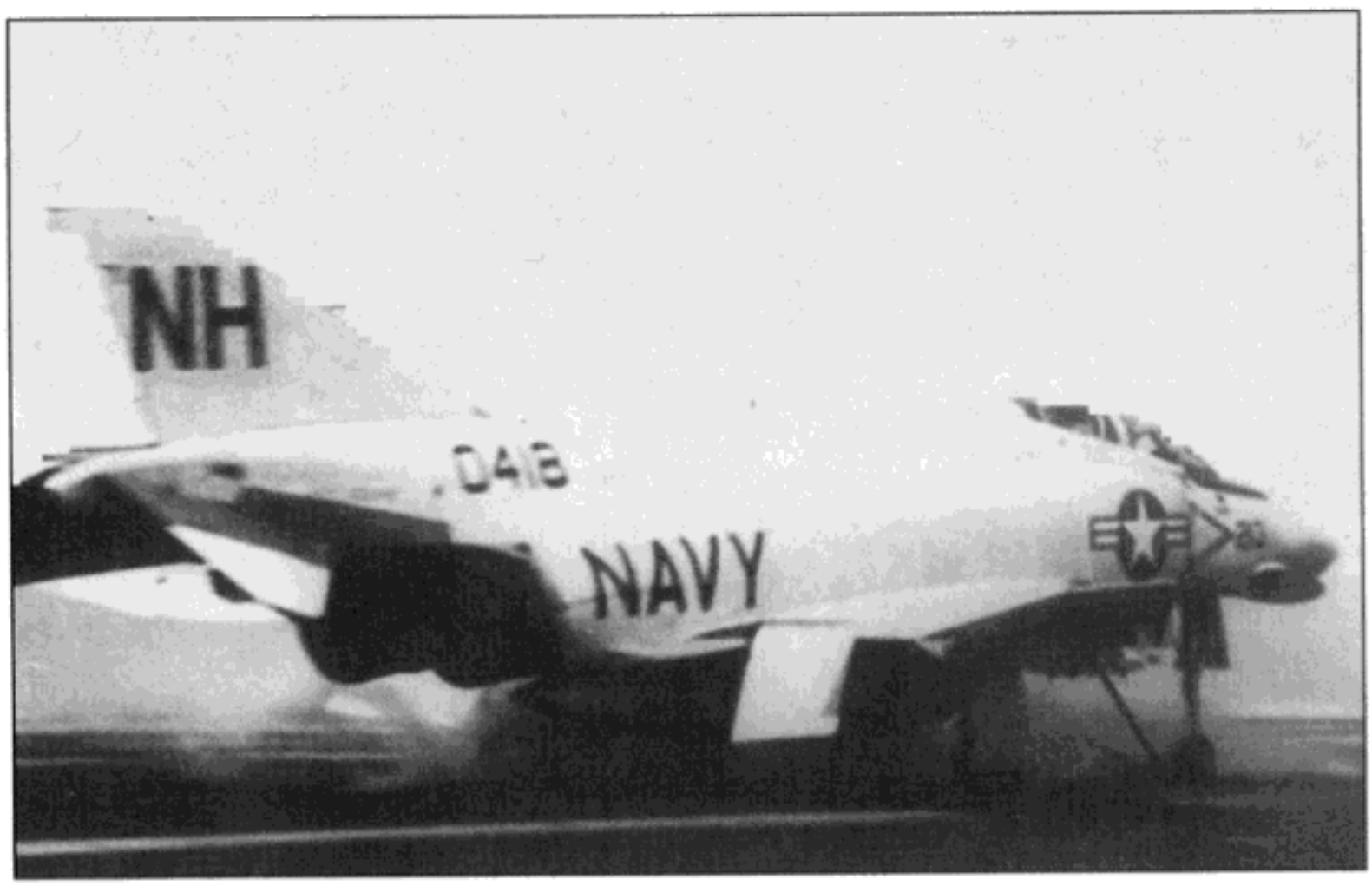
Pour Reconfigurer Seal Team

Si, plus tard, vous changez votre matériel sonore et/ou musical, ou que vous voulez modifier un réglage, vous devez lancer le programme SETUP (Configuration), afin de reconfigurer *Seal Team* en fonction de votre système.

1. A partir du répertoire principal (généralement C:), tapez **cd\seal** et appuyez sur **ENTER.**
2. Tapez **setup** et appuyez sur **ENTER**. Suivez les instructions de *Configuration du Gestionnaire Sonore* et *Musical.*

CHARGER SEAL TEAM

1. A partir du répertoire principal (généralement C:), tapez **cd\seal** et appuyez sur **ENTER.**
2. Tapez **st** et appuyez sur **ENTER.**
3. Si vous utilisez un joystick, suivez les instructions à l'écran pour le calibrer. Sinon, appuyez sur **ESC** pour annuler le contrôle joystick et pour pouvoir contrôler le jeu avec une souris ou le clavier.



Un Phantom F4B de la Marine décolle du porte-avion Kitty Hawk.
Photo: Marine Américaine

II Partie - A la base

Des membres du SEAL à Nha Bhe se préparant pour une opération dans la Zone Spéciale Rung Sat. Photo de Kevin Dockery.

UTILISATION DES MENUS ET COMMANDES

Vous pouvez vous déplacer sur les menus et l'écran Carte de *Seal Team* en utilisant le clavier, la souris ou le joystick. Pour utiliser la souris, vérifiez que vous avez correctement installé un gestionnaire de souris Compatible avec Microsoft, avant le chargement de *Seal Team*.

Sélectionner des Eléments

- Si vous utilisez la **souris,** placez le curseur sur l'option voulue et cliquez avec le bouton Gauche de la souris.
- Si vous utilisez le **joystick**, placez le curseur sur l'option voulue et appuyez sur le bouton 1.

REMARQUE: les boutons du joystick peuvent changer en fonction du joystick que vous utilisez.

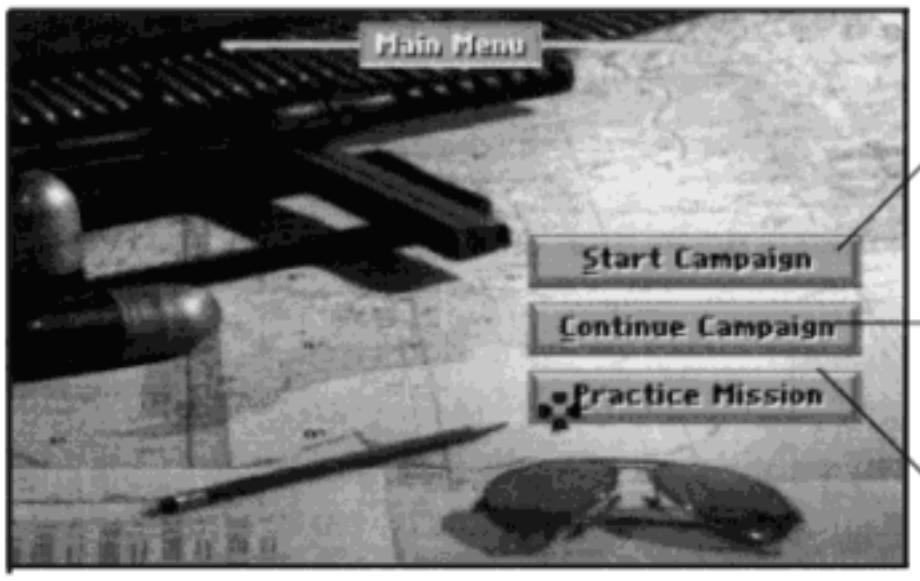
- Si vous utilisez le **clavier**, utilisez les touches flèches pour placer le curseur sur l'option voulue et appuyez sur **ENTER**. Si une option contient une **lettre soulignée** (ex: EXTRACT (Evacuer), vous avez également la possibilité de taper la lettre soulignée pour sélectionner l'élément.

Déplacements

- Pour passer les écrans de la Base, sélectionnez **NEXT (Suivant).**
- Pour retourner à l'écran précédent, appuyez sur **ESC.**
- Pour faire défiler des messages de texte, appuyez sur la **barre d'espacement.**

MENU PRINCIPAL

Sur le Menu Principal, sélectionnez l'une des options suivantes:

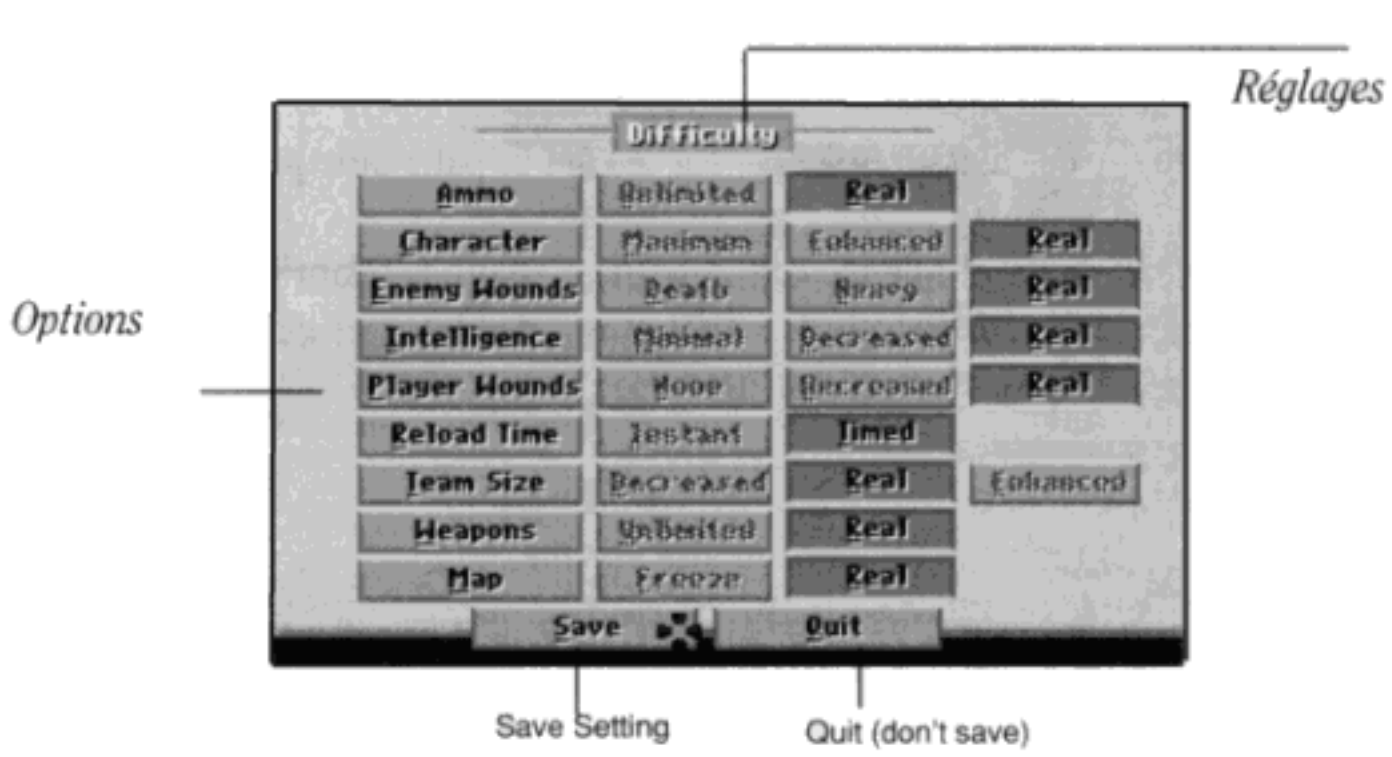


Pour plus de renseignements sur ces options, voir *Commencer une Campagne, Sauvegarder et Continuer Votre Campagne* et *Mission d'Entraînement*.

- Pour afficher l'Ecran de Difficulté, appuyez sur **F10**.

ECRAN DE DIFFICULTÉ

L'Ecran de Difficulté vous permet de déterminer le niveau de difficulté du jeu, en adaptant chaque option à votre convenance. Vous ne pouvez accéder à l'écran de Difficulté qu'à partir du Menu Principal.



Ecran de Difficulté

- Pour afficher l'Ecran de Difficulté, appuyez sur **F10** (à partir du Menu Principal).

Pour modifier des options:

1. Sélectionnez une option. L'option est activée; le bouton de réglage actuel (activé) est en gris foncé, les autres réglages en gris clair.
2. Sélectionnez le bouton de réglage voulu. Le bouton devient gris foncé, indiquant qu'il correspond au réglage **actuel.**

Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que toutes les options soient réglées à votre convenance, puis sélectionnez SAVE (Sauvegarder) pour sauvegarder les réglages. Sélectionnez QUIT (Quitter) pour annuler vos changements et retourner aux réglages précédents.

Options de Difficulté:

Ammo Munitions
Elle détermine la quantité de munitions à la disposition du Chef de Patrouille.
Unlimited (Illimitées): les munitions sont inépuisables.
Real (Réel): les munitions sont limitées au nombre de cartouches emportées.

Energy wounds Blessures de l'Ennemi
Elle détermine les dommages que vous infligez aux ennemis lorsque vous tirez sur eux.
Death (Mort): l'ennemi meurt immédiatement lorsqu'il est touché par le Chef de Patrouille.
Heavy (Lourd): l'ennemi subit de lourds dommages lorsqu'il est touché.
Real (Réel): les dommages sont réalistes, en fonction de la portée, de la précision de l'arme, etc.

In telligence Niveau d'Intelligence (Ennemi)
Elle détermine le niveau d'intelligence de l'ennemi (ex: capacité à détecter les intrus, préparer des stratégies, se défendre contre les attaques, etc).
Minimal (Minimale): l'ennemi a une intelligence minimale (ex: le plus facile à battre).
Decreased (Diminué): l'ennemi est moins intelligent qu'en réalité.
Real (Réelle): l'intelligence de l'ennemi est normale.

Player wounds Blessures du Joueur
Elle détermine la gravité des blessures subies par le chef de patrouille pendant le combat.
None (Aucune): le Chef de Patrouille ne subit aucune blessure pendant le combat.
Decreased (Diminué): le Chef de Patrouille reçoit moins de blessures qu'en réalité.
Real (Réel): la gravité des blessures est réaliste.

Reload time Temps de Recharge
Elle détermine le temps consacré à la recharge des armes.
Instant (Instantanée): la recharge se fait immédiatement.
Timed (Chronométrée): le temps de recharge est réaliste.

Team size Taille du Groupe
(Groupe Ennemi) Elle détermine le nombre d'ennemis rencontrés dans chaque mission.
Decreased (Diminué): moins d'ennemi dans chaque mission.
Real (Réel): le nombre d'ennemis est réaliste.
Enhanced (Augmenté): le nombre d'ennemis rencontrés dans chaque mission est augmenté.

Weapons Armes
Elle détermine le nombre d'armes à la disposition du groupe sur l'écran *Feuille de Route.*
Unlimited (Illimitées): toutes les armes disponibles pour chaque mission.
Real (Réel): des armes spécifiques disponibles pour chaque mission.

Map Carte
Elle détermine si l'action continue ou s'interrompt pendant que vous visionnez l'Ecran Carte.
Freeze Geler: l'action est en pause pendant que vous visionnez l'Ecran Carte.
Real Réel: l'action continue pendant que vous visionnez l'Ecran Carte; le groupe peut être attaqué.
Save Sauvegarder
Elle sauvegarde vos réglages pour cette séance et toutes les autres, jusqu'à ce que vous modifiiez les réglages et sauvegardiez à nouveau.
Quitter
Elle permet de retourner au Menu Principal sans sauvegarder vos réglages.

MISSION D'ENTRAINEMENT

Si vous n'êtes pas encore prêt pour le combat véritable, la Mission d'Entraînement vous permettra d'en apprendre les rudiments à votre propre rythme. Vous pouvez jouer chacune des 80 missions disponibles, autant de fois que vous le souhaitez, sans crainte



Un groupe d'attaque SEAL "glisse le long d'une corde" depuis un UH-1B "Slick" stationnaire, dans le Delta du Mékong. photo: Marine Américaine.

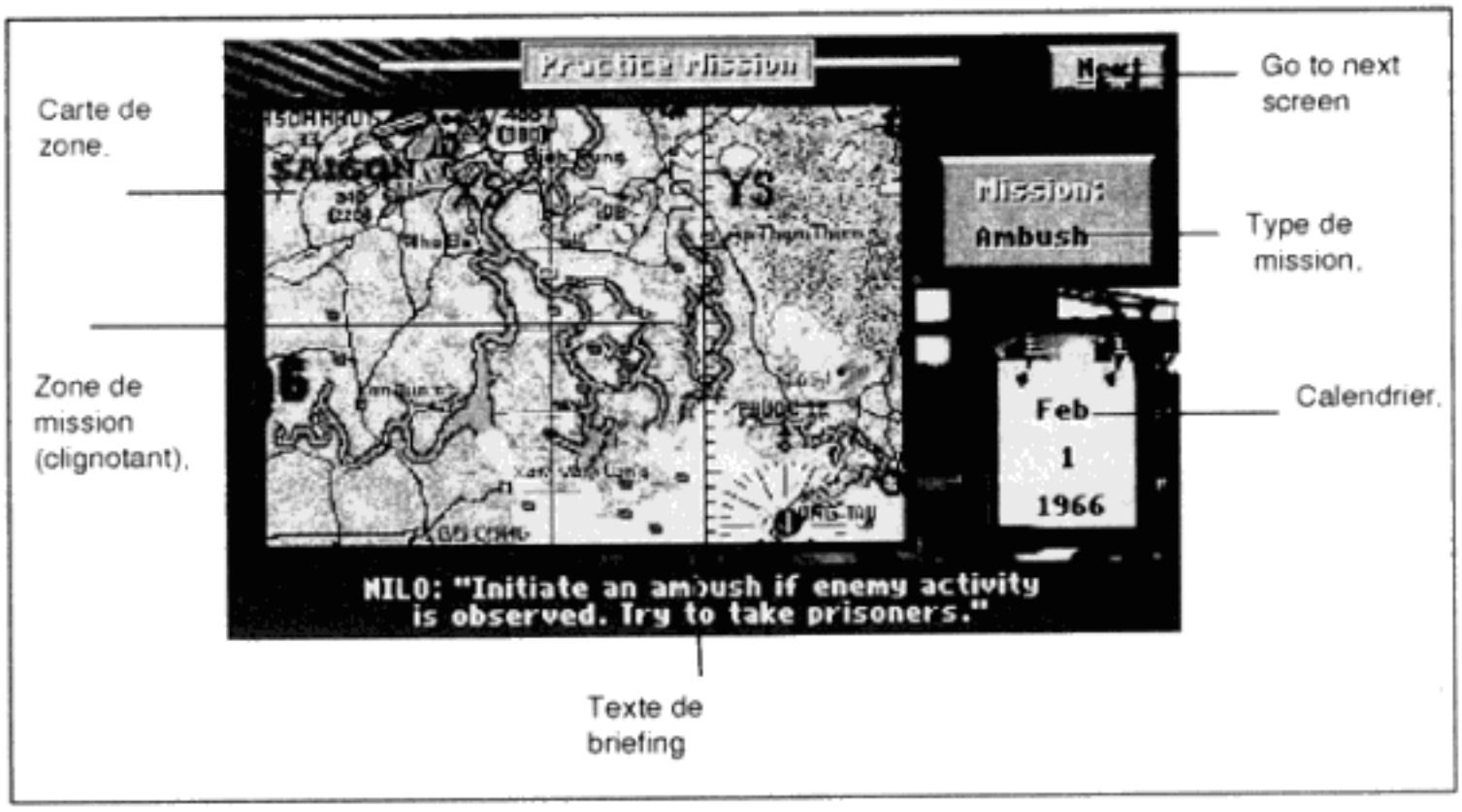
de perdre votre campagne et de mettre fin à la vie de votre personnage. Nous vous conseillons de jouer chaque mission au moins une fois en mode Entraînement, avant de le faire en mode Campagne.

- Pour participer à une mission d'entraînement, sélectionnez PRACTICE MISSION (Mission d'Entraînement) à partir du Menu Principal. L'écran Intel Briefing (Briefing Renseignements) apparaît (voir *Briefing Renseignements*).

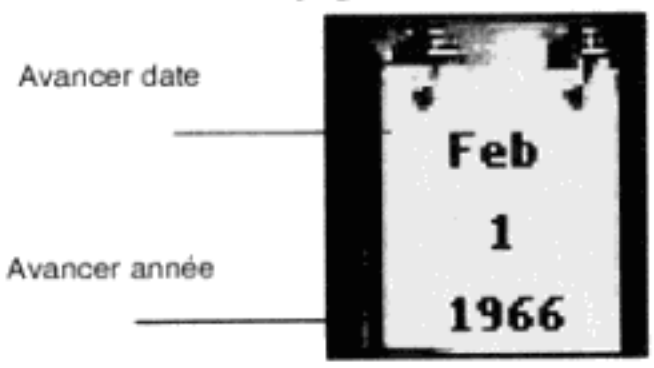
REMARQUE: les statistiques de campagne (les missions perdues et gagnées, classements, médailles, points, etc.) ne sont pas enregistrés en mode Entraînement.

Choisir Votre Mission d'Entraînement

Lorsque vous choisissez PRACTICE MISSION (Mission d'Entraînement), un Chef de Patrouille est automatiquement choisi pour vous et l'écran Mission d'Entraînement apparaît (l'écran *Briefing Renseignements* en mode campagne). C'est ici que votre Commandant vous explique la mission à venir.



Seal Team débute en 1966 et se termine en 1969. Il y a 20 missions par année, pour un total de 80 missions. En mode Entraînement, vous pouvez choisir de jouer n'importe laquelle des missions disponibles dans l'ordre que vous voulez. (Cette option n'est pas disponible en mode Campagne).



Calendrier

Pour choisir votre mission:

1. Sélectionnez le MONTH (mois) ou YEAR (année) du calendrier, sur l'écran Mission d'Entraînement.
2. Choisissez la date de votre mission:

Contrôle	Dérouler vers l'Avant	Dérouler vers l'Arrière
Souris	cliquer avec le bouton gauche	cliquer avec le bouton droit
Clavier	ENTER	barre d'espacement
Joystick	bouton 1	bouton 2

REMARQUE: les missions deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure des années; nous vous conseillons de commencer par les premières.

Commencer Votre Mission d'Entraînement

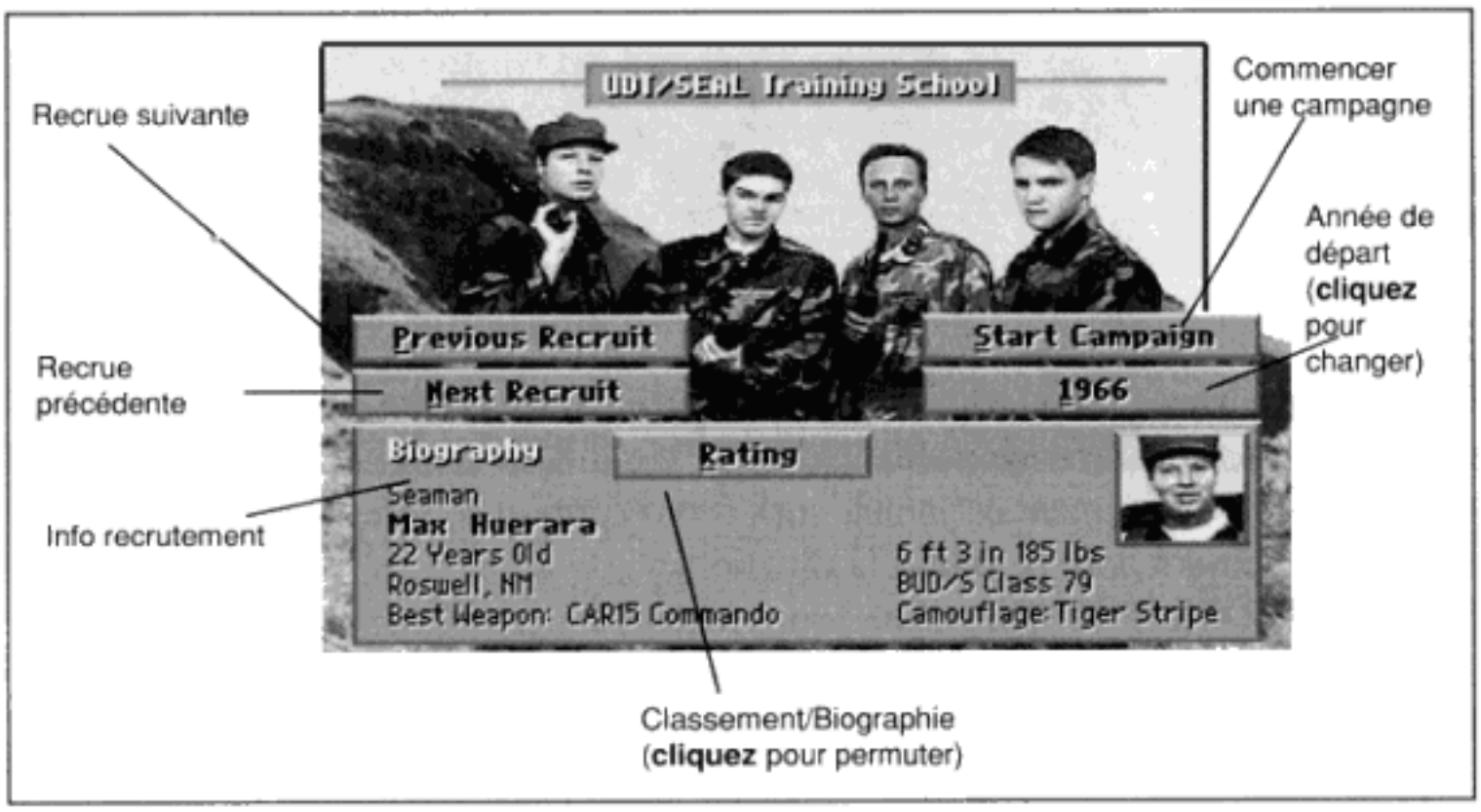
Une mission d'Entraînement est très semblable à une mission ordinaire. Si vous avez choisi votre date de commencement, vous êtes prêt pour votre premier briefing de mission. Pour plus d'instructions, passez à *Briefing Renseignements*.

COMMENCER UNE CAMPAGNE

Lorsque vous commencez une campagne, vous engagez votre Chef de Patrouille pour une période de service qui, s'il survit, peut durer quatre ans (de 1966 à 1969).
Pendant ses années de service, il améliorera ses qualités, ainsi que celles de ses camarades du SEAL.
La campagne continue aussi longtemps que le Chef de Patrouille reste en vie; s'il est tué pendant une mission, la campagne se termine. Sauvegardez souvent votre campagne pour éviter d'avoir à recommencer depuis le début.

Ecole d'Entraînement UDT/SEAL

Lorsque vous choisissez START CAMPAIGN (Commencer Campagne) à partir du Menu Principal, l'écran Training School (Ecole d'Entraînement) UDT/SEAL apparaît. Vous pouvez y choisir l'année de départ de votre campagne et sélectionner un Chef de Patrouille parmi les recrues disponibles.



REMARQUE: en Mode Entraînement, un Chef de Patrouille est automatiquement choisi pour vous et l'écran de l'Ecole d'Entraînement UDT/SEAL n'apparaît pas.

Année de Départ

Votre choix de recrues, ainsi que les missions auxquelles vous participez, dépendent de l'année en cours. N'oubliez pas que les missions deviennent plus difficiles au fur et à mesure des années, et que la qualité et l'expérience de votre groupe augmentent après chaque mission. Commencer très tard avec un groupe de bleus peut s'avérer très difficile.

- Pour choisir une date de départ pour votre campagne (1966, 67, 68 et 69), sélectionnez le bouton YEAR (Année). Continuez à sélectionner jusqu'à ce que vous voyiez apparaître l'année de départ voulue.

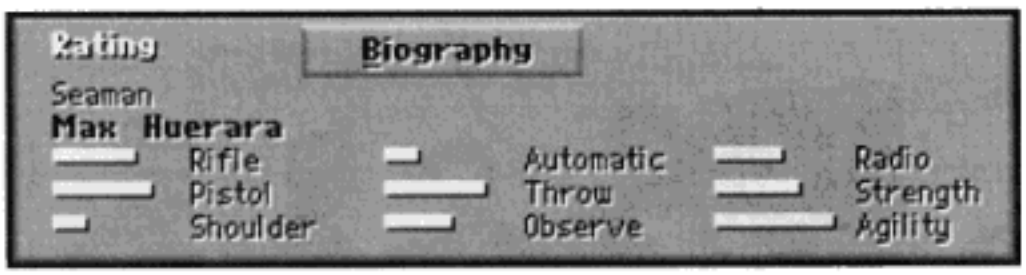
Choisir un Chef de Patrouille

C'est ici que vous choisissez la recrue qui deviendra votre Chef de Patrouille (vous). Vous disposez de quatre recrues pour chaque année de *Seal Team.* La recrue actuellement sélectionnée apparaît dans la fenêtre RATING/BIOGRAPHY (Classement/Biographie) au bas de l'écran. Lorsque la recrue voulue est dans la fenêtre, passez à *Commencer la Campagne.*

Sélectionnez le Chef de Patrouille que vous préférez, car des missions très difficiles l'attendent; si votre Chef de Patrouille meurt pendant le combat, votre campagne prend fin. Pour continuer à jouer, vous devez soit restaurer un jeu sauvegardé (voir *Sauvegarder Votre Jeu)*, soit commencer une nouvelle campagne.

- Pour passer les recrues en revue, sélectionnez NEXT RECRUIT (Recrue Suivante) et PREVIOUS RECRUIT (Recrue précédente).

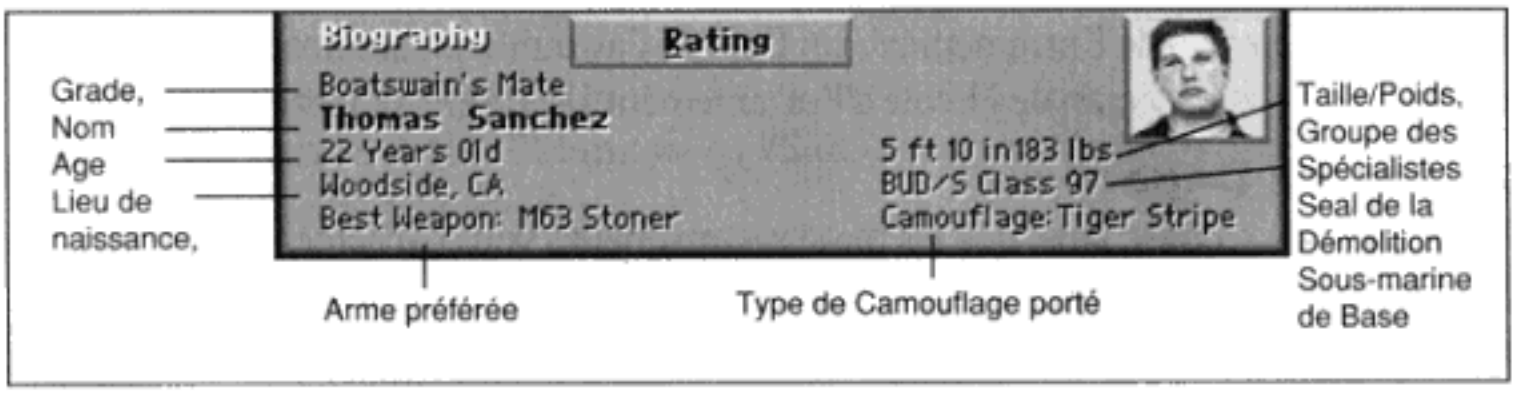
La fenêtre RATING (Classement) affiche le classement actuel de chaque recrue dans des domaines comme la précision au tir, la force et l'agilité. Vous avez également la liste des Classements Seal Team de la recrue (Green, Novice, Veteran, or Elite (Bleu, Novice, Vétéran ou Elite)), qui reflète son expérience dans l'ensemble.



Fenêtre de Classement

La recrue que vous choisissez comme Chef de Patrouille (l'homme que vous contrôlez) s'améliore dans ces domaines pendant votre campagne. La fenêtre RATING (Classement) est également disponible sur l'écran Campagne, après chaque mission; regardez-la souvent pour connaître la situation.

La fenêtre BIOGRAPHY (Biographie) vous fournit des renseignements sur votre personnage, dont son âge, son lieu de naissance et l'arme avec laquelle il est le plus à l'aise. De même que pour la fenêtre Classement, la fenêtre Biographie est également disponible sur l'écran Campagne, après chaque mission.



Fenêtre Biographie

- Pour passer de RATING (Classement) à BIOGRAPHY (Biographie) dans la description de chaque recrue, **cliquez** sur le bouton RATING/BIOGRAPHY (Classement/Biographie).

Lorsque votre choix de Chef de Patrouille apparaît dans la fenêtre Classement/Biographie, il est temps de commencer votre campagne.

Commencer la Campagne

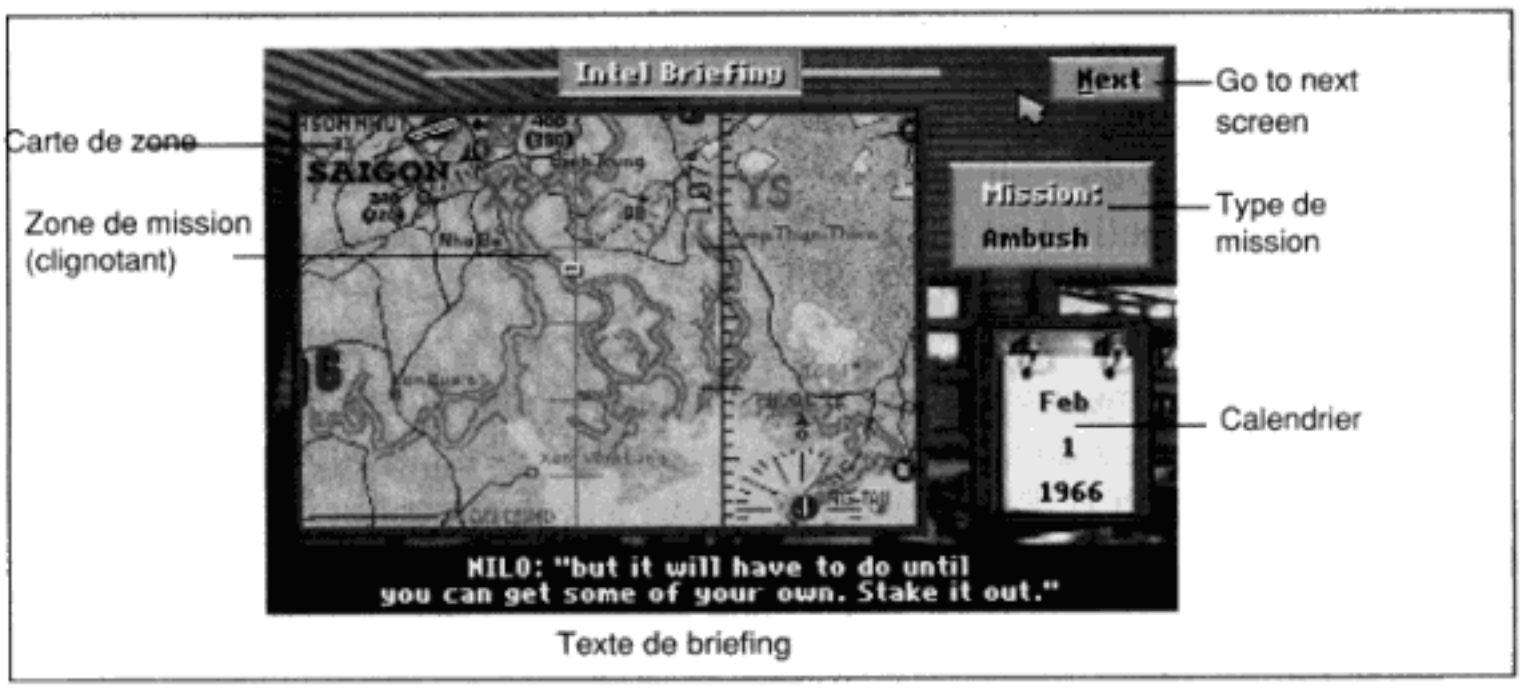
Lorsque vous avez choisi une recrue et une année de départ, sélectionnez START CAMPAIGN (Commencer Campagne). La case Surnom apparaît:



- Tapez un surnom pour votre Chef de Patrouille (ou laissez-le en blanc si vous ne voulez pas) et appuyez sur **ENTER.** L'écran Briefing Renseignements apparaît.

BRIEFING RENSEIGNEMENTS

Sur Renseignements, le Commandant explique au groupe la mission à venir. Tous les renseignements disponibles, dont ceux sur la zone et le type de mission, sont donnés. (Pour plus de détails sur les types de mission, voir *Missions*).



Ecran Briefing Renseignements

- Pour commencer le briefing, sélectionnez Area Map (Carte de Zone), ou attendez qu'il commence automatiquement.
- Pour parcourir le texte du briefing, appuyez sur la **barre d'espacement.**

- Pour passer à l'écran Briefing de Mission, sélectionnez le bouton NEXT (Suivant).
- Pour retourner à l'écran UDT/SEALs (ou le Menu Principal en mode Entraînement), appuyez sur ESC.

Missions

On peut assigner à votre groupe sept types de missions pendant votre campagne.

PATROL (Patrouille)

Dans les missions Patrouille, le groupe est sensé arriver au lieu précisé (un message à l'écran confirme l'arrivée), et patrouiller la zone. En utilisant l'ordre SEARCH (Fouiller), le groupe doit essayer de capturer NVA/VC (Appareils Nord-Vietnamiens/Viêt Cong) et éviter de blesser les civils de la zone.

EMBUSCADE
Les missions Embuscade impliquent de la discrétion et énormément de patience. Le groupe doit arriver au lieu voulu et surprendre l'ennemi, en neutralisant le personnel par tous les moyens nécessaires. Faites des prisonniers, si possible (en utilisant l'ordre SEARCH (Fouiller). Pour atteindre cet objectif, le groupe doit neutraliser au moins 65% des forces ennemies.

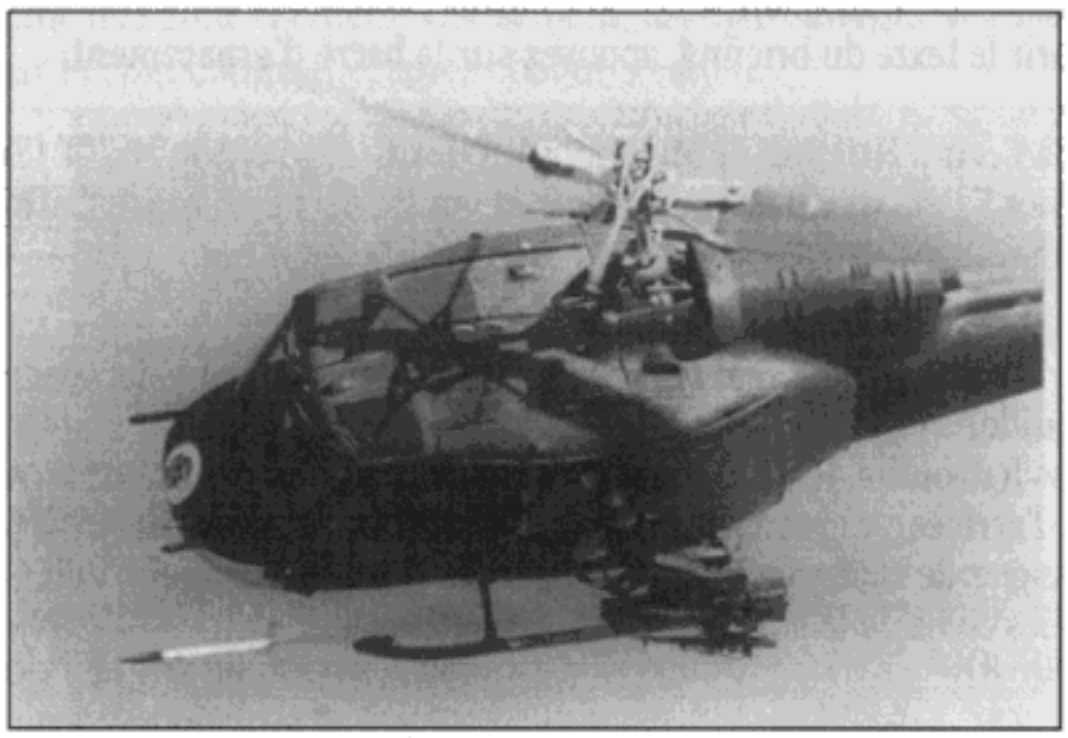
DÉMOLITION
Dans les missions de démolition, le groupe est envoyé pour détruire une structure, telle qu'un bâtiment ou un puits. Lorsque le réticule de cible confirme l'objectif, activez vos charges de démolition et partez. Pour plus de renseignements sur les charges de démolition, voir *Utiliser les Armes*.

SAUVETAGE
L'objectif ici est de trouver et de libérer le personnel allié, les prisonniers de guerre ou les pilotes abattus. Lorsque vous arrivez au lieu prévu, donnez l'ordre SEARCH (Fouiller), afin de trouver tous les alliés et de les évacuer.

RÉCUPÉRER
Dans les missions Récupérer, vous devez localiser et ramener un objet, comme des armes cachées, de l'équipement, de la nourriture, ou d'autres réserves. Lorsque vous avez trouvé votre objectif, il est automatiquement marqué, afin qu'un Groupe de Soutien vienne le récupérer plus tard.

ENLEVEMENT
Les missions d'Enlèvement sont semblables aux missions de Sauvetage sauf que le sujet n'a aucune envie d'être secouru. Localisez le personnel ennemi de votre objectif, puis donnez un ordre SEARCH (Fouiller) pour procéder à l'enlèvement.

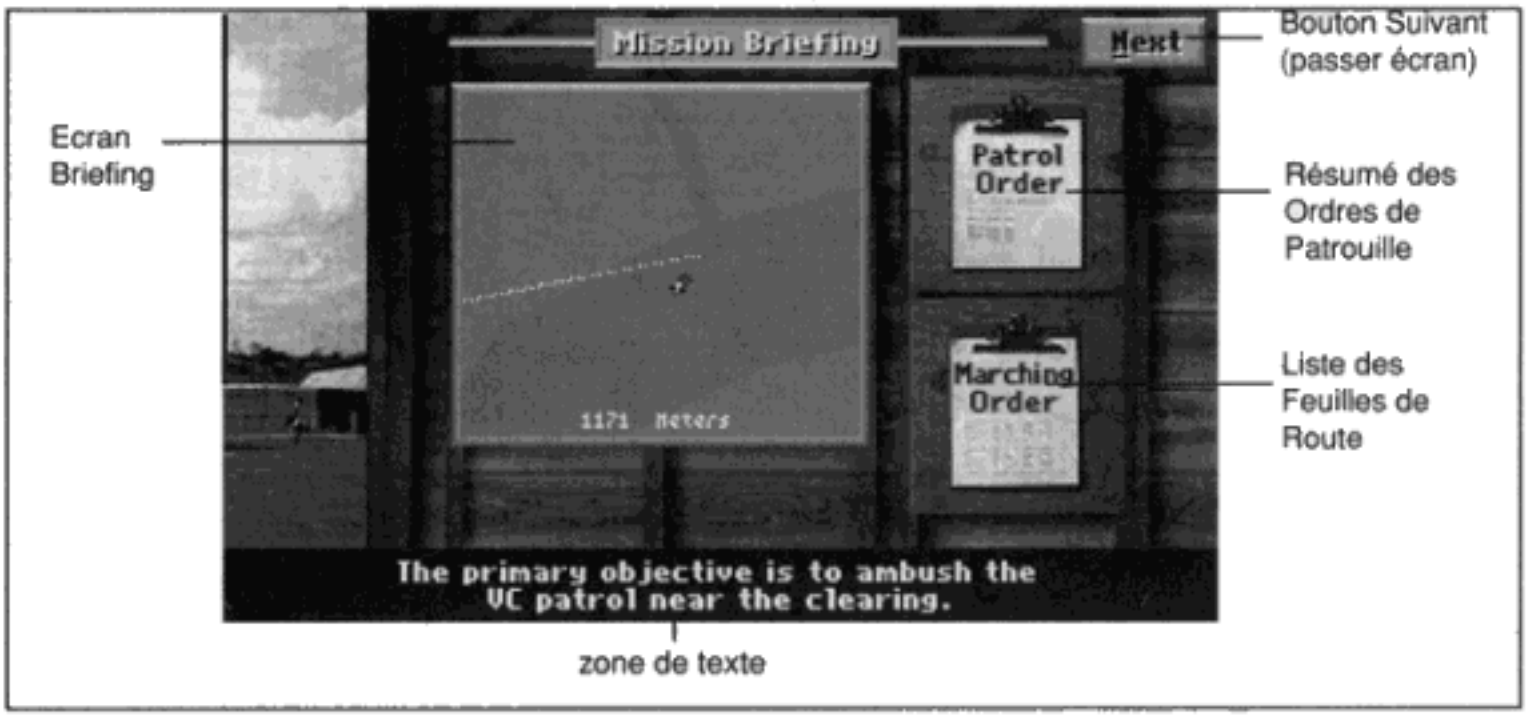
OBSERVER
Observer signifie que le groupe désigne la cible, puis regarde pendant que l'artillerie lourde fait tout le travail. Déplacez-vous vers l'objectif, identifiez-le et ciblez-le (en établissant un point de repère) pour votre Groupe de Soutien, et donnez un ordre d'attaque.



Un Seawolf UH-1B tire une roquette au-dessus du Delta du Mékong.
Photo: Marine Américaine.

BRIEFING DE MISSION

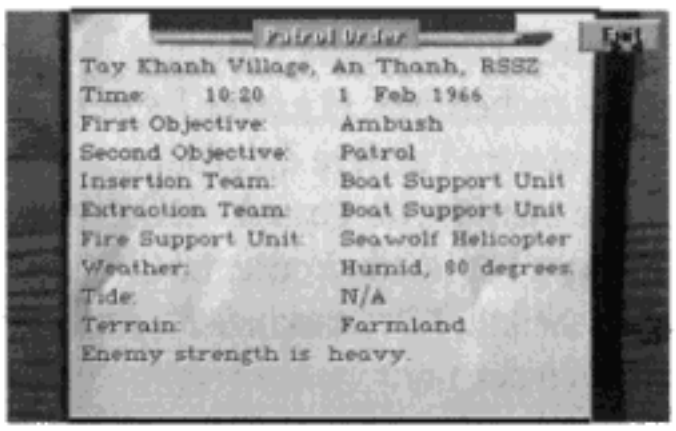
Lorsque vous sortez du Briefing Renseignements, l'écran Briefing de Mission apparaît et le Commandant explique au groupe les objectifs de mission, le soutien aérien, et l'activité ennemie dans la zone. Vous pouvez également visionner les presse-papiers



Briefing de Mission

Feuille de Route et Ordres de Patrouille.

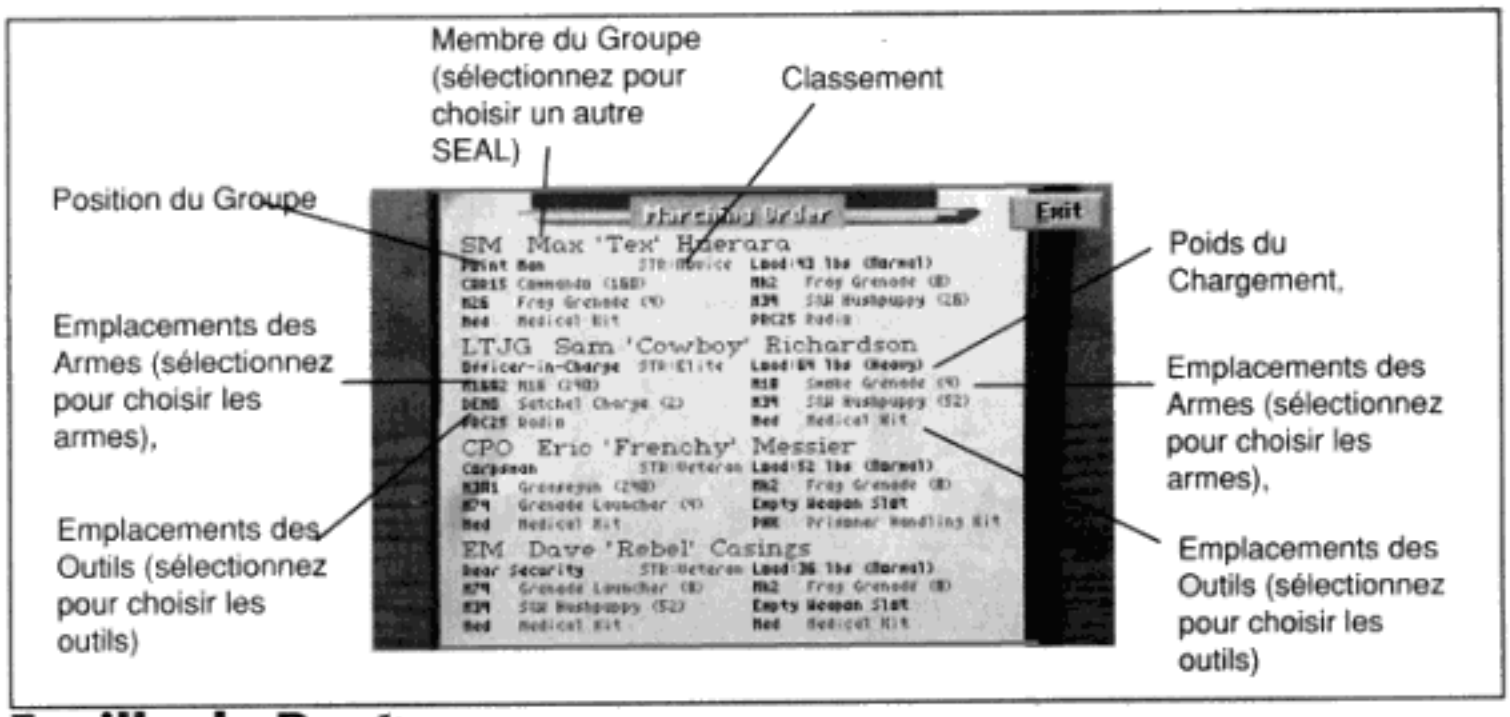
- Pour commencer le briefing, sélectionnez l'Ecran de Briefing blanc.
- Pour faire défiler le texte, appuyez sur la **barre d'espacement.**
- Pour sortir de Briefing de Mission et commencer la mission, sélectionnez le bouton **SUIVANT.**
- Pour retourner à l'écran Briefing Renseignements (l'écran Mission d'Entraînement en mode Entraînement), appuyez sur **ESC**. (Si le briefing est commencé, vous devez passer au texte à la fin du briefing avant de sortir).
- Pour passer à l'écran Ordres de Patrouille, sélectionnez PATROL ORDER (Ordres de Patrouille).
- Pour passer à l'écran Feuille de Route, sélectionnez MARCHING ORDER (Feuille de Route).



Ordres de Patrouille

Le presse-papiers Ordres de Patrouille vous donne un résumé des renseignements que vous avez appris au cours du briefing de Mission, ainsi que des détails sur le terrain, le temps et la force supposée de l'ennemi.

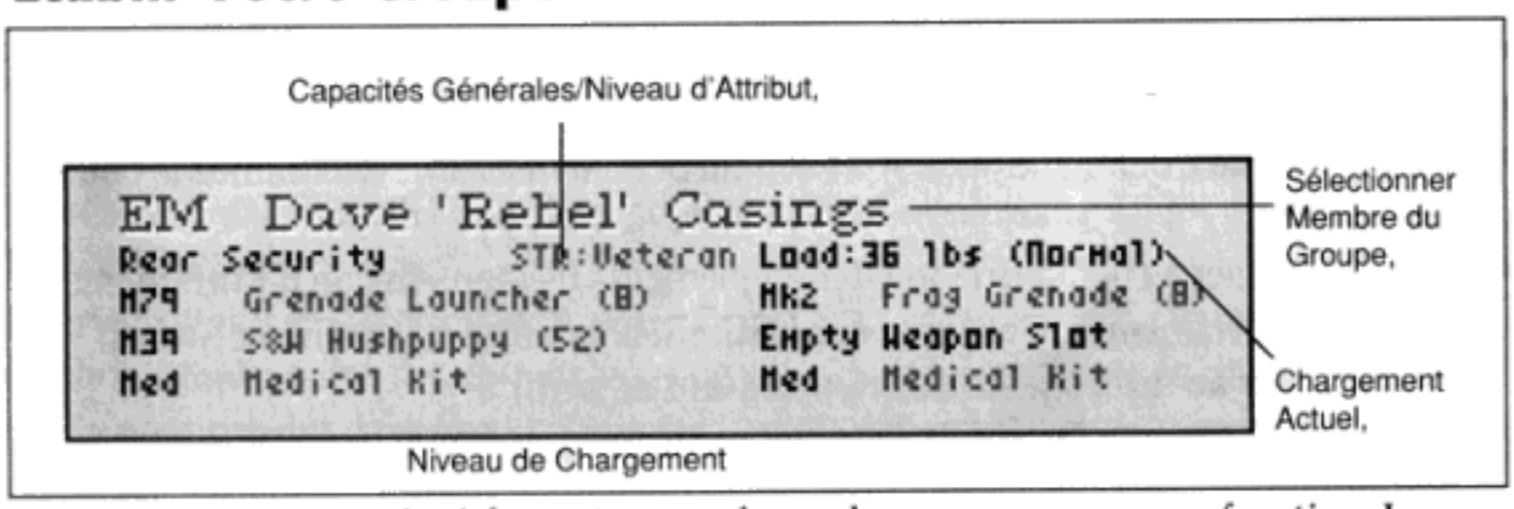
- Pour sortir de l'écran Ordres de Patrouille, sélectionnez **EXIT (Sortie)** ou appuyez sur **ESC.**



Feuille de Route

Le presse-papiers Feuille de Route énumère les membres de votre groupe actuel, leur position, les Classements Seal Team, les armes et les outils qu'ils portent actuellement, et le poids total de leur chargement. Vous pouvez choisir votre groupe et déterminer les armes et outils qu'il emportera avec lui dans la mission à venir.

Etablir Votre Groupe



Votre groupe est constitué de quatre membres, chacun avec sa propre fonction. Le Chef de Patrouille (vous) guide les autres vers l'objectif, surveille la présence ennemie, donne les ordres, et couvre l'Officier en Charge; l'Officier en Charge couvre le Chef de Patrouille et effectue les recherches; l'Ordonnance Médicale couvre l'Officier de Sécurité de l'arrière, effectue des recherches, et exerce les fonctions d'un médecin; et l'Officier de Sécurité de l'arrière couvre l'arrière du groupe.

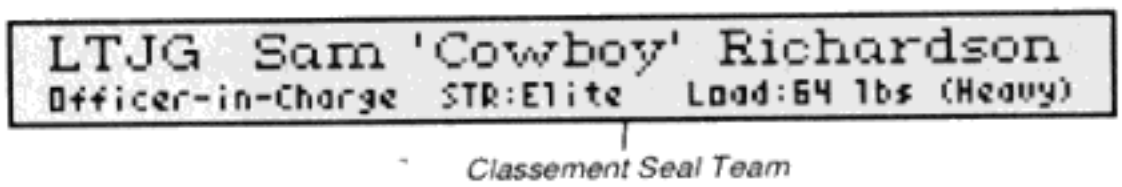
La position de marche de chaque membre du groupe est déterminée par l'endroit de son apparition sur le presse-papiers Feuille de Route. Le Chef de Patrouille apparaît en premier, l'Officier en Charge en second, l'Ordonnance Médicale en troisième, puis l'Officier de Sécurité de l'arrière en dernier.

Avant chaque mission, vous pouvez constituer votre groupe en choisissant de nouveaux hommes pour chaque position (sauf le Chef de Patrouille). Pour chaque place dans le groupe, vous pouvez choisir parmi un ensemble d'hommes, disponibles tout au long de votre campagne. En changeant vos hommes pour chaque mission, vous pouvez renforcer les qualités de chacun, faisant de tous les SEALS disponibles, des atouts essentiels pour n'importe quelle mission. Si vous n'utilisez pas vos hommes à tour de rôle, vous vous retrouverez avec un petit groupe de SEALs hautement qualifiés.

Si l'un de vos meilleurs hommes est tué ou blessé au combat, vous courrez également le risque de devoir engager un bleu.

Classement Seal Team

Le Classement Seal Team de chaque SEAL représente sa force, son agilité, son adresse au tir et ses capacités pratiques.



Classement Seal Team

Les Classements Seal Team sont:

Bleu - capacités/expérience très faibles
Novice - capacités/expérience basses
Vétéran - capacités/expérience bonnes
Elite - capacités/expérience exceptionnelles

Choisir des Membres du Groupe

1. Sélectionnez le nom du membre du groupe que vous voulez remplacer (placez le curseur sur le nom, et utilisez la souris, le joystick, ou le clavier pour le sélectionner). Le nom sera alors mis en évidence en rouge.
2. Passez les SEALs disponibles en revue jusqu'à ce que l'homme voulu apparaisse:

Contrôle	Dérouler vers l'Avant	Dérouler vers l'Arrière
Souris	cliquer avec le bouton gauche	cliquer avec le bouton droit
Clavier	ENTER	barre d'espacement
Joystick	bouton 1	bouton 2

Modifier l'Inventaire

L'inventaire de chaque membre du groupe est divisé en quatre emplacements d'armes et deux emplacements d'outils, qui contiennent de l'équipement selon le schéma suivant:

A Fusil, charge de démolition	**D** Fusil, grenade, charge de démolition
B Grenade uniquement	**E** Outils
C Fusil, grenade, charge de démolition	**F** Outils

REMARQUE: les emplacements A et B permettent une plus grande capacité pour les recharges, alors que C et D en permettent moins.

Pour choisir des armes et des outils pour les membres du groupe:

1. Sélectionnez l'emplacement d'armes ou d'outils que vous souhaitez modifier (placez le curseur sur l'emplacement, et utilisez la souris, le joystick ou le clavier pour le sélectionner). Le texte dans l'emplacement est alors mis en évidence en rouge.
2. Passez les éléments disponibles en revue jusqu'à ce que celui que vous voulez apparaisse:

Contrôle	Dérouler vers l'Avant	Dérouler vers l'Arrière
Souris	cliquer avec le bouton gauche	cliquer avec le bouton droit
Clavier	ENTER	barre d'espacement
Joystick	bouton 1	bouton 2

REMARQUE: le poids du chargement d'un SEAL affecte sa vitesse de déplacement sur le terrain. Les membres du groupe avec des Classements Seal Team plus élevés peuvent porter de plus lourdes charges que ceux ayant des classements plus bas (voir *Classement Seal Team*).

- Pour sortir de l'écran MARCHING ORDER (Feuille de Route), sélectionnez EXIT (Sortie).

Séance de Tir

En mode campagne, les SEALs se réunissent après le briefing pour vérifier leurs armes et s'entraîner à tirer sur des cibles, avant de repartir. C'est plus qu'une simple rencontre de détente; ces gars en ont vu de toutes les couleurs et ils savent de quoi ils parlent. Soyez attentif et vous apprendrez peut-être quelque chose.



Un membre du Seal Team s'entraîne au tir avant une mission.

- Pour parcourir le texte de la Séance de Tir, appuyez sur la barre d'espacement.
- Pour sortir de la Séance de Tir et commencer la mission, sélectionnez le bouton NEXT (Suivant).
- Pour retourner à l'écran de Briefing de Mission, appuyez sur ESC.

Il est maintenant temps pour le groupe de s'infiltrer sur le terrain à l'endroit prévu. Pour plus de renseignements sur la façon de survivre à la mission, passer à *IIIème Partie - Sur le Champ de Bataille.*

APRES LA MISSION

Lorsque le groupe a réussi (ou pas) à atteindre les objectifs de la mission, le Chef de Patrouille demande une évacuation pour que le groupe soit transporté à la base et qu'il assiste au compte-rendu de mission. Les récompenses, promotions ou punitions seront distribuées en conséquence.

Evacuation



Un artilleur latéral avec une mitrailleuse M60 se penche par la porte d'un UH-1B Seawolf alors qu'il effectue un survol de mitraillage dans le Delta du Mékong. Photo: Marine Américaine.

Une mission n'est pas terminée tant que l'objectif de base n'a pas été accompli; ensuite, l'évacuation se produit. Une évacuation d'urgence peut s'effectuer automatiquement, au cas où le groupe serait lourdement menacé et que la moitié serait tuée au combat. Néanmoins, l'ordre d'évacuation doit être donné par le Chef de Patrouille.



L'hélicoptère de soutien Seawolf effectue l'évacuation du Seal Team.

Pour évacuer le groupe:

1. A partir de l'écran Carte, sélectionnez le groupe d'évacuation sur le menu Teams (Groupes) (ex: 2. Hélicoptère Seawolf).
2. Placez le point de repère rouge à l'endroit où vous voulez que l'évacuation soit effectuée. (Voir *Etablir Points de Repère*).
3. Donnez un ordre Extraction (Evacuation): tapez E, ou sélectionnez l'ordre sur le menu Orders (Ordres).
4. Sortez de l'écran Carte et rendez-vous à l'emplacement de l'évacuation, puis montez dans l'appareil. Un message apparaîtra lorsque l'évacuation sera imminente.
5. Attendez que l'évacuation se produise. L'écran Mission Debriefing (Compte-Rendu de Mission) apparaît.

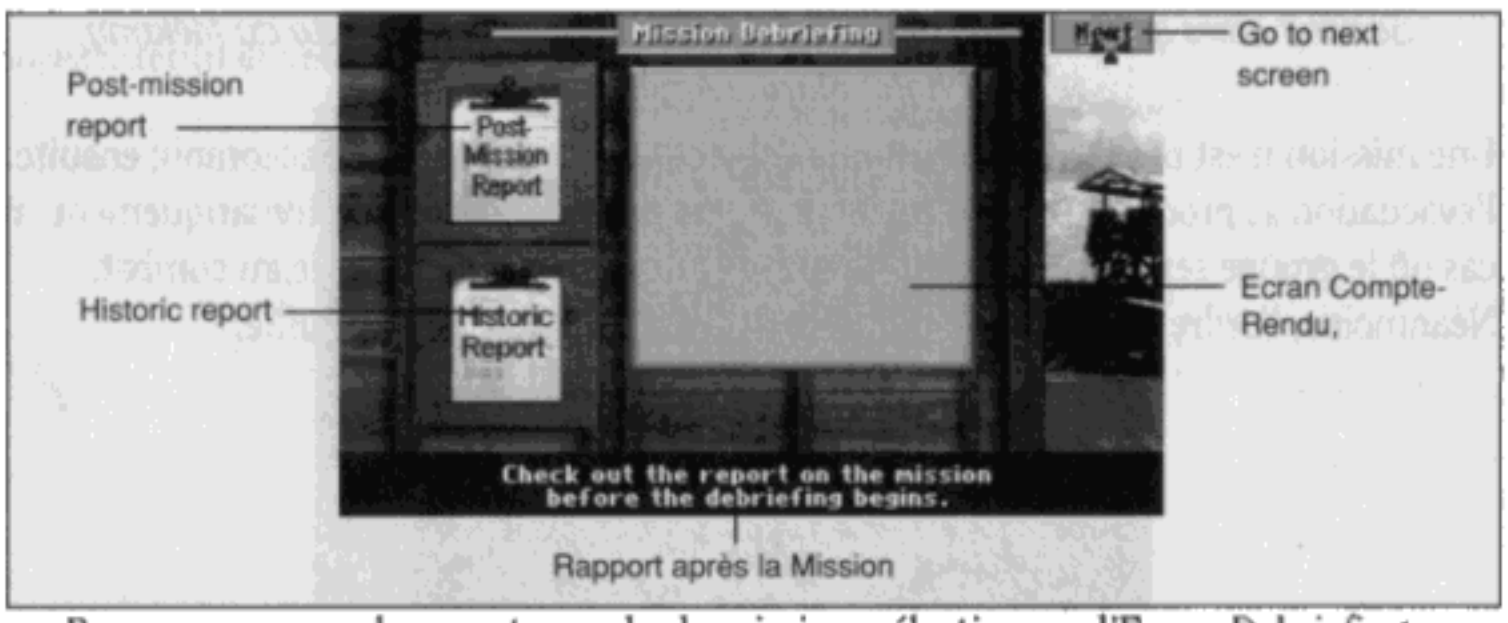
Abandonner votre Mission

Lorsque tout ne se passe pas comme prévu pour le groupe, il est parfois préférable d'abandonner la mission et de restaurer votre campagne, de sorte que vous puissiez recommencer la mission depuis le début. N'oubliez pas qu'une mission n'est réussie que si l'objectif de base a été accompli, et que le groupe a été évacué normalement; les missions abandonnées sont des missions ratées, et représentent un score de 0. Vous ne devriez abandonner que si vous avez l'intention de restaurer votre campagne à un endroit sauvegardé précédemment.

- Pour abandonner votre mission à tout moment, appuyez sur **ESC**, puis appuyez sur **Y** pour confirmer. Si vous avez changé d'avis et que vous voulez continuer la mission, appuyez sur **N.**

Mission Debriefing (Compte-Rendu de Mission)

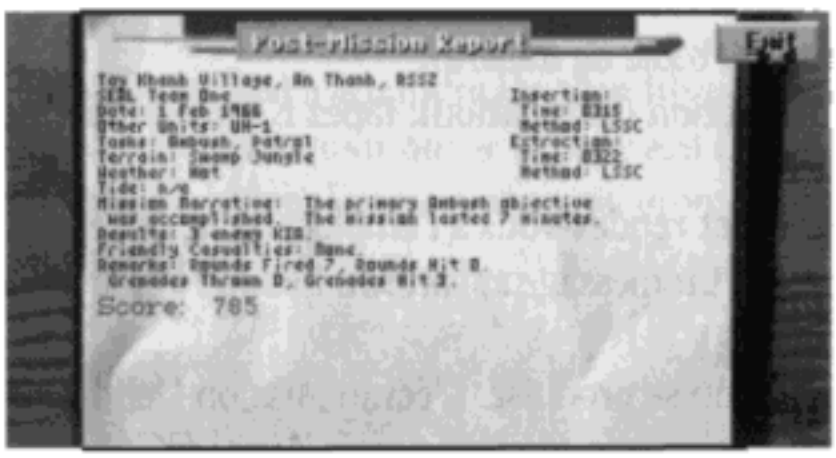
Après chaque mission, le Seal Team se rend à la zone de compte-rendu où le commandant vous félicite ou vous réprimande, selon la réussite ou l'échec de la mission.



- Pour commencer le compte-rendu de mission, sélectionnez l'Ecran Debriefing (Compte-Rendu) blanc.
- Pour faire défiler le texte, appuyez sur la **barre d'espacement.**
- Pour aller à l'écran Campagne (ou le Menu Principal en mode Entraînement), sélectionnez **SUIVANT.**

Rapport Après la Mission

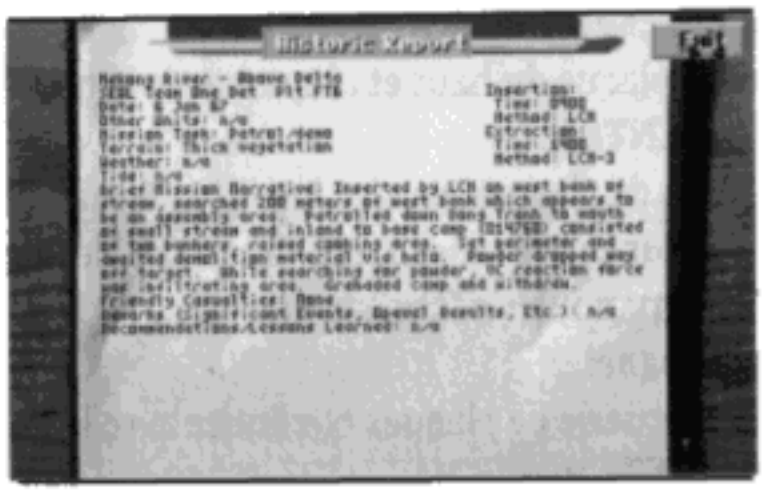
Ce rapport fournit un résumé de la mission, comprenant la date, l'heure, l'emplacement, le terrain, le temps, les faits, les victimes alliées et ennemies, les objectifs accomplis et le score (voir *Score*).



- Pour voir le rapport, sélectionnez le presse-papiers RAPPORT APRES LA MISSION.
- Pour sortir du Rapport Après la Mission, appuyez sur **ESC.**

Historical Missions (Missions Historiques)

Ce rapport est très semblable au Rapport Après la Mission, puisqu'il décrit les détails de celle-ci. La différence est que celui-ci est un rapport des véritables faits historiques, d'une mission qui s'est réellement produite. Le rapport Missions Historiques n'est disponible qu'après quelques missions.



Utilisez ce rapport pour comparer vos résultats à ceux des hommes qui ont véritablement mis leur vie en jeu. Ce n'est pas obligatoirement la conclusion idéale, mais c'est ce qui s'est vraiment passé.

- Pour examiner le rapport, sélectionnez le presse-papiers HISTORICAL MISSIONS (Missions Historiques).
- Pour sortir des Missions Historiques, appuyez sur **ESC.**

L'ECRAN DE CAMPAGNE

A la fin de chaque mission et après le compte-rendu, l'écran Campagne apparaît. Vous pouvez y sauvegarder votre campagne en cours, ou restaurer une campagne sauvegardée au préalable.



Vous accédez à l'écran Campagne de deux façons:

- Choisissez CONTINUE CAMPAIGN (Continuer Campagne) sur le Menu Principal.
- Mettez fin à votre mission et attendez que l'écran Campagne apparaisse. Cette méthode est particulièrement utile si votre mission actuelle ne se déroule pas selon vos plans.

Sur cet écran, vous disposez également d'une Fenêtre d'Informations, qui affiche les statistiques de campagne, ainsi que des renseignements sur les Biographies et les Classements.

- Pour parcourir les Fenêtres d'Informations, sélectionnez le bouton **MORE (Plus)**.

Sauvegarder et Continuer Votre Campagne

Seal Team peut sauvegarder votre campagne en cours jusqu'à huit fois, en utilisant les huit jeux de plaques d'identité de l'écran Campagne. Lorsque vous les avez tous utilisés, vous pouvez continuer à sauvegarder en effaçant des campagnes sauvegardées au préalable.

Pour Sauvegarder votre campagne:

1. Placez le curseur sur la plaque du haut et cliquez avec le bouton Gauche de la souris, ou appuyez sur **ENTER**.
2. Si vous choisissez un lot de plaques vierges, tapez-y un nom pour votre campagne. Si vous choisissez une campagne sauvegardée au préalable, appuyez sur **Y** pour la remplacer, ou sur **N** pour annuler et choisir une autre série de plaques.

Pour Continuer votre campagne:

1. Placez le curseur sur une série de plaques et cliquez avec le bouton Gauche de la souris ou appuyez sur **ENTER.**
2. Appuyez sur **Y** pour charger la campagne, ou sur **N** pour annuler et choisir une autre campagne.

SCORE

Le groupe est évalué par rapport à l'ensemble de sa performance, en fonction des objectifs atteints, du taux de survie du groupe, du niveau de précision au tir, des structures détruites, des ennemis recherchés et/ou capturés, et des ennemis neutralisés. Des bonus sont distribués lorsque plus d'un objectif a été atteint. La patience est souvent récompensée; le score de votre groupe est plus élevé lorsque vous prenez votre temps. Les missions abandonnées rapportent un score de 0, alors sauvegardez souvent et restaurez votre campagne après avoir abandonné.

Vous perdez des points lorsque des membres du SEAL sont tués au combat et lorsque des civils, le personnel d'Enlèvement ou de Sauvetage sont tués.

PROMOTIONS, MÉDAILLES ET CITATIONS

Promotions

Vous obtenez des promotions lorsque vous atteignez les scores totaux suivants:

Score	Grade
2 000	3rd Class (Quartier-maître de 2ème classe)
5 000	2nd Class (Quartier-maître de 1ère Classe)
9 000	1st Class (Second maître)
12 500	Petty Officer (Maître)
17 000	Petty Officer 2nd Class (Premier maître)
25 000	Petty Officer 1st Class (Maître principal)
32 000	Chief Petty Officer (Aspirant)
40 000	Ensign (Enseigne de Vaisseau de 2ème Classe)
50 000	Lieutenant (Junior Grade) (Enseigne de Vaisseau de 1ère Classe)
60 000	Lieutenant (Lieutenant de Vaisseau)

Médailles

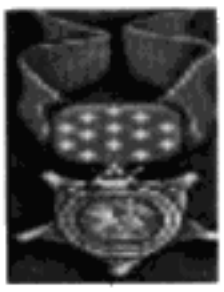
Des médailles sont remises à la fin de missions ayant rapporté beaucoup de points. Seule la médaille de plus haut rang est donnée pour chaque mission (ex: si le score de mission mérite une Navy Commendation *et* une Bronze Star, seule la Bronze Star est remise).

PURPLE HEART


PURPLE HEART

Le Chef de Patrouille reçoit cette médaille lorsqu'il est blessé au cours d'une mission.

MEDAL of HONOR


MEDAL OF HONOR

Disponible pour les missions suivantes:

Campagne	Mission	Score
1	14	2900
2	18	2750
2	19	3450
3	5	4200
4	7	2925
4	10	3400
4	14	3700
4	17	2875
4	19	4100

NAVY CROSS


NAVY CROSS

Vous recevez cette médaille lorsque votre score de mission est d'au moins 2 500, le score de votre mission précédente d'au moins 2 500, et le score total de votre campagne s'élève à 6 500 ou plus.

SILVER STAR


SILVER STAR

Vous recevez cette médaille lorsque votre score de mission est d'au moins 2 000 et le score de votre mission précédente d'au moins 1 800.

BRONZE STAR


BRONZE STAR

Vous recevez cette médaille lorsque votre score de mission est d'au moins 1 500 et le score de votre mission précédente d'au moins 1 500.

NAVY ACHIEVEMENT


NAVY ACHIEVEMENT

Vous recevez cette médaille lorsque le score de votre mission est d'au moins 1 200.

NAVY COMMENDATION


NAVY COMMENDATION

Vous recevez cette médaille lorsque le score de votre mission est d'au moins 950.

Citations

Vous recevez des citations à la fin de chaque campagne victorieuse.

PRESIDENTIAL UNIT CITATION

Conditions: aucun SEAL mort au combat

NAVAL UNIT CITATION

Conditions: moins de 2 SEALs morts au combat pendant une année.



A marée basse, une grande partie de la Zone Spéciale de Rung Sat était couverte de vase profonde, et les Seal Teams se trouvaient souvent dans une position vulnérable aux attaques. Vous remarquerez le chargeur carré du Mark 23 de ce SEAL.
Photo: Kevin Dockery

III ème Par
champ de

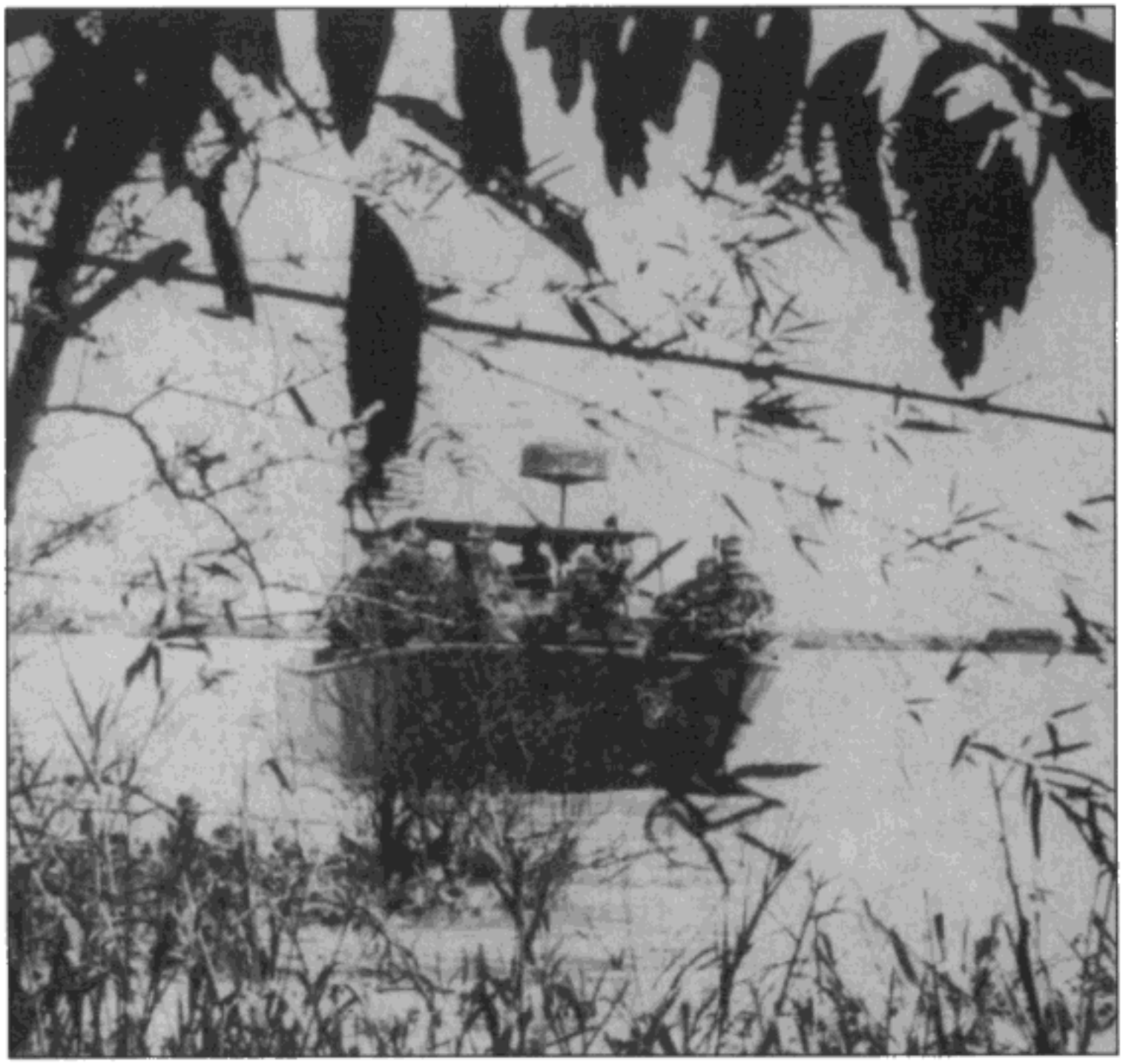
Un Chef de Patrouille de Seal Team traquant l'ennemi dans la jungle du Viêt-nam.
Photo: Kevin Dockery.

INFILTRATION

Une fois que vous avez reçu votre briefing, vous devez vous rendre à la zone cible. Appuyez sur **ENTER** pour passer l'animation, et aller directement à l'action.



Des membres de Seal Team partent pour la zone d'infiltration



Une patrouille SEAL se prépare à débarquer d'un patrouilleur rapide, River. Photo: Kevin Dockery.



Séquence de zoom avant

- Pour passer la séquence de zoom avant, appuyez sur **ESC**. Remarque: si vous passez la séquence de zoom avant, une deuxième infiltration est impossible. (cf *Infiltration secondaire du groupe*).

Lorsque le groupe s'est infiltré, le mode de vue par défaut est TEAM VIEW ((Vue du groupe), et le groupe est en position accroupie. Le Chef de Patrouille (vous) est à la tête du groupe, et les trois autres SEALs suivent en colonne. Vous devez être très prudent jusqu'à ce que vous ayez repéré la zone, à l'aide de l'écran Carte, des commandes de Vues et de votre bon sens. Si vous voulez revoir les objectifs de votre mission, allez à l'écran Carte (les objectifs de mission apparaissent dans le coin supérieur droit). Pour savoir comment déplacer votre groupe, référez-vous à la section *Mouvements du groupe*.

Infiltration secondaire du groupe

L'infiltration secondaire est une technique utilisée pour tromper l'ennemi et le forcer à concentrer ses défenses à un endroit sans importance. Lorsque le groupe s'infiltre à un endroit, l'ennemi (s'il vous détecte) concentrera probablement ses défenses à cet endroit. Lorsque le groupe s'infiltre à nouveau, à un endroit différent, l'ennemi ne peut pas compenser rapidement son manque de défenses; le groupe rencontre moins de résistance et a de meilleures chances de réussir la mission.

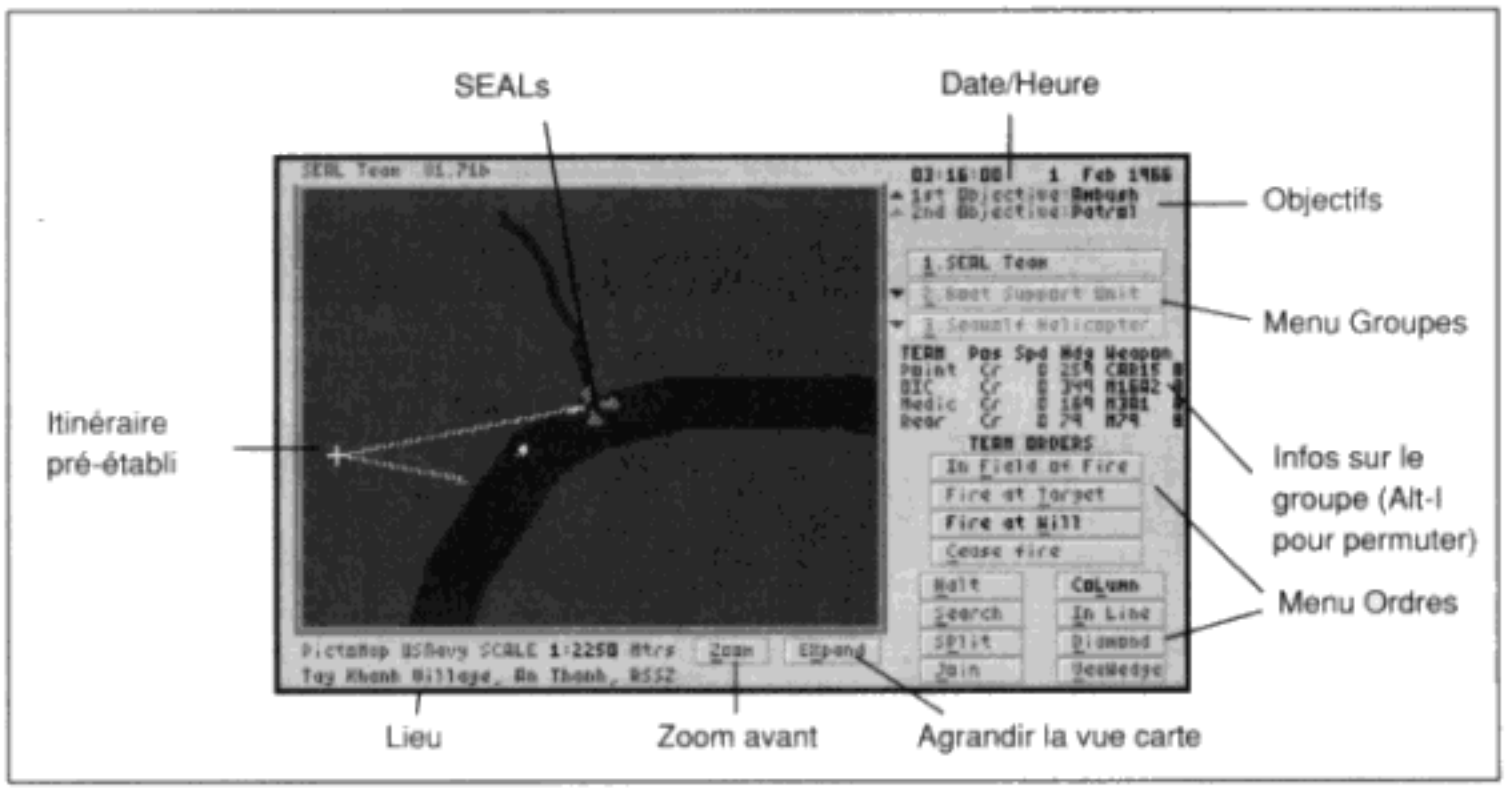
La deuxième infiltration doit se produire lors de la séquence de zoom avant; vous ne pouvez pas vous infiltrer une seconde fois lorsque la mission a commencé. Si vous avez entamé une mission, et que vous voulez recommencer, pour que le groupe s'infiltre à un nouvel endroit, vous devez quitter la mission, charger la campagne, recommencer la mission du début, puis effectuer la deuxième infiltration *pendant* la séquence de zoom avant.

Pour effectuer une deuxième infiltration:

1. Appuyez sur **R** pendant la séquence de zoom avant. L'écran Carte apparaît alors.
2. Appuyez sur **X** pour agrandir la carte (zoom arrière), ou sur **Z** pour effectuer un zoom avant sur la carte.
3. Placez le curseur sur l'endroit où vous voulez vous infiltrer cette fois-ci, et appuyez sur **ENTER**, cliquez avec le bouton Gauche de la souris, ou appuyez sur le bouton 1 du joystick. Un X rouge indique le nouveau point d'infiltration.
4. Appuyez sur **R** pour que le groupe s'infiltre à cet endroit.

L'ÉCRAN CARTE

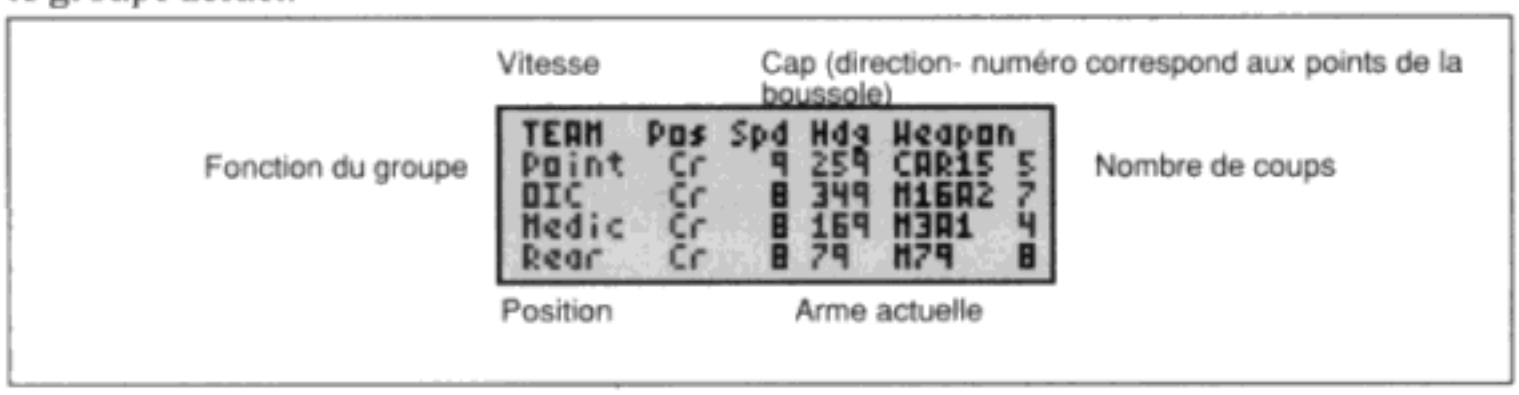
Les fonctions principales de l'écran Carte vous permettent de déterminer votre position actuelle (ainsi que celle des autres membres du groupe), par rapport à vos objectifs, de passer en revue les objectifs et les itinéraires pré-établis, et de déterminer les itinéraires et les objectifs de chaque groupe. Vous pouvez également donner des ordres aux Groupes de Soutien et aux Groupes Divisés (beaucoup d'ordres peuvent être donnés à partir du champ de bataille, à l'aide des touches de commande).



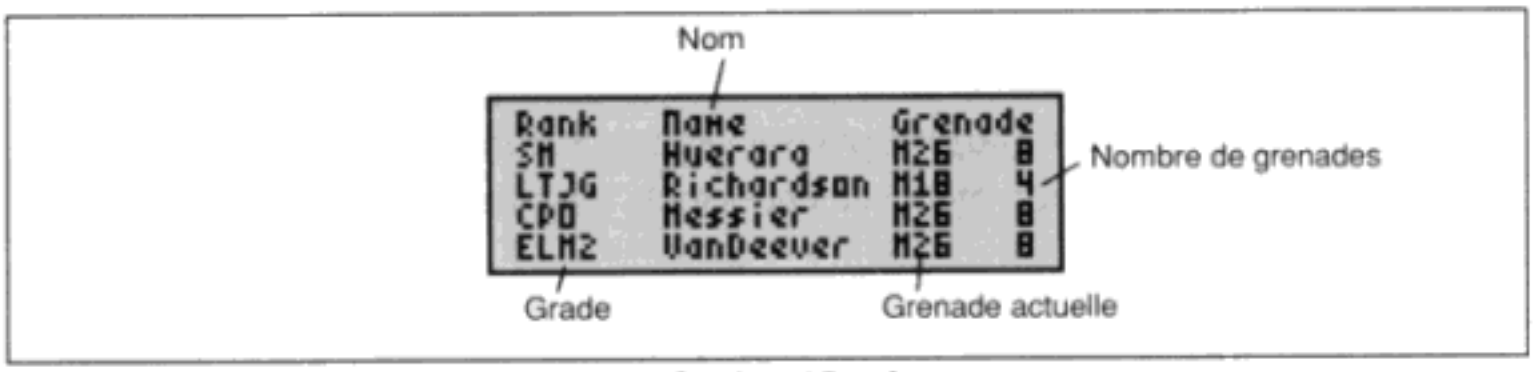
- Pour faire apparaître l'écran Carte, appuyez sur la **barre d'espacement**. En vue Chef de Patrouille (**F1**), vous pouvez également cliquer avec le bouton Droit de la souris, ou appuyer sur le bouton 2 du joystick.
- Pour effectuer un Zoom avant sur l'action, appuyez sur **Z** ou **+**, ou sélectionnez ZOOM (Zoom).
- Pour agrandir la vue carte (zoom arrière), appuyez sur **X** ou **-**, ou sélectionnez EXPAND (Agrandir).
- Pour centrer l'écran carte sur un groupe, sélectionnez le groupe sur le menu Groupes, ou appuyez sur **TAB** et **SHIFT-TAB** pour faire défiler les groupes vers l'avant ou vers l'arrière.
- Pour permuter entre les modes Position et Nom/Grade, concernant les informations sur le groupe, appuyez sur **Alt-I**.

Infos sur le groupe

La section Infos sur le groupe de l'écran carte vous donne des informations concernant le groupe actuel.



Mode Position/Vitesse/Cap



Mode Nom/Grade

Les renseignements concernant les groupes actuels peuvent être affichés de couleurs différentes. Lorsqu'un membre du groupe est blessé, les renseignements le concernant sont affichés en gris foncé. Lorsqu'il est tué au combat, ce texte est gris clair. Lorsque l'arme d'un membre du groupe ou du Groupe de Soutien est affichée en rouge, le membre du groupe, ou le groupe entier, est sur le point d'engager le combat avec l'ennemi.

Les indicateurs et symboles de la carte

La carte comporte plusieurs types de symboles, selon les conditions actuelles. Les *chemins* représentent des itinéraires pré-définis et peuvent quelquefois être modifiés. Les *marqueurs d'objectifs* indiquent l'emplacement de chaque objectif de Seal Team et chaque objectif du Groupe de Soutien. Les *points de repère* indiquent la destination d'un groupe et peuvent être déplacés à tout moment au cours de la mission.

Chemins

Blanc: le chemin blanc représente l'itinéraire pré-déterminé du point d'infiltration jusqu'au lieu d'évacuation, en passant par chaque objectif. Le Chef de Patrouille peut dévier de cet itinéraire s'il le désire.
Bleu clair: le chemin bleu clair représente l'itinéraire jusqu'au premier point de repère (Seal Team A) (la sélection par défaut est le premier objectif) du Groupe Divisé. Ce chemin peut être modifié en déplaçant le point de repère. Le Groupe Divisé essaie de se rendre au point de repère en ligne droite, tout en évitant les obstacles.
Bleu foncé: le chemin bleu foncé représente l'itinéraire qui mène au second point de destination (B Seal Team) du Groupe Divisé. Ce chemin peut également être modifié en déplaçant le point de repère. Le Groupe Divisé essaie de se rendre au point de repère en ligne droite.
REMARQUE: pour plus de renseignements sur les point de repère, référez-vous à la section *Etablir points de repère*.

Marqueur d'objectifs

Rouge ▲ : objectif principal de Seal Team.
Orange ▲ : objectif secondaire de Seal Team.
Jaune ▲ : troisième objectif de Seal Team (selon la mission).
Noir ▲ : objectif du Groupe de Soutien (Groupe de Soutien principal)*.
Gris foncé ▲ : objectif du Groupe de Soutien (Groupe de Soutien secondaire)*.
Gris clair ▲ : objectif du Groupe de Soutien (troisième Groupe de Soutien)*.
* Ce marqueur indique par défaut le point de rassemblement initial du Groupe de Soutien. Si ce groupe reçoit un nouvel ordre, le marqueur se place l'emplacement du nouveau point de repère. (voir *Etablir points de repère*).

Points de repère

Les points de repère indiquent la destination actuelle d'un groupe, et l'endroit où les Groupes de Soutien ou les Groupes Divisés effectuent les ordres. Les points de repère peuvent être déplacés à tout moment au cours de la mission (voir *Etablir points de repère*).

+ Blanc: c'est le point de repère du Seal Team principal. Il correspond au localisateur d'objectif (la flèche du compas du Chef de Patrouille pointe toujours vers ce point de repère). Ce marqueur indique par défaut le premier objectif.

+ Bleu clair: c'est le point de repère du premier Groupe Divisé (SEAL TEAM A). Vous placez ce point de repère après avoir donné un ordre à un Groupe Divisé, afin d'indiquer l'endroit où vous voulez qu'il exécute les ordres.

X Bleu foncé: c'est le point de repère du second Groupe Divisé (SEAL TEAM B). Vous placez ce point de repère lorsque vous avez donné un ordre au Groupe Divisé secondaire, afin d'indiquer l'endroit où vous voulez qu'il exécute les ordres.

X Rouge: c'est le point de repère pour le Groupe de Soutien actuellement sélectionné (soutien par avion, hélicoptère ou bateau). Vous placez ce point de repère après avoir donné un ordre à un Groupe de Soutien, afin d'indiquer l'endroit où vous voulez qu'il exécute les ordres.

Etablir points de repère

Chaque fois que vous donnez un ordre à un Groupe Divisé ou à un Groupe de Soutien, vous devez spécifier la zone dans laquelle vous voulez que l'ordre soit exécuté.

Etablir ou déplacer un point de repère

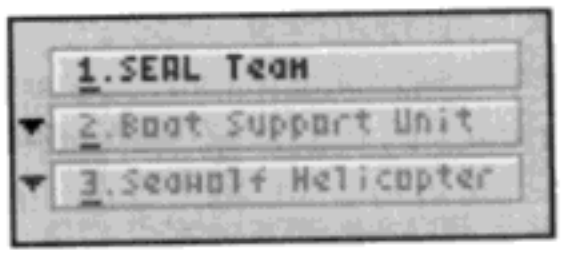
1. Sur le menu Groupes, (sur l'écran Carte), sélectionnez le groupe dont vous voulez établir ou déplacer le point de repère.
2. Placez le curseur sur l'endroit de la carte où vous voulez placer le point de repère et cliquez avec le bouton Gauche de la souris, appuyez sur **ENTER**, ou sur le bouton 1 du joystick. Le point de repère apparaît alors au nouvel endroit.

Lorsque votre point de repère est établi, vous êtes prêt à donner un ordre au groupe. Sélectionnez l'ordre désiré sur le menu Ordres. Pour plus de renseignement sur la façon de donner des ordres, voir *Ordres du groupe*.

Ordres du groupe

A partir de l'écran carte vous pouvez donner des ordres à n'importe quel groupe, y compris les Groupes Divisés et les Groupes de Soutien. Le menu Ordres change en fonction du groupe que vous avez sélectionné sur le menu Groupes. Différents ordres sont disponibles pour chaque type de groupes (Seal Team, Groupe divisé ou Groupe de soutien).

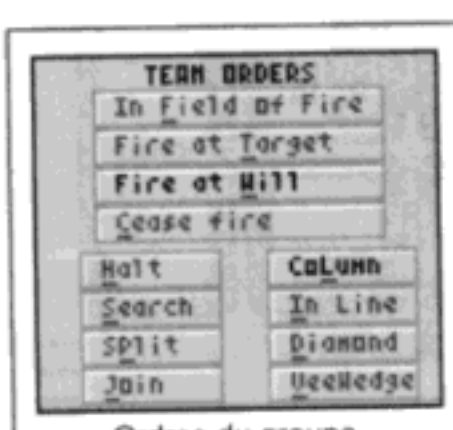
Les ordres du Seal Team principal sont plus facilement donnés à partir du champ de bataille, à l'aide des touches de commande.



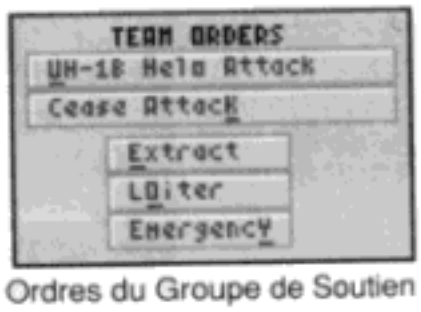
Menu Groupes

Pour donner des ordres à un groupe:

1. Sur le menu Groupes, sélectionnez le groupe auquel vous voulez donner des ordres.
2. Pour les Groupes Divisés ou les Groupes de Soutien, établissez le *point de repère* où vous voulez que le groupe exécute ses ordres (voir *Etablir points de repère*).
3. Sélectionnez un ordre sur le menu Ordres.



Ordres du groupe



Ordres du Groupe de Soutien



Ordres du Groupe Divisé

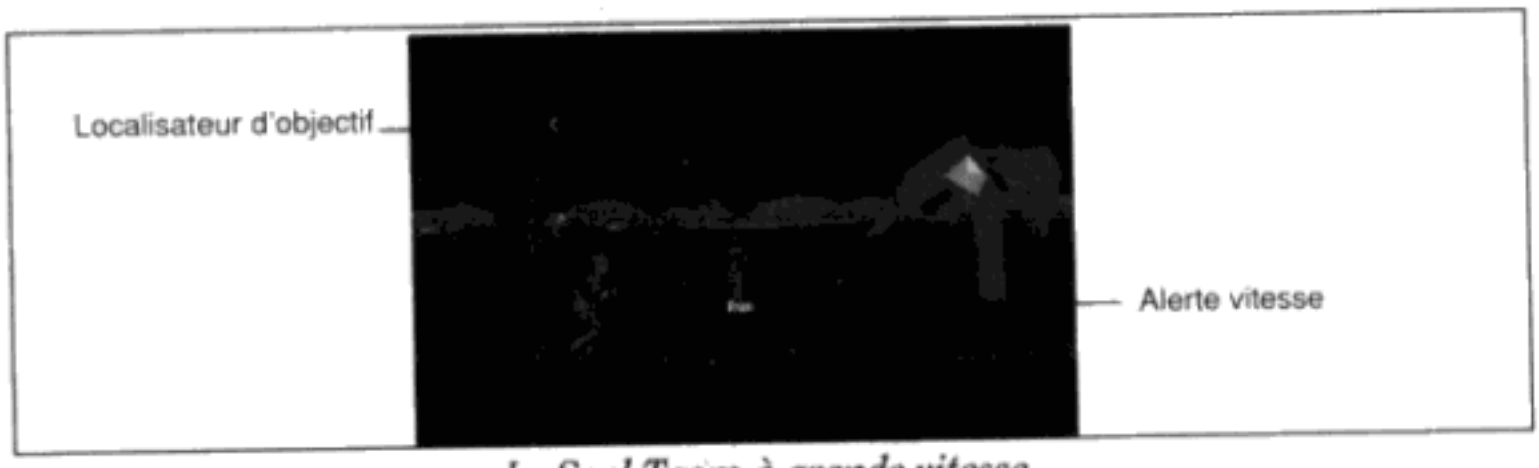
REMARQUE: pour plus de renseignements sur les ordres à la disposition du Seal Team et des Groupes de Soutien, voir *Mouvements du groupe* et *Groupes de soutien*.

MOUVEMENTS DU GROUPE

Les mouvements du groupe correspondent à la vitesse, direction, position, et formation. Le Chef de Patrouille doit être conscient des conditions, et déterminer la meilleure façon de combiner ces éléments, afin que le groupe réussisse chaque mission.

Vitesse, direction et position

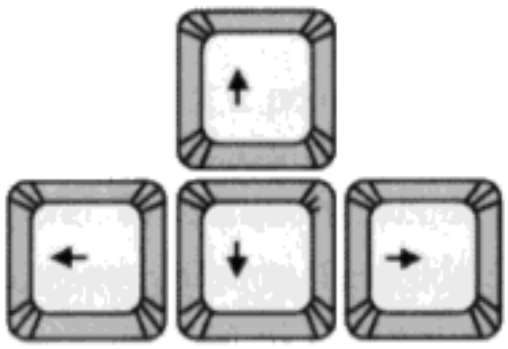
Vous pouvez contrôler la vitesse et la direction du groupe à l'aide du clavier, de la souris ou du joystick. Vous contrôlez la position en utilisant les touches 1, 2, et 3 se trouvant en haut du clavier.



Le Seal Team à grande vitesse

Les diagrammes suivants illustrent la vitesse et le contrôle directionnel. Les sections suivantes décrivent en détails la vitesse, la direction et la position. Pour plus de renseignements sur les ordres de formation et de mouvements des groupes, voir *Formations et mouvements*.

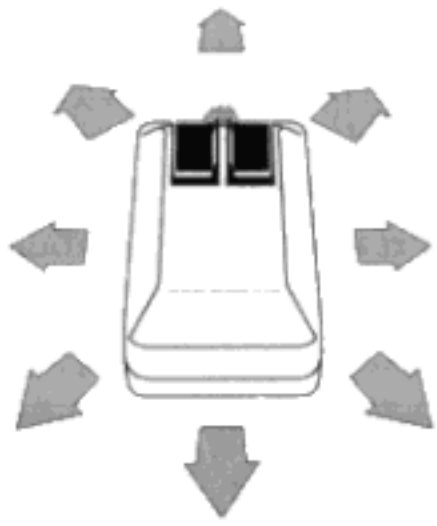
Utiliser le clavier:



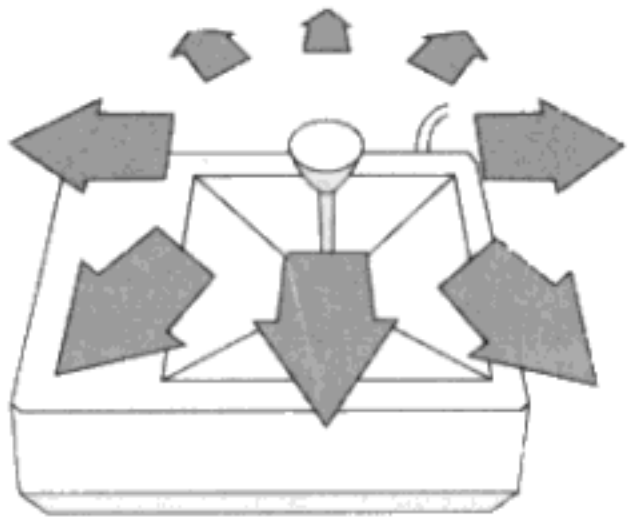


- Pour augmenter les valeurs des virages (ex: augmenter la vitesse dans les virages), appuyez sur **CTRL+Touches Flèches** (ex: CTRL+Flèche Gauche pour tourner rapidement à gauche).

Utiliser la souris:



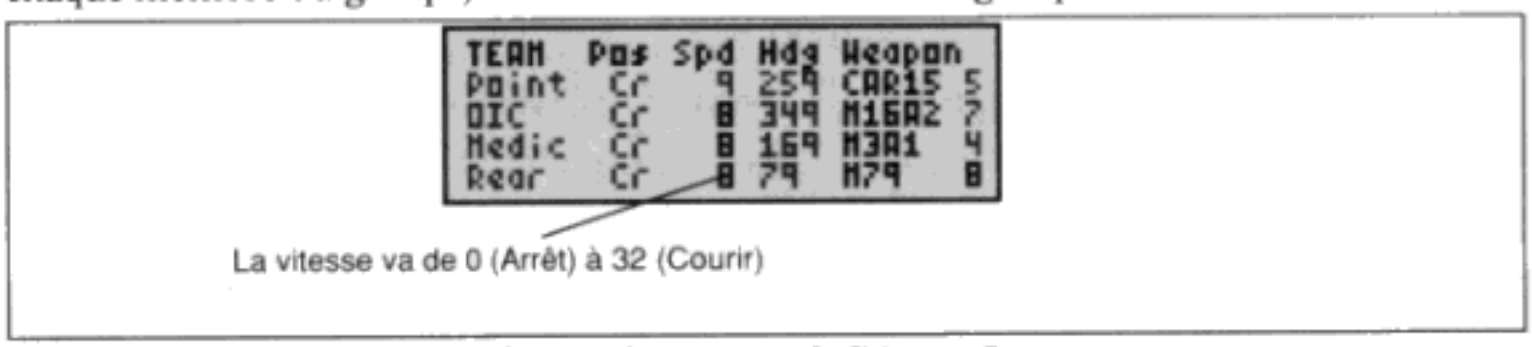
Utiliser le joystick:



Vitesse

Votre groupe peut se déplacer à deux vitesses différentes: il peut marcher (Slow) ou courir (Run). Marcher vous permet de ne pas vous faire repérer, le groupe pouvant ramper ou s'accroupir, devenant ainsi une cible plus petite pour l'ennemi. Vous ne pouvez reculer qu'en marchant. Lorsque vos hommes se mettent à courir, ils font du bruit, et ils ne peuvent courir qu'en position debout, devenant ainsi une plus grande cible pour l'ennemi; la fonction course doit être utilisée prudemment.

La vitesse maximum d'un membre du groupe SEAL est déterminée par sa force (voir *Classement Seal Team*), et le poids de son chargement (affiché sur l'écran Feuille de route). Lorsque vous ajustez la vitesse, un message apparaît pour vous indiquer la vitesse relative actuelle du groupe. Pour obtenir des renseignements plus précis sur la vitesse de chaque membre du groupe, consultez la zone Info sur le groupe de l'écran Carte.



Infos sur le groupe de l'écran Carte

Direction

Le cap est affiché en haut de l'écran (en vue Chef de Patrouille seulement). Lorsque vous modifiez la direction de votre Chef de Patrouille, la boussole indique ce nouveau cap.

La valeur du cap affichée à l'écran correspond au cap de la boussole.

La flèche du localisateur d'objectif indique le *point de repère* actuel du groupe, par défaut, le premier objectif. Utilisez le localisateur d'objectif pour déterminer votre position par rapport au point de repère. Lorsque vous avez atteint un objectif, vous pouvez modifier votre point de repère pour qu'il corresponde à l'objectif suivant, ou à tout emplacement de votre choix (le point de repère n'est pas établi automatiquement). Pour plus de renseignements, référez-vous à la section *Etablir points de repère*.

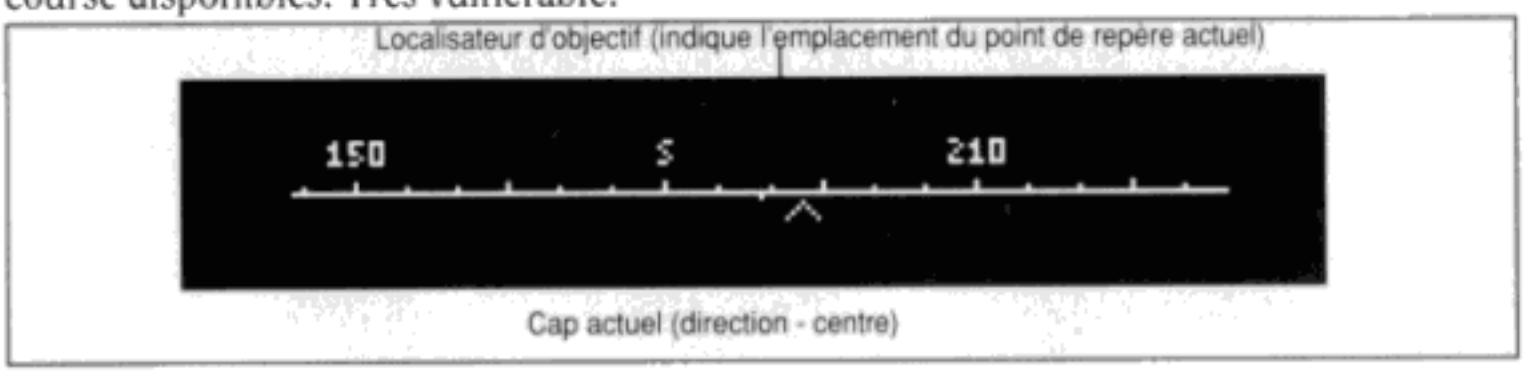
Position

Le groupe Seal Team peut adopter trois positions de base: debout, accroupie, à plat ventre. Le Chef de Patrouille choisit la position qui lui semble la mieux adaptée aux circonstances.

A plat ventre 1 Position horizontale. Vitesse lente uniquement. La moins vulnérable.

Accroupie 2 Position semi-verticale. Vitesse lente uniquement. Semi-vulnérable.

Debout 3 Position verticale. Les membres du groupe sont rapprochés. Vitesse lente et course disponibles. Très vulnérable.



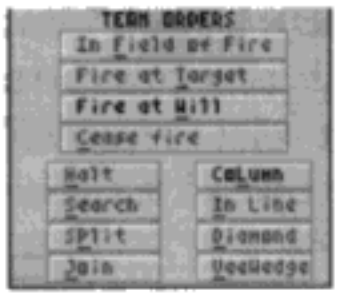
- Pour donner un ordre de position, appuyez sur la touche numérique qui lui correspond (entre crochets).
- Pour faire défiler les différentes positions, appuyez sur + (plus) ou - (moins).

Formations et mouvements

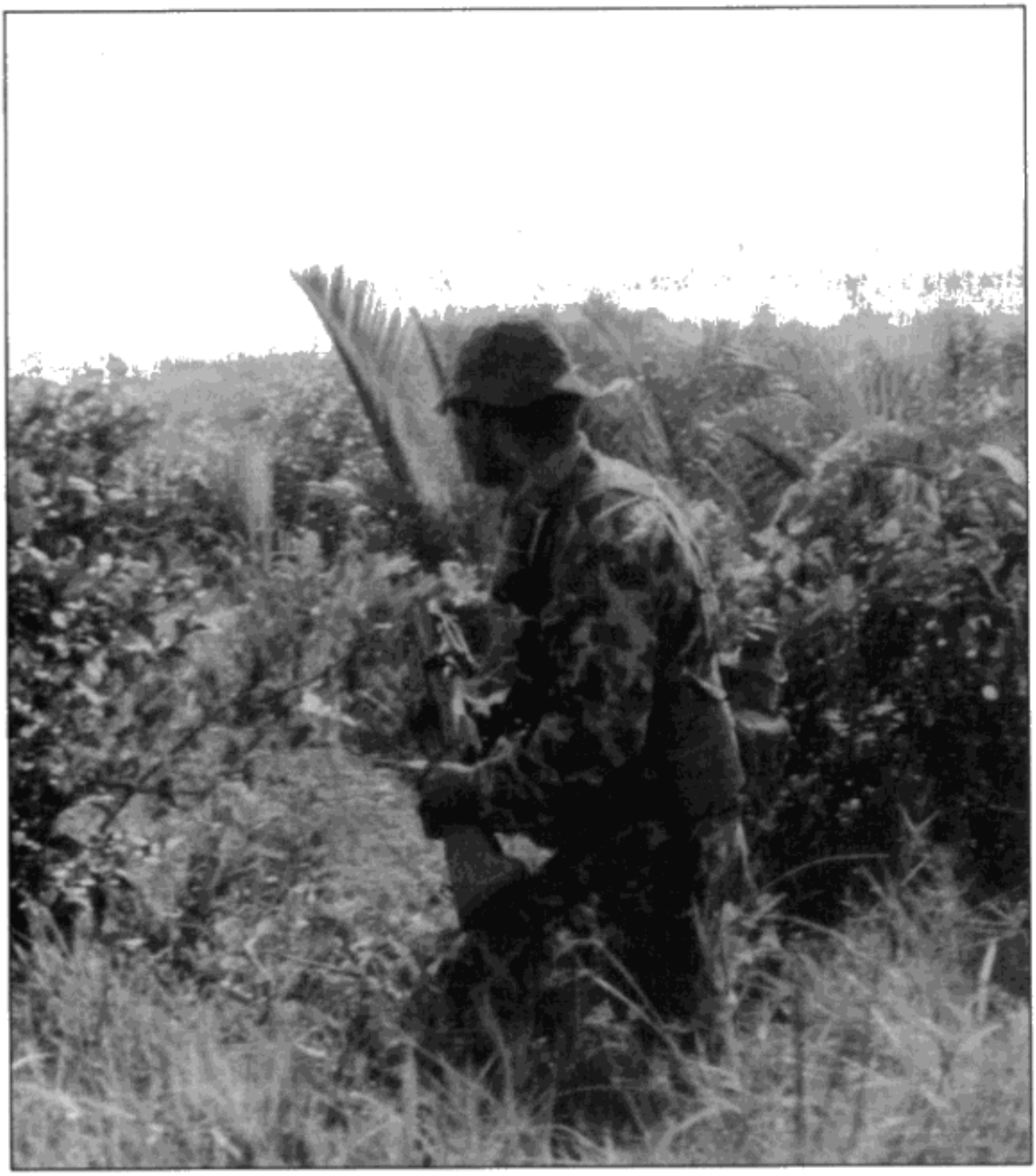
Le Chef de Patrouille peut ordonner aux membres du Seal Team d'adopter l'une des quatre formations de base, en fonction de l'objectif et de la situation. En plus des commandes de mouvements de base décrites dans la section précédente, le Chef de Patrouille peut donner cinq ordres de mouvements de groupe, au Seal Team principal. (Les ordres spéciaux concernant le Groupe Divisé sont décrits dans la section *Diviser le groupe*).

Donner des ordres de formation ou de mouvement:

1. A partir du champ de bataille, sélectionnez le mode POINT MAN VIEW (Vue Chef de Patrouille) (**F1**) ou TEAM VIEW (Vue du groupe) (**F2**).
   A partir de l'écran carte, sélectionnez 1. SEAL TEAM du menu Groupes.
2. Appuyez sur la lettre correspondante soulignée (ex: COLUMN (Colonne) = appuyez sur L).
   A partir de l'écran Carte, vous pouvez également sélectionner l'ordre désiré sur le menu Ordres:



Ordres du groupe



Chef de Patrouille équipé d'un lance-grenades M79 dans les broussailles de la zone spéciale Rung Sat.
Photo: Kevin Dockery.

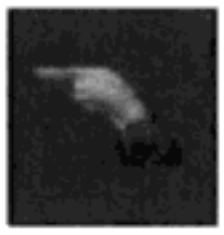
Ordres de formation du groupe

- **COLUMN FORMATION (Formation en colonne)**: cette formation présente la cible la plus réduite pour l'ennemi se trouvant droit devant vous, particulièrement si vous êtes à plat ventre. Par contre, vous offrez une meilleure cible aux ennemis qui s'approchent de chaque côté. Cette formation est très utile si vous vous déplacez dans des zones piégées ou si vous tendez une embuscade. Dans cette formation, les cibles seront peut-être hors de portée des membres du groupe se trouvant à l'arrière.



Le signe de la colonne

- **IN-LINE FORMATION (Formation en ligne)**: cette formation présente une cible bien visible si le groupe est debout, mais permet de répartir les secteurs de tir. Cette formation est surtout utilisée pour les attaques de front simultanées.



Le signe de la ligne

- **DIAMOND FORMATION (Formation en losange)** (angles modifiés): ceci place l'arrière-garde au centre de la formation; la protection du groupe et la répartition des secteurs de tir sont améliorées par rapport à la formation normale. Les membres du groupe sont plus proches, ce qui les rend plus vulnérables aux grenades et autres engins explosifs.



Le signe du losange

- **VEE WEDGE FORMATION (Formation en V)**: cette formation permet une meilleure protection, utilisant le chevauchement des secteurs de tir et une bonne distribution de la portée des armes. L'arrière de cette formation est peu vulnérable.



Le signe du V

Ordres de mouvement du groupe

HALT (Halte): s'arrêter immédiatement et attendre les ordres.

SEARCH (Fouiller): effectuer une fouille générale de la zone alentour; fouiller les ennemis morts ou blessés pour vous emparer de leurs armes ou de leurs documents. Capturer les ennemis. Effectuer des enlèvements ou des sauvetages.

SPLIT TEAM (Diviser le groupe): envoyer des membres de votre groupe à une destination précise avec des ordres particuliers. Voir *Diviser le groupe*.

DIVE QUICKLY (Plonger rapidement): tous les membres du groupe plongent vers l'extérieur. Cet ordre est utilisé lorsqu'une grenade a été lancée contre votre groupe; soyez prudent et apprenez à les détecter le plus tôt possible, afin d'éviter les pertes importantes.

MODES VUES

Il y a plusieurs modes vues, qui vous permettent de surveiller la zone environnante, votre groupe, votre appareil de soutien et votre cible. La vue Chef de Patrouille est le meilleur mode d'action, alors que les vues Groupe (Team), Groupe de soutien (Support Team), Groupe divisé (Split Team) et Cible (Target) sont avant tout des modes d'observations, et vous permettent d'utiliser les fonctions Panoramique et Zoom.

Chef de Patrouille F1: ce que voit le Chef de Patrouille. Cette vue est le seul mode dans lequel le Chef de Patrouille puisse acquérir une cible, et où la boussole est affichée à l'écran.

Team (Groupe) F2: c'est une vue du Chef de Patrouille, des autres membres du groupe et de la zone alentour.

Support Team (Groupe de soutien) F3: vous permet de voir le Groupe de Soutien principal et la zone alentour.

Support Team (Groupe de soutien) F4: vous permet de voir le Groupe de Soutien secondaire et la zone environnante.

Support Team (Groupe de soutien) F5: pour voir le Groupe de Soutien supplémentaire, et la zone environnante. (En fonction de la mission).

Split Team A (Groupe divisé A) F7: vous permet de voir le Groupe Divisé A et la zone environnante.

Split Team B (Groupe divisé B) F8: pour voir le Groupe Divisé B et la zone environnante.

Target (Cible) F9: vous permet de voir votre cible actuelle et la zone environnante.



Patrouilleur rapide River armé et son équipage patrouillant sur un affluent du Mékong. Photo: Kevin Dockery

Panoramique et Zoom
La fonction PAN vous permet d'obtenir une vue panoramique de ce qui entoure le sujet, afin d'avoir une vue d'ensemble (du groupe principal, du Groupe Divisé, du Groupe de Soutien ou de la cible), et de la zone environnante. La fonction Zoom vous permet d'effectuer des zooms avant et arrière sur la vue. Ces fonctions ne peuvent pas être utilisées en mode Chef de Patrouille.

Pour avoir une vue panoramique:
1. Appuyez sur une touche de fonction pour passer en mode vue Groupe ou Cible.
2. Si vous utilisez le **clavier**, tout en appuyant sur la touche flèche Gauche ou Droite.
   Si vous utilisez la **souris**, déplacez la souris vers la Gauche ou la Droite.
   Si vous utilisez le **joystick**, déplacez le joystick vers la Gauche ou la Droite.

Pour obtenir une vue à 360°, continuez d'appuyer dans la même direction jusqu'à ce que la vue ait effectué une cercle complet.

Pour effectuer un zoom sur la vue:
1. Appuyez sur une touche de fonction pour passer en mode vue Groupe ou Cible.
2. Si vous utilisez le **clavier**, déplacez la touche PAGE UP (zoom avant) ou PAGE DOWN (zoom arrière).
   Si vous utilisez la **souris**, déplacez la souris vers l'Avant ou l'Arrière.
   Si vous utilisez le **joystick**, déplacez le joystick vers l'Avant ou l'Arrière.

COMBAT

Même les missions les moins offensives peuvent impliquer des combats. En choisissant les armes, les formations et les stratégies appropriées, vous pouvez accomplir les opérations les plus violentes avec des pertes minimes.



Le Chef de Patrouille a repéré l'ennemi

Lorsqu'un ennemi est repéré par un membre du groupe, ce dernier avertit le Chef de Patrouille, qui fait un signe de la main et prend quelques décisions importantes: souvenez-vous, l'objectif principal d'un SEAL consiste à rassembler des renseignements, et un prisonnier est plus bavard qu'un mort. Prenez-les vivants si vous pouvez.
Les sections suivantes décrivent l'usage des armes et des outils. Pour une description plus détaillée des armes à la disposition de votre groupe, référez-vous à la section *Armes*.

Utiliser les armes

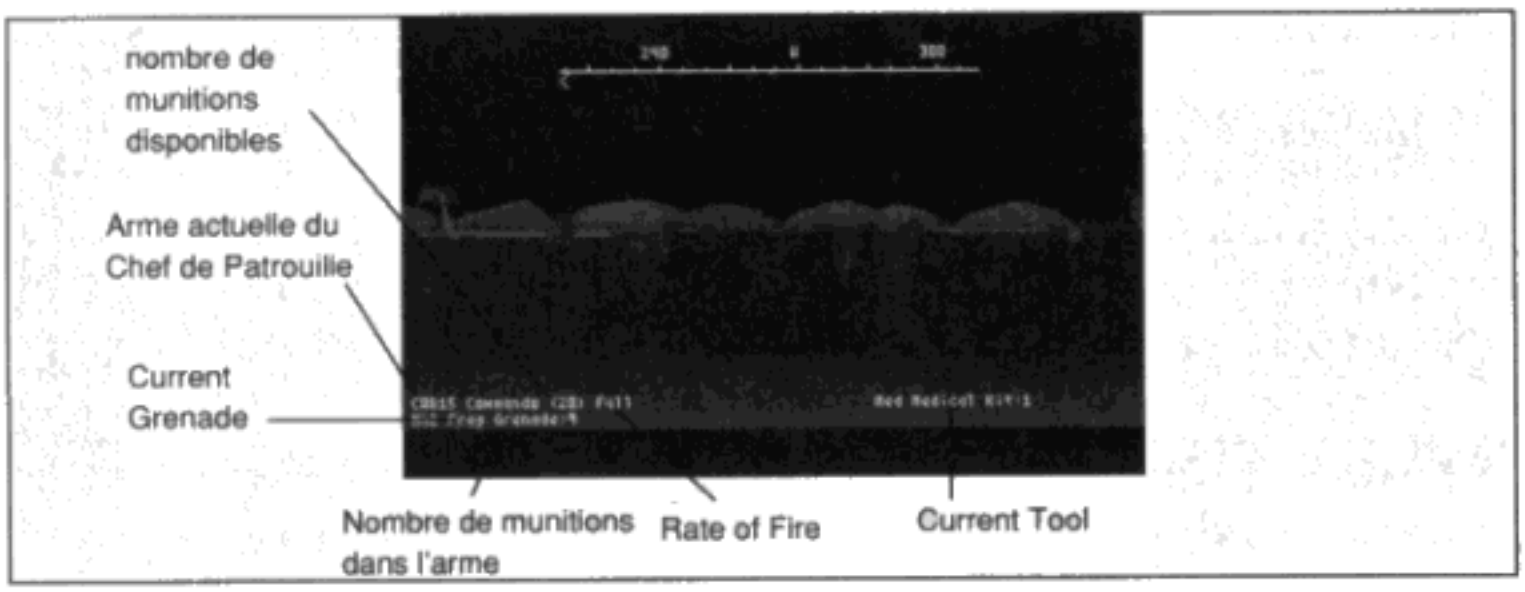
Vous avez un choix de 19 armes au total, dans *Seal Team*. Douze armes sont disponibles dans les premières missions, et vous en obtiendrez d'autres au fil des ans et des campagnes. Chaque membre du groupe peut transporter jusqu'à quatre armes, que vous pouvez affecter à partir de l'écran Feuille de route (voir *Feuille de route*).



Un homme équipé d'un Stoner, de grenades et d'un LAW sur une route de ravitaillement Viêt Cong.
Photo: Kevin Dockery.

Choisir une arme

Sur le champ de bataille, votre Chef de Patrouille peut choisir parmi les armes que vous avez sélectionnées pour lui sur l'écran Feuille de route (voir *Feuille de route*). Vérifiez toujours le nombre de munitions disponibles, de votre Chef de Patrouille.



Pour plus de renseignements sur l'arme actuelle du Chef de Patrouille, appuyez sur la touche **F1** ou **F2** correspondant aux vues Chef de Patrouille ou Groupe. Un message apparaît au bas de l'écran, indiquant l'arme actuelle, la cadence de tir, le nombre de munitions et l'outil actuel.

- Pour passer en revue les Armes à la disposition du Chef de Patrouille, appuyez sur **N**.
- Pour passer en revue les Grenades à la disposition du Chef de Patrouille, appuyez sur **ALT-N**.

Les autres membres du groupe choisissent leurs armes pendant le combat, en fonction de la hiérarchie suivante:
Armes semi-automatiques - premier choix
Armes à un seul coup - second choix
Grenades - troisième choix

Cibler

Pour effectuer un bon ciblage, vous devez être en vue Chef de Patrouille. (En vue Groupe, le réticule n'apparaît pas, mais le Chef de Patrouille peut tirer sur des ennemis se trouvant droit devant lui). Il est possible de viser à partir de 100 mètres, et la zone visée est restreinte au cône de vue du Chef de Patrouille.



Lorsqu'un ennemi ou un autre objet est à portée de tir, le réticule apparaît. Lorsque vous vous approchez de la cible, le réticule change de couleur.
Blanc = longue portée; peu de chances d'atteindre la cible
Jaune = moyenne portée; chances moyennes d'atteindre la cible
Rouge = courte portée; fortes chances d'atteindre la cible

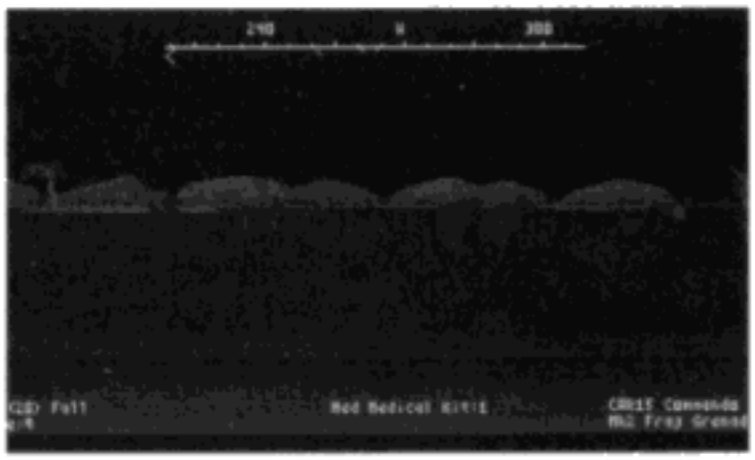
- Pour placer le réticule sur la prochaine cible disponible, appuyez sur **TAB**.

Utiliser les armes

Les instructions suivantes vous indiquent comment utiliser les armes et ajuster la cadence de tir de votre arme. Pour savoir comment utiliser des grenades, voir *Grenades*. Pour une description des armes et grenades disponibles, référez-vous à la section *Armes*.
Chaque fois que vous appuyez sur une touche vue Groupe (F1 ou F2), les informations concernant votre arme sont affichées dans le coin inférieur gauche de l'écran. Vous trouverez également le nombre de recharges disponibles, la cadence de tir et votre outil actuel (en bas à droite). Vérifiez bien que l'ennemi ou l'objet est à votre portée avant de tirer (voir *Cibler*).

- Pour tirer avec votre arme, appuyez sur **ENTER**, le bouton 1 du joystick ou cliquez avec le bouton Gauche de la souris.

Lorsque votre groupe tire, des lignes rouges apparaissent à l'écran. Les lignes sont des traînées de lumière qui vous permettent de suivre la trajectoire de vos balles. Lorsque l'ennemi tire sur l'un de vos groupes, les lignes sont vertes.
Cadence de tir: ceci vous permet de mieux contrôler votre arme. La cadence de tir actuelle apparaît près de votre arme, dans la partie inférieure gauche de l'écran, chaque fois que vous appuyez sur une touche vue Groupe (F1 ou F2). Chaque réglage, comme indiqué ci-dessous, détermine le nombre de munitions que vous utilisez chaque fois que vous tirez.



Cadence de tir

FULL (Totalité): pour utiliser la totalité du chargeur d'un seul coup de gâchette; consomme une grande quantité de munitions, souvent utilisé pour empêcher l'ennemi de riposter (lorsque le groupe est en danger), ou pour faciliter une retraite stratégique.

SEMI (Moitié): tir continu lorsque vous appuyez sur le **bouton Feu**. Ceci permet un meilleur contrôle. Ce mode est très efficace.

SINGLE (Simple): ne tire qu'une seule fois lorsque vous appuyez sur le bouton; la cadence de tir est, certes, plus lente, mais plus facile à contrôler, et vous permet d'économiser des munitions.

- Pour ajuster votre cadence de tir, appuyez sur **R** jusqu'à ce que la cadence désirée apparaisse.

Poser des charges de démolition

Ces explosifs ne sont utilisés que pour les missions de démolition. Lorsque l'objectif est en vue, passez vos armes en revue, jusqu'à ce que charge de démolition (Demo Charge) soit votre arme actuelle. La mise à feu est identique à celle des autres armes. Lorsque l'explosif a été placé, vous recevez un message d'alerte, ce qui vous donne le temps de prendre vos distances avant l'explosion.

Ordres de tir du groupe

Tous les membres du groupe SEAL tirent selon les ordres du Chef de Patrouille. Les quatre ordres de tir du groupe sont décrits ci-dessous.

- Pour donner un ordre de tir à partir du champ de bataille, appuyez sur la lettre soulignée correspondante.
- Pour donner un ordre de tir à partir de l'écran Carte, placez le curseur sur l'ordre désiré et cliquez avec le bouton Gauche de la souris, ou appuyez sur **ENTER**. (Vérifiez bien que l'option 1. SEAL TEAM est sélectionnée sur le menu Groupe).



IN FIELD OF FIRE (Dans le secteur de tir): vous tirez dans une zone déterminée par le cône de vision, comme indiqué sur l'écran Carte. Chaque membre du groupe reçoit une zone à observer, en fonction de sa position, et tire sur les ennemis repérés dans cette zone.



AT POINT MAN'S TARGET (La cible du Chef de Patrouille): pour tirer uniquement sur la cible du Chef de Patrouille. C'est l'ordre à donner si un ennemi ou un objet particulier doit être détruit en priorité.



AT WILL (A volonté): chaque SEAL recherche des cibles et tire comme il le désire.



CEASE FIRE (Cesser le feu): arrêter de tirer et attendre les ordres suivants. Les SEAL n'enfreindront pas votre ordre de cesser le feu, même en cas d'urgence; vous devez donner l'ordre de tirer pour annuler l'ordre Cesser le feu.

Utiliser des grenades

Lorsque les grenades sont les armes actuelles de votre Chef de Patrouille, sachez toujours combien il en transporte, et soyez prêt à reprendre vos fusils, au cas où il manquerait de grenades. Pour plus de renseignements sur les différents types de grenades, et leur utilisation, référez-vous à la section *Armes*.

- Pour passer en revue les grenades disponibles, appuyez sur **ALT-N**.
- Pour lancer une grenade, appuyez sur **G**. Si un ennemi ou un objet est pris pour cible, vous lancerez la grenade sur lui.

Si aucun ennemi ou objet n'est pris pour cible (c'est-à-dire que le réticule n'apparaît pas à l'écran), une case blanche apparaît sur le sol. A l'aide des touches flèches, placez la case sur la zone que vous voulez prendre comme cible, et appuyez sur **G** pour lancer la grenade, ou **ENTER** pour annuler le lancer.

Utiliser les outils

Le Seal Team transporte trois types d'outils, ayant chacun une fonction particulière. Si le groupe ne possède aucun des outils décrits ci-dessous, la mission risque d'être compromise.

- Pour faire défiler les outils disponibles, appuyez sur (crochet droit).
- Pour utiliser l'outil actuel, appuyez sur (crochet gauche).

PRC25 RADIO (Radio PRC25)

C'est l'outil le plus important du Chef de Patrouille. Sans lui, il est incapable de communiquer avec les Groupes de Soutien et les Groupes Divisés. Le Chef de Patrouille devrait toujours transporter une radio. La radio est utilisée automatiquement lorsque vous donnez des ordres aux Groupes de Soutien et aux Groupes Divisés, à partir de l'écran Carte.

MEDICAL KIT (Trousse de secours)

La trousse de secours permet aux membres du groupe de se soigner dans le cas de blessures bénignes. Chaque trousse peut servir à traiter une blessure. Dans le cas de blessures importantes, la trousse de secours n'est pas suffisante, et une Evacuation d'Urgence sera peut-être nécessaire. Le Chef de Patrouille devrait équiper son groupe d'autant de trousses de secours qu'il juge nécessaire, en fonction de la longueur et de la difficulté de la mission. Voir *Utiliser les outils* pour plus de renseignements sur l'utilisation de la trousse de secours.

Remarque: les membres du groupe se soignent les uns les autres, automatiquement, en fonction de la disponibilité des trousses de secours. Si le Chef de Patrouille transporte une trousse de secours, il peut se soigner lui-même, mais pas les autres membres du groupe.

PRISONNER HANDLING KIT (PHK) (Kit de manipulation de prisonniers (PHK))
Le PHK contient des dispositifs restrictifs et autres matériels, qui permettent aux SEALs de capturer et de garder des prisonniers. Sans les PHK, vous avez de fortes chances de perdre vos prisonniers lors d'attaques ennemies. Le nombre de PHK que le groupe devrait transporter varie en fonction du type de mission (ex: les missions d'enlèvement où la présence ennemie est importante, nécessitent plus de PHK que les patrouilles, où l'activité est réduite). Le PHK est utilisé automatiquement lorsque les prisonniers sont capturés.

Les pièges

Vous pouvez rencontrer trois sortes de pièges au cours de votre campagne: les fosses, les câbles qui vous feront trébucher et les pieux. Tous sont destinés à blesser ou tuer le soldat imprudent; mais chacun cause des dégâts qui lui sont particuliers.



Patrouille SEAL dans des broussailles ressemblant étrangement à des pieux. Photo: Kevin Dockery.

Les **fosses** apparaissent sous la forme de grandes zones carrées ou rectangulaires, sur le sol, mais ne peuvent être repérées que de près. Les SEAL peuvent tomber dans ces fosses, se blesser et même se tuer.
Les **câbles** sont tendus au-dessus de plusieurs petits pieux, à environ trente centimètres du sol. Lorsque vous trébuchez sur ces câbles, ils activent des grenades ou des mines, cachées à proximité.
Les **pieux** apparaissent sous la forme d'un cercle d'objets ressemblant à des flèches fichées dans le sol. Lorsqu'un SEAL entre dans ce cercle, il peut être blessé ou tué.

Exposer les pièges

Lorsque le Chef de Patrouille détecte un piège, il peut donner l'alerte aux autres membres du groupe. Une fois le piège découvert, les autres membres du groupe l'évitent automatiquement, mais le Chef de Patrouille reste vulnérable. Vous devez l'éloigner du danger.

Pour exposer un piège:

1. Lorsque vous pensez que vous avez découvert un piège potentiel, mettez-vous à plat ventre. Ceci facilite la détection du piège par les autres membres du groupe.

2. Déplacez-vous lentement vers le piège, jusqu'à ce que vous soyez à quelques mètres de celui-ci, puis appuyez sur **X**. Le signe de piège apparaît alors et le groupe est averti.



Le signe de piège

Si le signe n'apparaît pas, avancez un peu plus et essayez à nouveau.

OPTIONS DE JEU

Les options suivantes sont disponibles à tout moment pendant la campagne. A moins que cela n'ait été mentionné, ces options ne sont pas disponibles sur les premiers menu ou les écrans de briefing. Pour activer ces commandes, appuyez sur les touches indiquées entre parenthèses (ex: (**ALT-P**) = ALT+P).

PAUSE **(ALT-P):** interrompt la mission. Appuyez sur **ENTER** pour reprendre le jeu.

TIME COMPRESSION (Compression de temps) **(ALT-T):** fait passer le temps plus rapidement lorsque vous attendez une évacuation, ou l'arrivée d'un Groupe de Soutien (4 fois environ). Il est dangereux d'utiliser cette fonction pendant le combat, ou lorsque l'activité ennemie est importante, car elle ne met pas l'action en pause.

DETAIL LEVEL (Niveau de détail) **(ALT-D):** ajuste le niveau de détail du jeu (c.-à-d. les ombres, les sillages, les objets supplémentaires au sol et dans les airs). Les niveaux de détails moins élevés permettent une rapidité de jeu plus importante. (6 = tous les détails, 1 = très peu de détails).

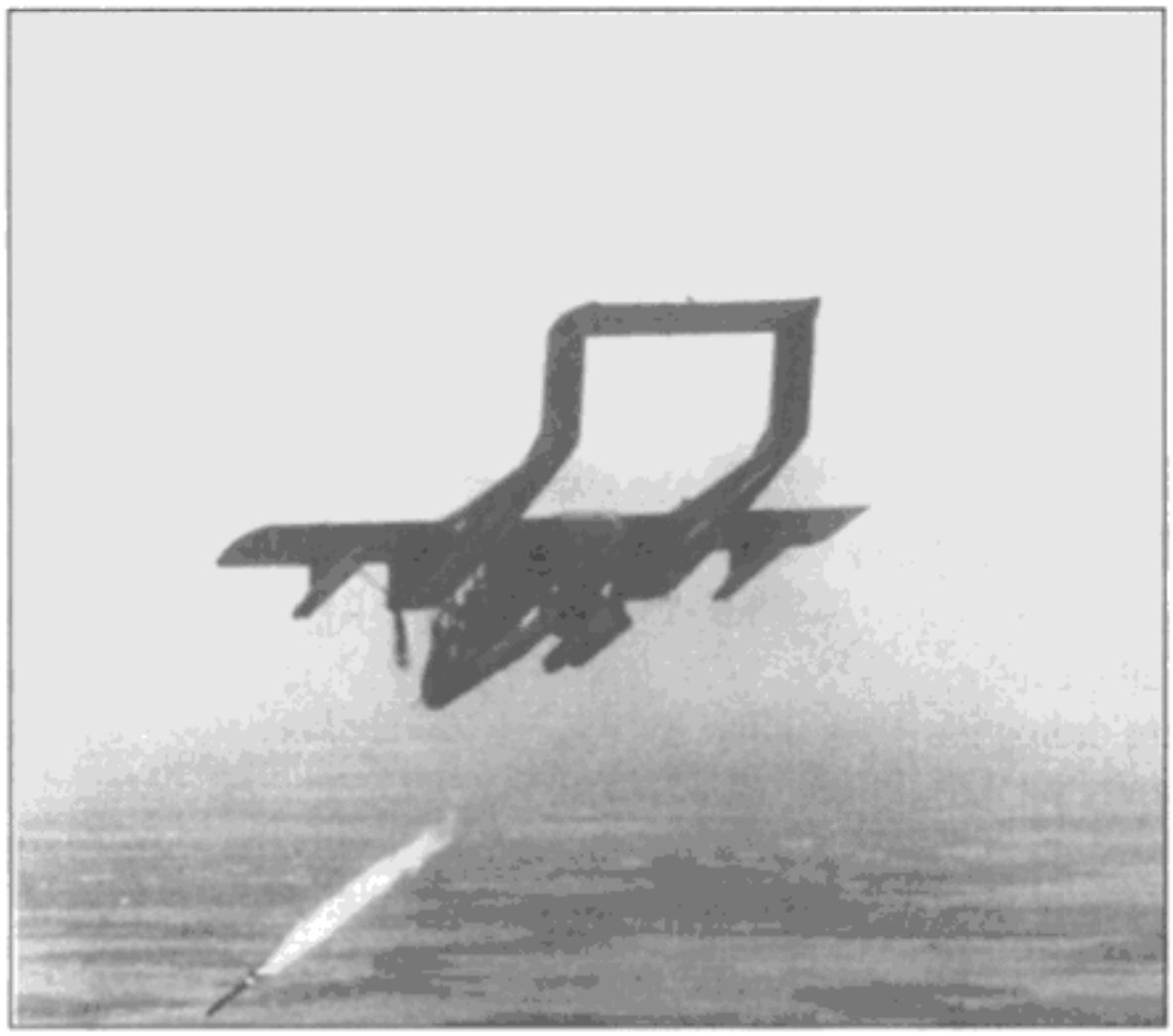
MUSIC (Musique) **(ALT-M):** active/désactive la musique. Le réglage par défaut est musique activée (ON).

SOUND (Son) **(ALT-S):** active/désactive les effets sonores. le réglage par défaut est son activé (ON).

END MISSION (Terminer mission) **(ESC):** met fin à la mission en cours.

QUIT GAME (Quitter le jeu) **(ALT-X):** retourner au DOS.

SUPPORT TEAMS (GROUPES DE SOUTIEN)



OV-10 Black Pony faisant feu avec un FFAR de 2,75 pouces.
Photo: Marine Américaine

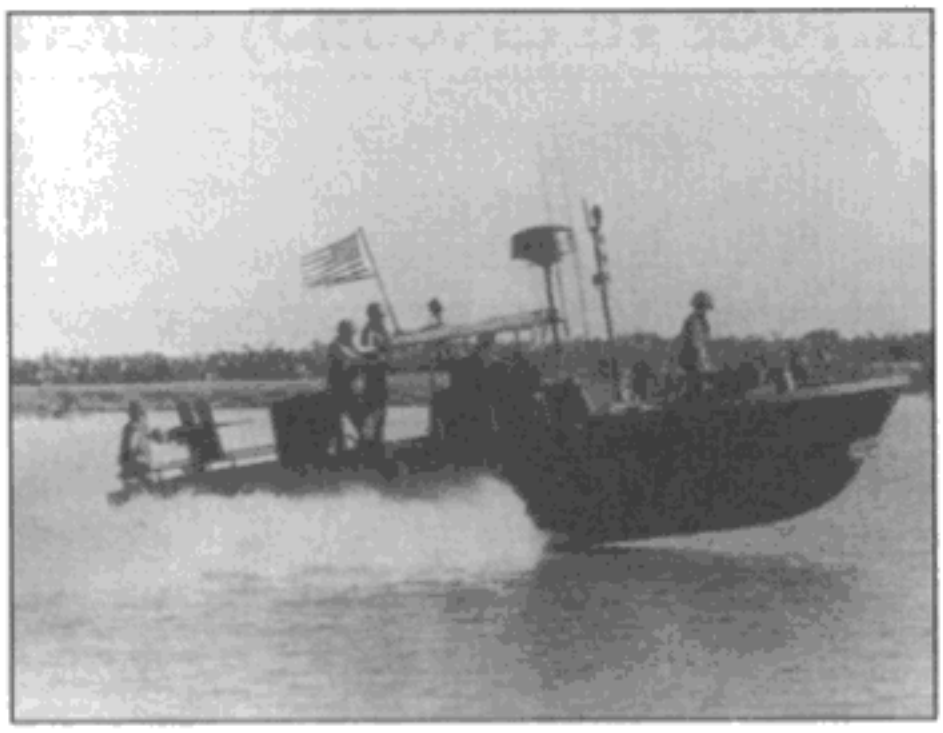
Lors de chaque mission, le Seal Team est accompagné par un appareil d'infiltration, et jusqu'à trois Groupes de Soutien: le groupe du bateau, celui de l'hélicoptère et celui de l'avion. Une fois que l'infiltration s'est effectuée, les Groupes de Soutien attendent à quelques miles de là (de façon à ne pas attirer le feu de l'ennemi sur vous), jusqu'à ce que votre Chef de Patrouille envoie un message radio demandant d'attaquer, d'évacuer et/ou toute autre aide.
Au cas où un Groupe de Soutien est incapable de vous aider, il vous l'indique par radio (un message apparaît). Vous pouvez attendre que le groupe trouve une solution au problème, ou bien demander de l'aide à un autre groupe.

Ordres de soutien

Lorsque vous êtes prêt à utiliser l'artillerie lourde, ou que vous avez besoin d'une issue de secours, vos Groupes de Soutien aériens ou navals sont là pour vous aider. Vous pouvez faire appel à tous les Groupes de Soutien, individuellement, ou demander le soutien de toutes les unités disponibles.
Remarque: lorsque vous demandez aux Groupes de Soutien d'attaquer, faites attention de ne pas vous faire prendre entre deux feux! Les Groupes de Soutien font ce qu'ils peuvent pour ne pas tirer sur les troupes alliées, mais les SEALs sont particulièrement difficiles à détecter sur le terrain; de plus, certaines armes des Groupes de Soutien ont un vaste rayon d'action. Mettez-vous à l'abri!



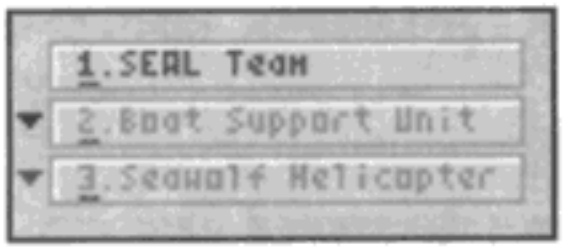
Artilleur à bord d'un Seawolf UH-1B tirant sur une cible terrestre.
Photo: Marine Américaine



Patrouilleur rapide River et son équipage, en patrouille sur le Mékong.
Photo: Marine Américaine

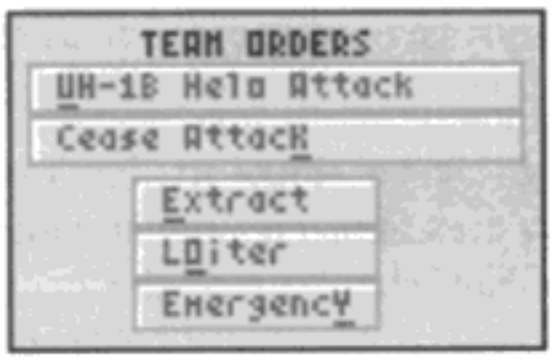
Pour appeler les Groupes de Soutien:

1. A partir de l'écran Carte, sélectionnez le Groupe de Soutien auquel vous voulez donner des ordres:



Menu Groupes

2. Etablissez le point de repère. Placez le curseur sur la zone de la carte où vous voulez que l'ordre soit exécuté, et cliquez avec le bouton Gauche de la souris, appuyez sur le bouton 1 du joystick ou sur **ENTER**. Le marqueur de l'objectif du groupe apparaît au nouveau point de repère.
3. Donnez un Ordre de Soutien: sélectionnez l'ordre désiré sur le menu Ordres ou appuyez sur la lettre soulignée correspondante.



Menu Ordres de soutien

Les pages suivantes indiquent les Ordres de Soutien disponibles. Pour avoir une liste de référence des commandes clavier, référez-vous à la section *Commandes clavier*..

LSSC BOAT ATTACK (Attaque de bateau LSSC): pour attaquer les ennemis dans l'eau, sur la côte et au point de repère. Arme: mitrailleuse légère M60.

UH-1B HELO ATTACK (Attaque d'hélicoptère UH-1B): pour attaquer l'ennemi au point de repère. Armes: roquettes ou mitrailleuse légère M60.

OV-10A AIRCRAFT ATTACK (Attaque d'avion OV-10A): pour attaquer l'ennemi au point de repère. Armes: roquettes.

CEASE ATTACK (Cesser l'attaque): pour interrompre l'attaque et se rendre au point de rassemblement (selon la mission).

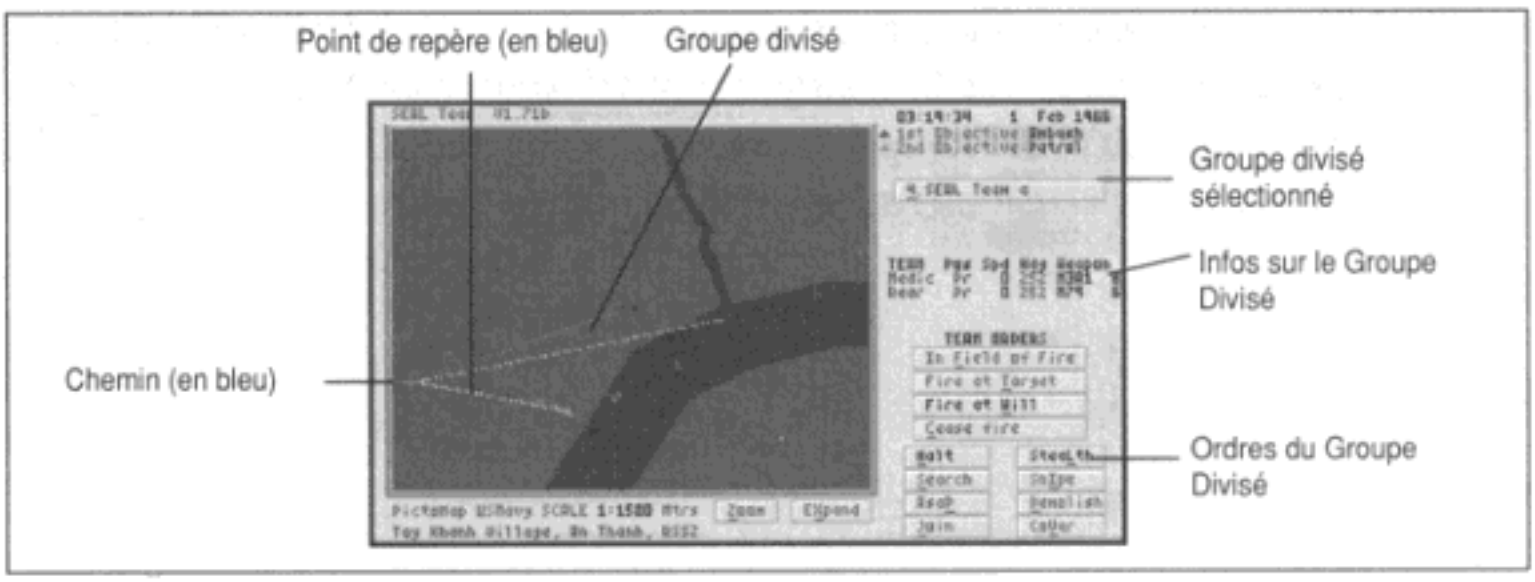
EXTRACTION (Evacuation): mission accomplie ou abandonnée. Evacuer le groupe au point de repère (vous devez établir un point de repère pour qu'une évacuation puisse avoir lieu).

EMERGENCY EXTRACTION (Evacuation d'urgence): pour évacuer immédiatement. Le point de repère est établi automatiquement à l'emplacement actuel du groupe. Cet ordre n'est disponible que pour un seul Groupe de Soutien. Au cas où le Seal Team serait sous le feu de l'ennemi ou que certains de ses membres seraient grièvement blessés, l'évacuation d'urgence serait effectuée automatiquement.

LOITER (Se rassembler): aller à un endroit indiqué et attendre les ordres. Attaquer l'ennemi si nécessaire. Cette fonction vous permet de garder un Groupe de Soutien à proximité, en cas d'urgence. Utilisez cet ordre prudemment, car les Groupes de Soutien rassemblés ont tendance à attirer l'attention.

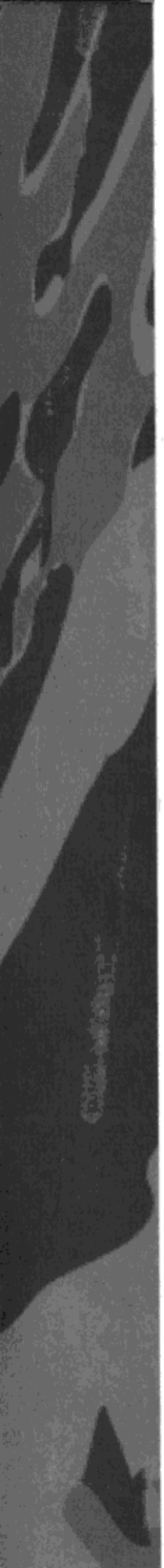
SPLIT TEAMS (GROUPES DIVISÉS)

La section suivante vous indique comment diviser le Seal Team, et comment donner des ordres à un Groupe Divisé. Pour des renseignements stratégiques sur l'usage des Groupes Divisés en situation de combat, référez-vous à la section *Tactiques SEAL*.



Vous pouvez diviser le Seal Team un maximum de trois groupes, en utilisant la commande SPLIT TEAM (Diviser le groupe). Lorsque le groupe a été divisé une fois, l'Ordonnance Médicale et l'Officier de Sécurité se séparent du groupe principal et deviennent le Seal Team A. Lorsque le groupe est divisé deux fois, l'Officier en Charge se sépare du Chef de Patrouille et devient le Seal Team B.

Le Chef de Patrouille contrôle la progression du Groupe Divisé, à l'aide des modes vues Groupe Divisé et de l'écran Carte, et communique avec le groupe par radio. Il doit établir un point de repère pour indiquer leur destination, et à partir de l'écran Carte, il



doit donner les ordres de mouvements spéciaux et de combat, décrits aux pages suivantes.

L'efficacité du Groupe Divisé repose, en grande partie, sur les capacités des membres du groupe, qui rendent les opérations du Groupe Divisé plus risquées que celles effectuées par le groupe entier, surtout si vous utilisez des SEALs relativement peu expérimentés.

- Pour donner un ordre SPLIT TEAM (Groupe divisé), appuyez sur **P**.

Ordres du Groupe Divisé

Pour chaque opération du Groupe Divisé, le Chef de Patrouille doit donner un ordre de mouvement, un ordre spécial (tous deux décrits dans cette section), et un ordre de tir (décrit dans la section (*Ordres de tir du groupe*) que le Groupe Divisé exécute pendant toute la durée de l'opération. Des ordres de tir séparés doivent être donnés au groupe principal, et à chaque Groupe Divisé.

Suivez les instructions ci-dessous pour donner des ordres à vos Groupes Divisés. Si vous voulez une liste des ordres disponibles pour les Groupes Divisés, reportez-vous aux sections suivantes intitulées *Ordres de mouvement du Groupe Divisé* et *Ordres spéciaux du Groupe Divisé*.

Donner des ordres au Groupe Divisé:

1. A partir de l'écran Carte, sélectionnez le groupe désiré sur le menu Groupes.
2. Etablissez le point de repère du Groupe Divisé: *sélectionnez* l'emplacement désiré sur la carte. Le point de repère du Seal Team A apparaît sous la forme d'un 9 bleu clair. Celui du Seal Team B apparaît sous la forme d'un **X** bleu foncé.
3. Sélectionnez l'ordre désiré sur le menu Ordres du groupe, ou tapez la lettre soulignée correspondante (ex: STEALTH (Discret) = appuyer sur L).

Ordres de mouvement du Groupe Divisé

Vous trouverez, ci-dessous, la liste des ordres de mouvement disponibles pour les Groupes Divisés. A moins que l'un des ordres suivants ne soit donné, le Groupe Divisé reste à l'endroit où il s'est séparé de l'autre groupe. Le Groupe Divisé exécute le dernier ordre donné; si vous lui donnez l'ordre d'adopter un comportement discret (Stealth) et que vous lui dites ensuite de s'arrêter (Halt), le groupe s'arrêtera et attendra les ordres.
Remarque: les ordres suivants doivent être donnés à partir de l'écran Carte.
STEALTH (Discret): déplacez-vous lentement et prudemment, en position accroupie ou allongée, jusqu'au point de repère.
HALT (Halte): arrêtez-vous et attendez les ordres.
ASAP (Dès que possible): rejoignez le point de repère aussi vite que possible (en courant).
JOIN TEAM (Rejoindre le groupe): le Groupe Divisé doit rejoindre le groupe principal en exécutant l'ordre de mouvement actuel (c.-à-d. Discret ou "Dès que possible").
Remarque: lorsque vous donnez l'ordre de Rejoindre, les vues du Groupe Divisé sont désactivées.

Ordres spéciaux du Groupe Divisé

Remarque: les ordres suivants doivent être donnés à partir de l'écran Carte.
SNIPE (Tirer): déplacement silencieux et lent, et exécution des soldats ennemis. Cet ordre est exécuté pendant le trajet vers le point de repère, ainsi qu'à ce dernier.
DEMO (Démolir): détruire la structure. Cet ordre est exécuté au point de repère.
COVER FIRE (Couverture): le Groupe Divisé attaque les ennemis alentour, pendant que le Chef de Patrouille exécute une autre tâche (comme la démolition). Cet ordre est exécuté pendant le trajet vers le point de repère, ainsi qu'à ce dernier.
SEARCH (Fouiller): le Groupe Divisé fouille la zone, capture des prisonniers, fouille les ennemis capturés/blessés/morts. Il effectue également des missions de sauvetage et d'enlèvement. Cet ordre est exécuté à l'endroit où se trouve actuellement le Groupe Divisé. Si vous voulez que le groupe exécute l'ordre Fouiller au point de repère, attendez qu'il y arrive pour donner cet ordre.



Officier en Charge dirigeant son groupe lors d'une patrouille. Photo: Kevin Dockery
PHOT 52: SAMPAN



Un UH-1B Seawolf en vol stationnaire au-dessus d'un sampan Viêt Cong, qui vient d'être touché par une grenade de 40 mm.
Photo: Marine Américaine.

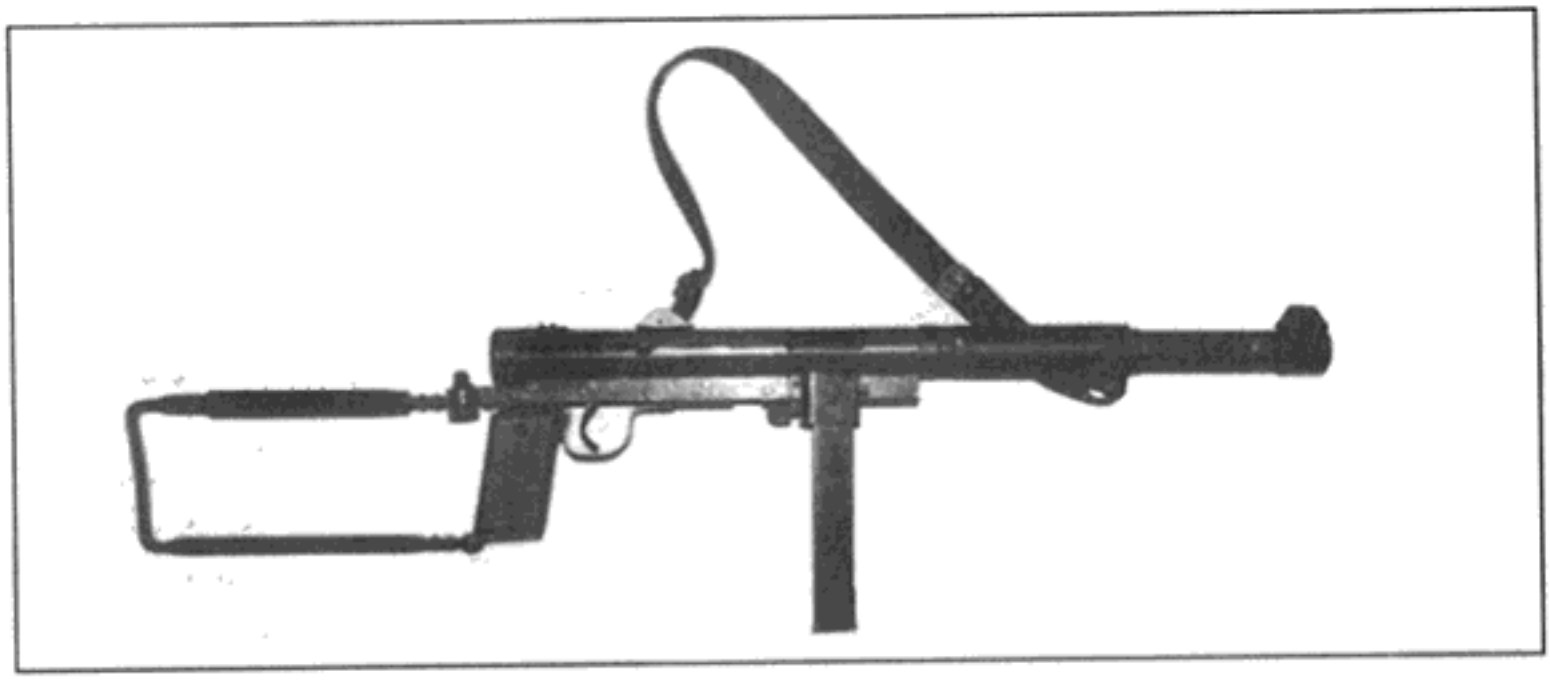
IV ème partie - Armes et Véhicules

Un STAB patrouillant le Mékong. Photo: Kevin Dockery

ARMES

M45 Gustaf Swedish K semi-automatique (36 coups)

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 9 mm Parabellum

Chargeur: chargeur amovible, double rangée de balles en quinconce

Capacité du chargeur: 36 cartouches

Longueur totale: 31,8 pouces (80,77 cm)

Longueur du canon: 8 pouces (20,32 cm)

Poids: 9,25 livres (chargé)

Cadence de tir: 550-660 coups/mn

Type de tir: automatique

Fonctionnement: recul normal. La projection de cartouches utilisées active le mécanisme de la culasse.

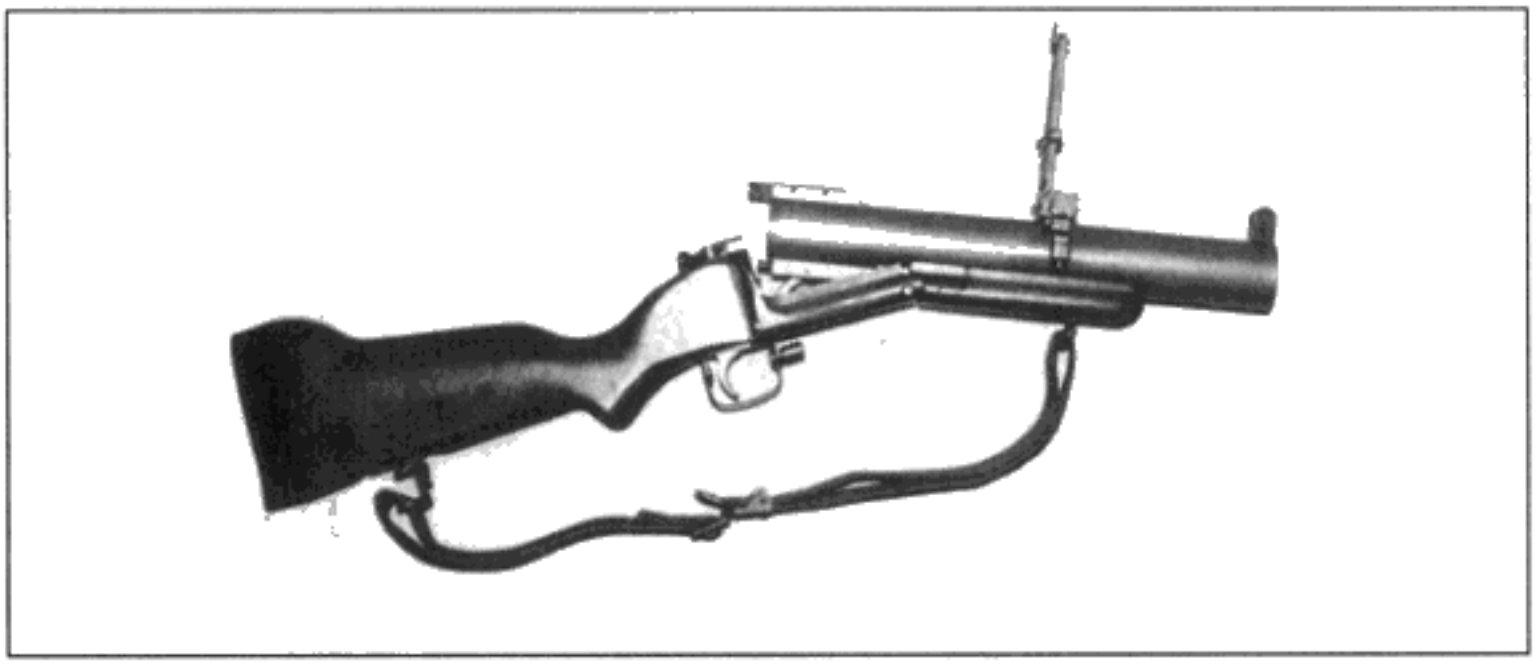
Système de visée: Guidon: guidon protégé

Hausse: Type L

Vitesse initiale: 1200 pieds/s

Lance-grenades M79

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 40 x 46 mm SR

Fonctionnement: un seul coup, s'ouvre pour recharger

Capacité du chargeur: 1 coup

Longueur totale: 28,78 pouces (73,10 cm)

Longueur du canon: 14 pouces (35,56 cm)

Poids: 6,45 livres (chargé)

Système de visée: Guidon: projection de lamelle radiale

Hausse: lamelle radiale mobile, ajustable pour le souffle

Vitesse initiale: 250 pieds/s



CRUISE Un patrouilleur Fast Swift sur le Mékong, un matin brumeux.
Photo: Kevin Dockery

Kalashnikov semi-automatique AK-47/AKM-47

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 7,62 mm

Chargeur: chargeur amovible, cartouches en quinconce

Capacité du chargeur: 30 cartouches

Longueur totale: 34,25 pouces (87 cm)

Longueur du canon: 16,34 pouces (41,50 cm)

Poids: 10,58 livres

Cadence de tir: 600 coups/mn

Type de tir: gaz, tir sélectif

Système de visée: Guidon: guidon avec capuchon de protection

Hausse: tangente, graduée jusqu'à 800 mètres

Vitesse initiale: 2330 pieds/s

Greasegun M3A1

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 0,45

Chargeur: chargeur amovible, avec cartouches alignées

Capacité du chargeur: 30 cartouches

Longueur totale: 29,8 pouces (75,69 cm) (avec extension de crosse)

Longueur du canon: 8 pouces (20,32 cm)

Poids: 8 livres

Cadence de tir: 350-450 coups/mn

Fonctionnement: recul automatique.

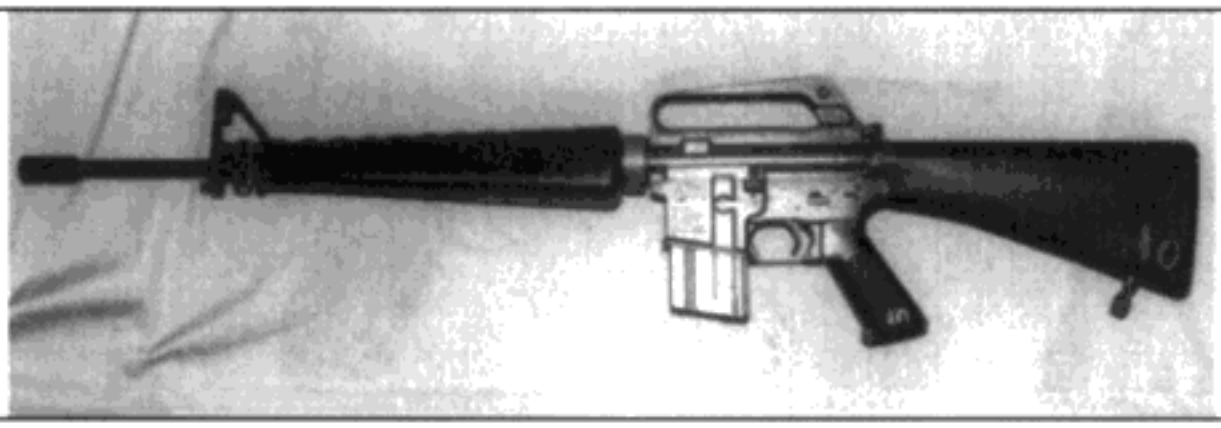
Système de visée: Guidon: lamelle

Hausse: ouverture fixe

Vitesse initiale: environ 920 pieds/s

M16A1

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 5,56 mm (0,233)

Chargeur: chargeur amovible, rangée de balles en quinconce

Capacité du chargeur: 20 cartouches

Longueur totale: 39 pouces (99,06 cm)

Longueur du canon: 20 pouces (50,8 cm)

Poids: 6,3 livres avec chargeur extérieur

Cadence de tir: 700-900 coups/mn

Fonctionnement: gaz, tir sélectif.

Système de visée: Guidon: guidon avec capuchon de protection

Hausse: ouverture

Vitesse initiale: 3250 pieds/s

Pistolet Hush-Puppy Mark 22 MOD 0

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 9 mm Parabellum

Chargeur: chargeur amovible, une seule rangée de balles

Capacité du chargeur: 8 cartouches

Longueur totale: 7,5 pouces (19,05 cm)

Longueur du canon: 4 pouces (10,16 cm)

Poids: 26,5 onces

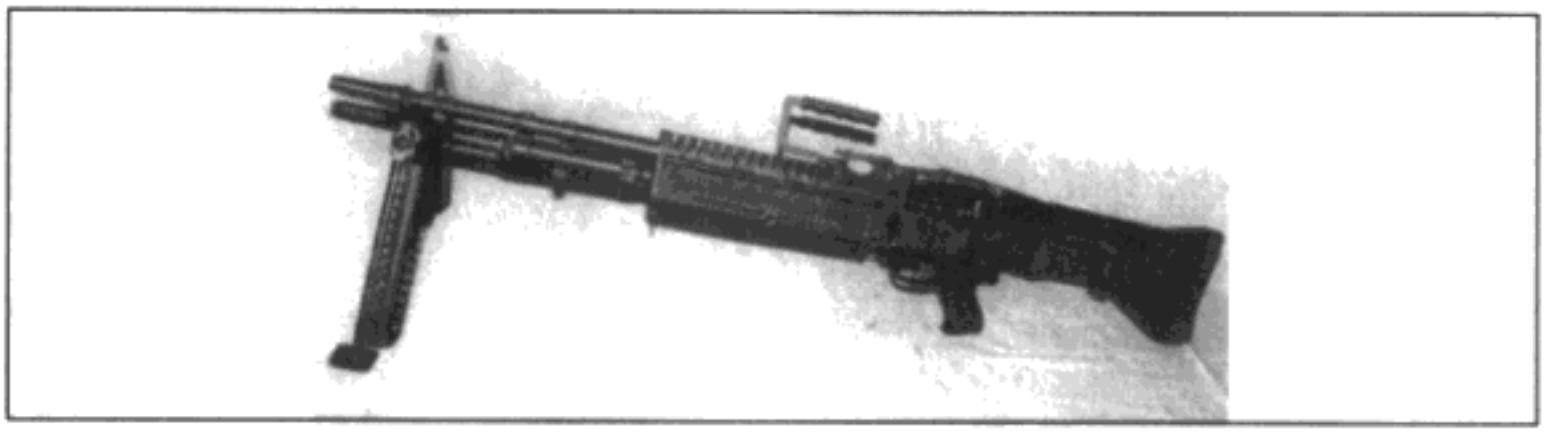
Fonctionnement: recul normal. Système Browning modifié.

Système de visée: ouverture à l'arrière, ajustable pour l'effet de souffle uniquement

Vitesse initiale: 900 pieds/s

Mitrailleuse légère M60

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 7,62 OTAN

Chargeur: bande-chargeur articulée

Longueur totale: 43,75 pouces (111,12 cm)

Longueur du canon: 25,6 pouces (65 cm)

Poids: 23 livres (avec socle: 38 livres)

Cadence de tir: 600 coups/mn

Type de tir: automatique

Fonctionnement: gaz, automatique.

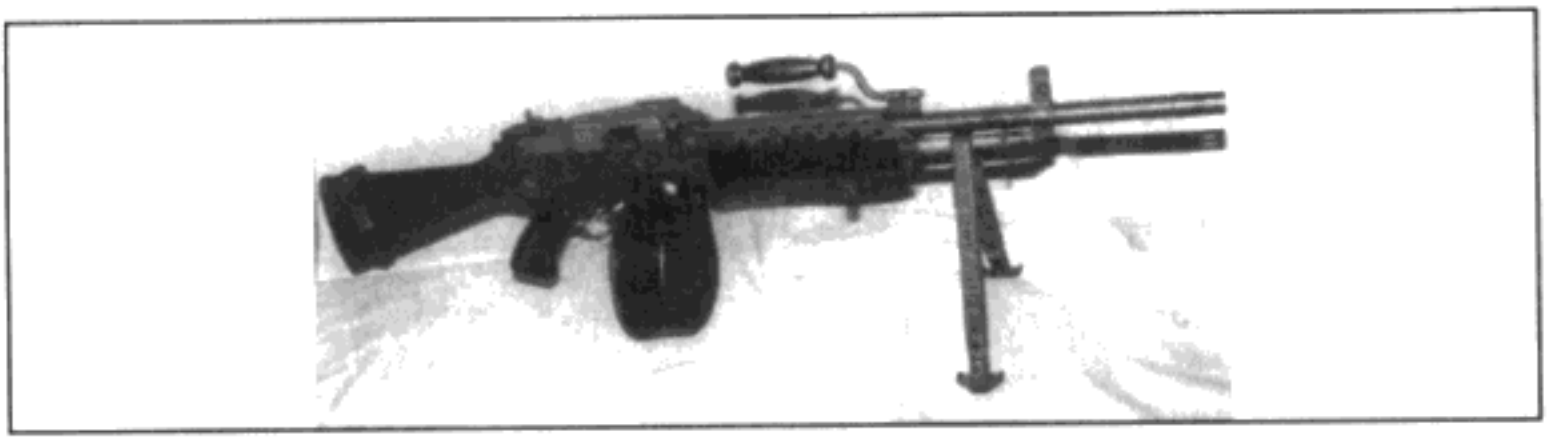
Système de visée: Guidon: lamelle

Hausse: lamelle radiale mobile

Vitesse initiale: 2800 pieds/s

Stoner Mk 23

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 5,56 mm

Chargeur: chargeur ou cylindre

Capacité du chargeur: 150 cartouches articulées

Longueur totale: variable

Longueur du canon: variable

Poids: variable

Cadence de tir: 600 coups/mn

Fonctionnement: culasse ouverte, gaz, variable.

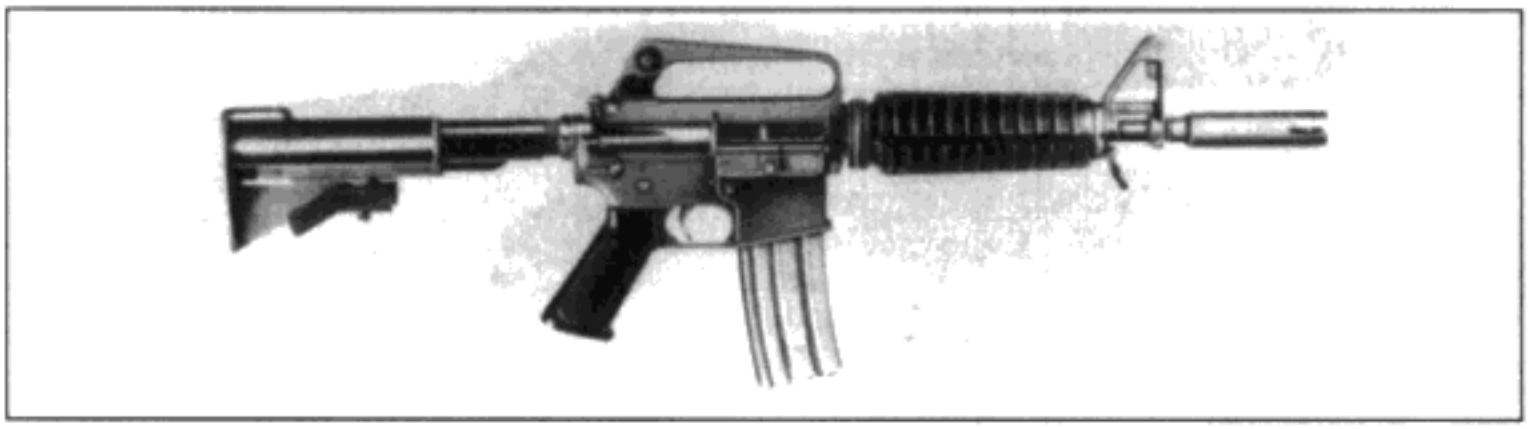
Système de visée: Guidon: lamelle

Hausse: lamelle radiale mobile

Vitesse initiale: + ou - 2800 pieds/s

Carabine XM177E2 (CAR-15)

Photo: Armée Américaine



Calibre: 5,56 mm

Chargeur: chargeur, balles en quinconce

Capacité du chargeur: 20 ou 30 cartouches

Longueur totale: 78,7 cm (avec extension de crosse)

Longueur du canon: 25,4 cm

Poids: 3,23 kg

Cadence de tir: 700-800 coups/mn

Fonctionnement: gaz, tir sélectif.

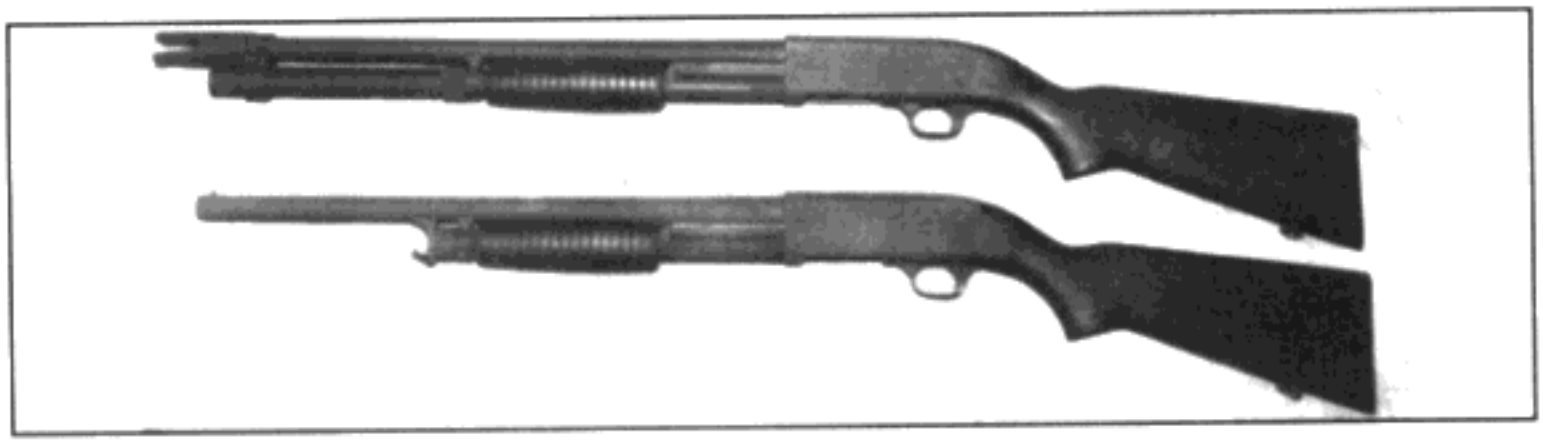
Système de visée: Guidon: guidon avec capuchon de protection

Hausse: ouverture

Vitesse initiale: 924 m/s

Fusil Ithaca Modèle 37

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 12, 2,75 pouces

Chargeur: tubulaire

Capacité du chargeur: 5 à 8 coups

Longueur totale: 18,8 pouces (47,75 cm)

Longueur du canon: 20 pouces (50,8 cm)

Poids: 6,5 livres

Cadence de tir: 30 coups/mn

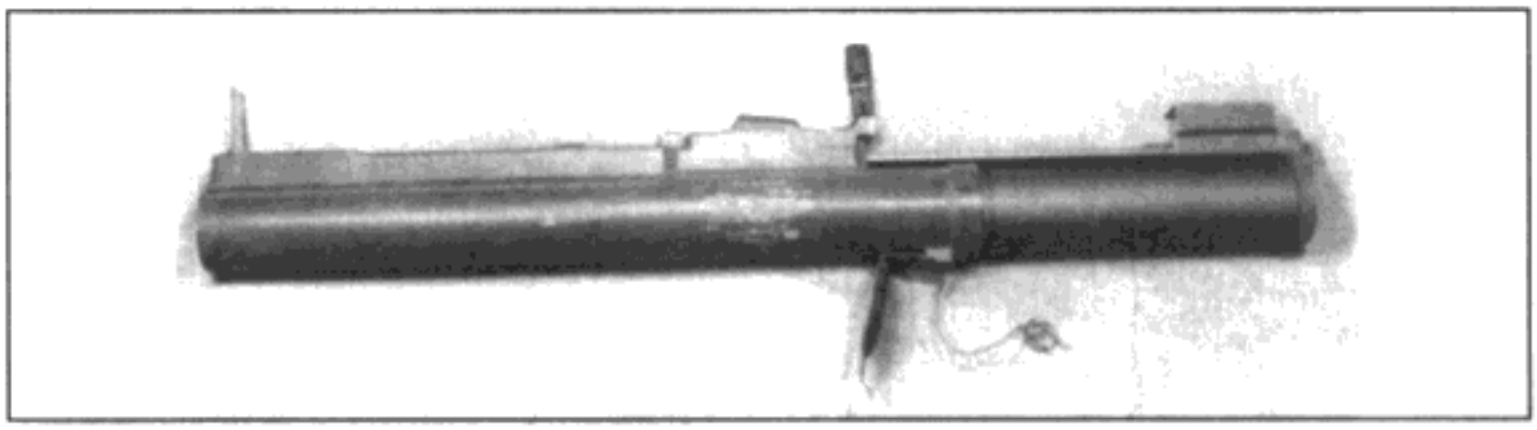
Fonctionnement: à pompe, à répétition.

Système de visée: Guidon: anneau (pas de viseur sur le dispositif Duckbill)

Hausse: pas disponible

LAW M72A2

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 9 mm

Longueur totale: 4,95 pieds avec extension (1,63 m)

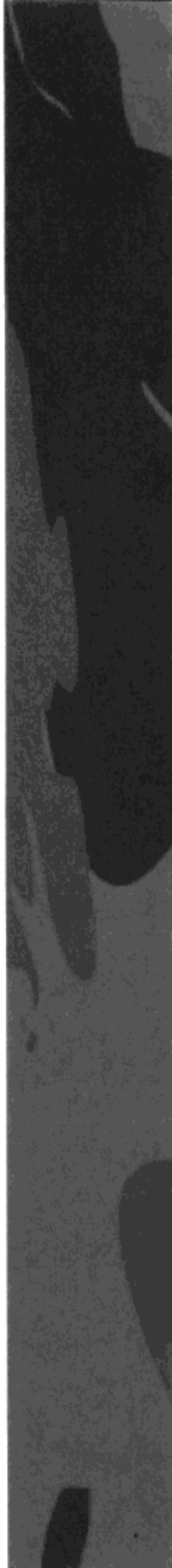
Longueur du canon: 4,95 pieds (1,63 m)

Poids: 17,3 livres

Fonctionnement: coup unique.

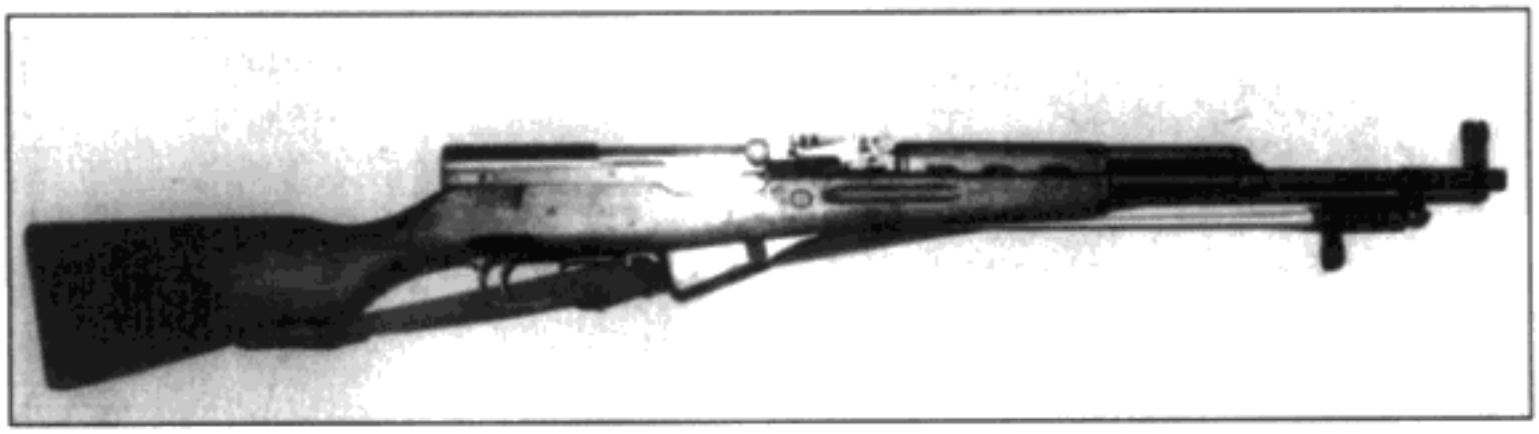
Système de visée: Guidon: non disponible

Hausse: pliable



Simonov Single 56SKS

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 7,62 mm

Chargeur: chargeur non-amovible avec une rangée de 10 balles en quinconce

Longueur totale: 102 cm (baïonnette repliée)

Longueur du canon: 52 cm

Poids: 4,01 kg (chargeur plein)

Cadence de tir: 30 coups/mn

Fonctionnement: gaz, semi-automatique.

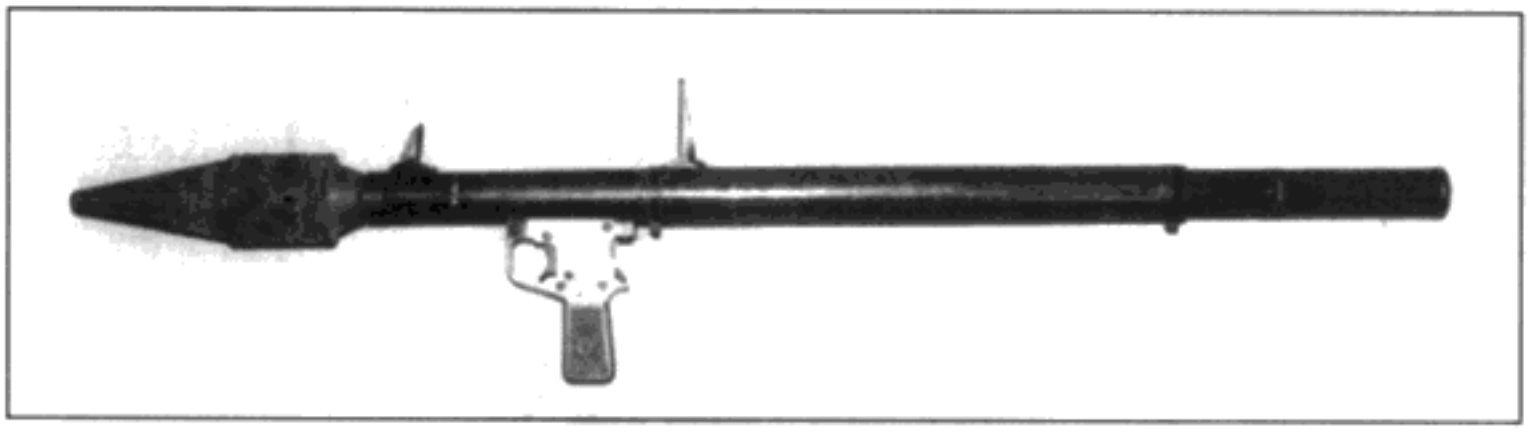
Système de visée: Guidon: guidon avec capuchon de protection

Hausse: tangente

Vitesse initiale: 735 m/s

Anti-chars RPG-2

Photo: Kevin Dockery



Calibre: 80 mm (lanceur)
40 mm (tube)
Longueur du tube: 95 cm
Poids: 2,86 Kg
Cadence de tir: 4-6 coups/mn



Grenade à fragmentation M26A1

Photo: Armée Américaine



Grenade à main offensive MK3A2

Photo: Armée Américaine



Grenade de gaz lacrymogène M7A3 CS

Photo: Armée Américaine



Grenade de phosphore blanc M15

Photo: Armée Américaine



Grena de de fumigène coloré M18

Photo: Kevin Dockery



VÉHICULES D'INFILTRATION ET DE SOUTIEN

Véhicules aéroportés

Seawolf Huey UH-1B

Photo: Armée Américaine



Diamètre du rotor: 44 pieds (14,52 m)

Longueur: 41 pieds et 7 pouces (13,70 m)

Armement: en général, système M16

Moteurs: un turbomoteur General Electrics T58 GE-3 de 1150 chevaux

Poids: 4734 livres

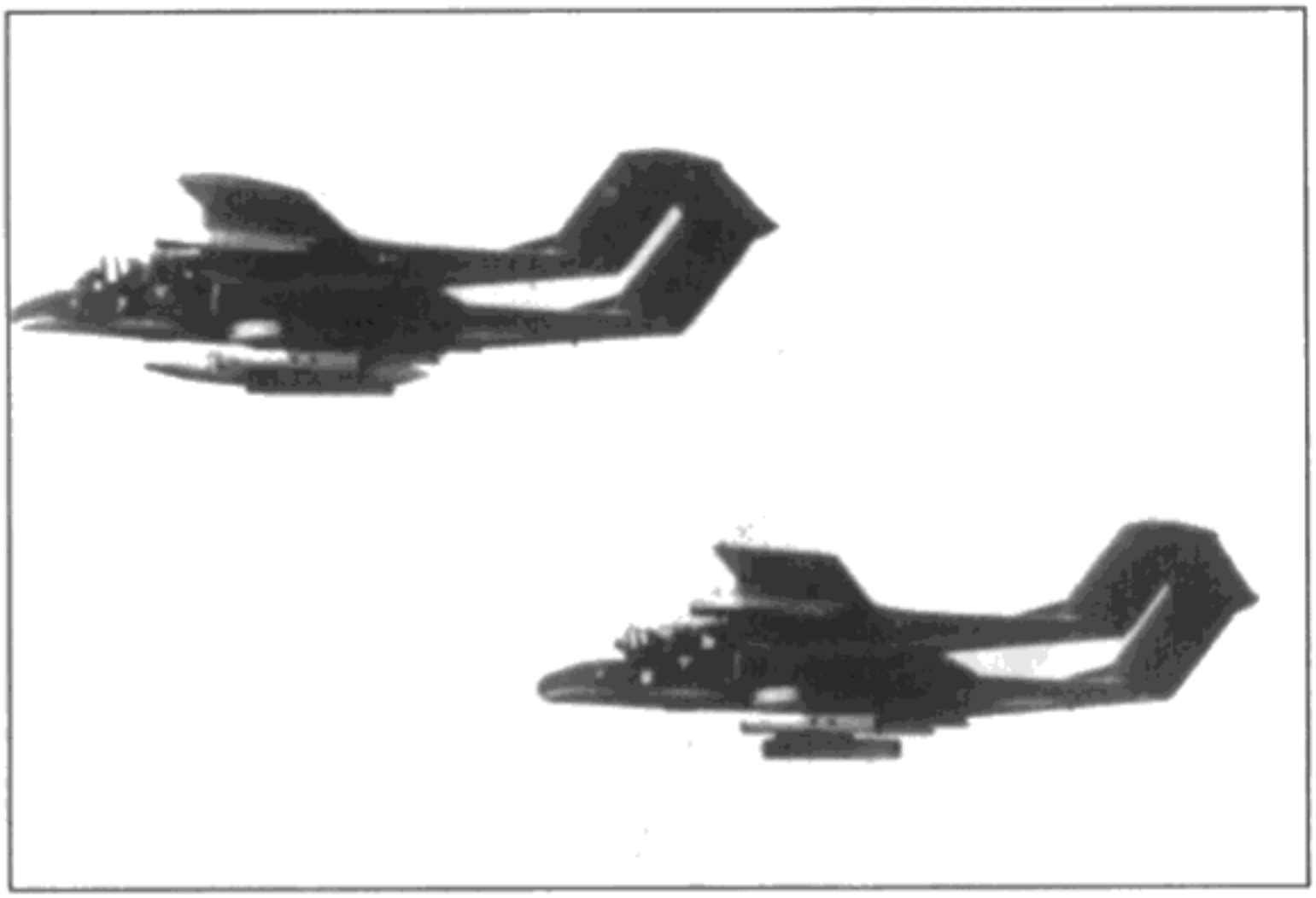
Vitesse maximum: 138 mph

Plafond: 19 700 pieds

Autonomie: 631 miles, capacité d'un transporteur avec réservoirs extérieurs

Black Pony OV-10

Photo: Marine Américaine



Envergure: 12,19 m

Longueur: 12,67 m

Armement: mini-canons de calibre 7,62 (1500 coups), roquettes Zuni de cinq pouces, Vulcan M61 de 20 mm (850 coups), mitrailleuses M60 de calibre 7,62 (500 coups/canon)

Moteurs: 2 turbopropulseurs T76

Poids: 7190 livres (à vide)

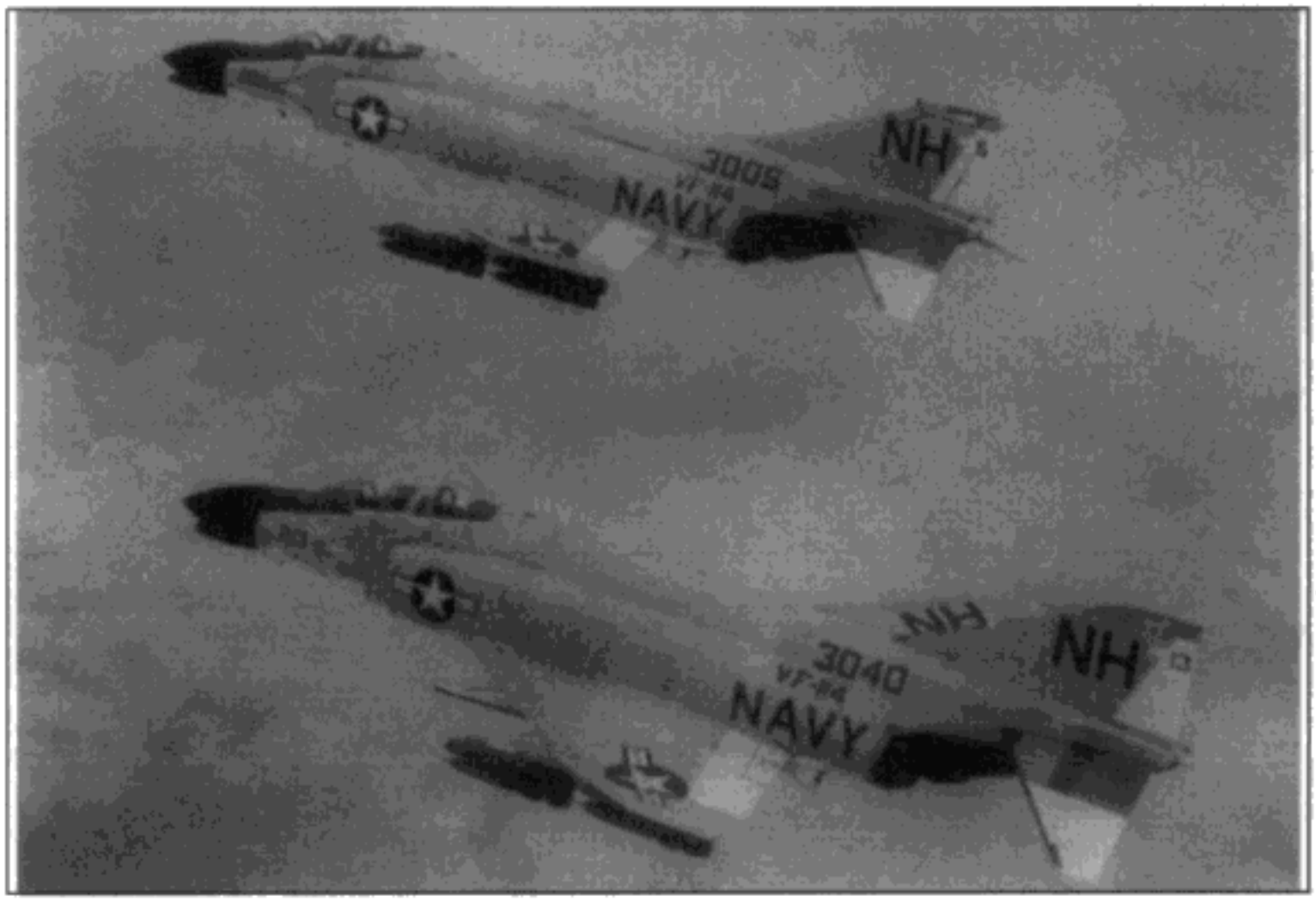
Vitesse maximum: 280 mph

Plafond: 26 000 pieds

Autonomie: 1428 miles

Phantom F-4B

Photo: Marine Américaine



Envergure: 11,76 m

Longueur: 18,6 m

Armement: 4 missiles Sparrow AIM-7, 4 missiles Sidewinder

Moteurs: 2 turbojets J79-15 de General electrics, avec une post-combustion maximale de 17 000 livres.

Complément: canons Gatling, missiles Sparrow et Sidewinder, bombes et roquettes

Poids: 25 tonnes

Vitesse maximum: Mach 2,1 (1400 mph)

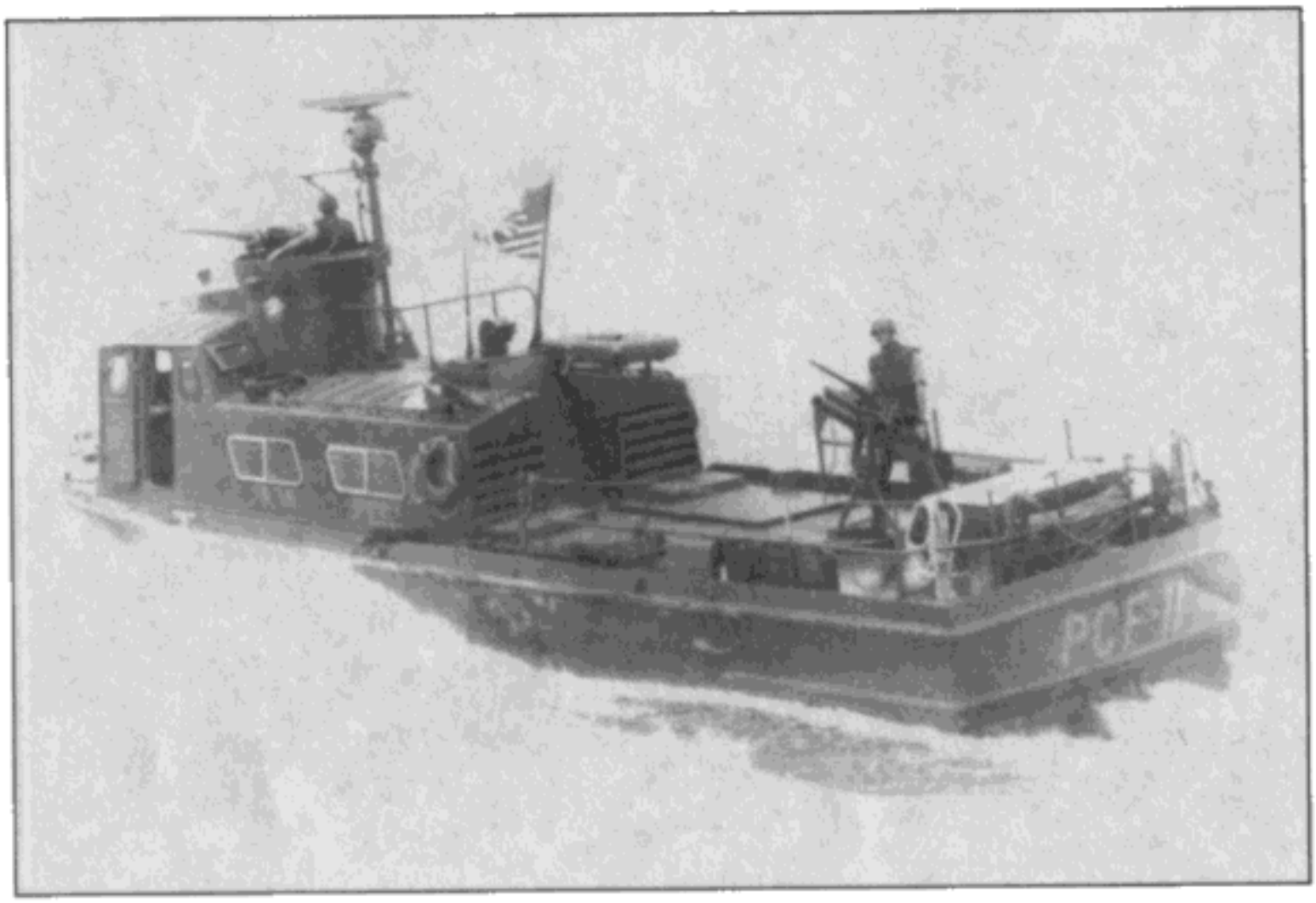
Plafond: 62 000 pieds

Autonomie: 800 à 2300 miles (chasseur ou transporteur)

Navires

Patrouilleur Fast Swift

Photo: Marine Américaine



Déplacement: 22,5 tonnes (chargé)

Dimensions: 50,1 x 13 x 3,5 pieds

Canons: un mortier de 81 mm, 3 mitrailleuses calibre 0,50

Moteurs principaux: 2 diesels à accouplement rigide de General Motors, 12V 71N, 2 hélices, 850 chevaux, 28 nœuds

Equipage: 6 (1 officier et 5 soldats)

Patrouilleur rapide, River

Photo: Marine Américaine



Déplacement: 8 tonnes

Dimensions: 32 x 11 x 2,6 pieds

Canons: 3 mitrailleuses de calibre 0,50, un lance-grenades de 40 mm, un mortier de 60 mm

Moteurs principaux: 2 diesels à accouplement rigide General Motors 6V 53N, trompes soufflantes, 430 chevaux, 24 nœuds

Equipage: 4 à 5 soldats

Crédits

Conception du Jeu: **Andre Gagnon, Sonny Hays-Ebert, Paul Grace**
Programmation: **Andre Gagnon, Sonny Hays-Ebert**
Producteur: **Paul Grace**
Assistant de Production: **Steve Matulac**
Graphismes: **Gary Martin, Tom Collie**
Son et/ou Musique: **The Fat Man**
Directeur Technique: **Scott Cronce**
Directeur de Produit: **Frank Gibeau, Simon Etchells**
Conception de l'Emballage et Illustration: **Chris Morgan**
Direction Artistique de l'Emballage: **Chris Morgan**
Documentation de Logiciel: **Marti McKenna**
Matériel Auxiliaire: **Jamie Poolos, Clive Downie**
Présentation de la Documentation: **Crystal DTP**
Responsable des Tests: **Randy Delucchi**
Tests: **Michael Hensley**
Assurance Qualité: **Rob Cavaness**

Electronic Arts souhaite également remercier Kevin Dockery, Bill Fawcett, James Watson, le Musée UDT/SEALs, ainsi que Jean Anne Rose, pour leur assistance très précieuse.

Dockery, Kevin. SEALs in Action, 1991. Publié avec l'autorisation de Bill Fawcett & Associates. Réimprimé avec la permission d'Avon Books, une division de the Hearst Corporation.
Logiciel © 1993 ELECTRONIC ARTS
Tous droits réservés.
© 1993, ELECTRONIC ARTS. Tous droits réservés.

DES PROBLEMES AVEC LE JEU?

Si vous rencontrez des problèmes au cours de l'installation ou du jeu, nous sommes là pour vous aider.

- D'abord, assurez-vous que vous avez bien lu la section *Installation* et/ou *Commencer*, ainsi que la section *Matériel Nécessaire* de votre manuel, ou la carte résumée des commandes.

Si vous avez suivi les instructions de votre documentation et que vous avez toujours des problèmes pour l'installation ou le fonctionnement de votre logiciel, vous trouverez ci-dessous quelques conseils qui résoudront peut-être votre problème.

Remarque: avant d'essayer de suivre les indications suivantes, soyez sûr de connaître suffisamment les commandes DOS utilisées. Pour plus de renseignements, consultez votre documentation DOS.

Programmes résidents/Gestionnaires/Interprètes de commandes DOS

Le programme résident (comme Microsoft Windows™ ou un système de menus) est un programme qui démarre automatiquement quand vous mettez votre ordinateur en marche à partir d'un disque dur. Ces programmes sont généralement installés dans votre fichier AUTOEXEC.BAT (qui se trouve dans votre répertoire racine, en général C:). Les gestionnaires et les interprètes de commandes DOS se chargent également automatiquement. Ils sont habituellement installés dans votre fichier CONFIG.SYS (qui se trouve aussi dans votre répertoire racine, C:).

Ces programmes résidents ou gestionnaires posent parfois des problèmes avec les jeux, ou utilisent de la mémoire dont le jeu à absolument besoin. Nous vous conseillons de ne lancer aucun programme, gestionnaires ou interprètes de commandes de ce type, lorsque vous décidez de jouer.

Vérifier la Quantité de Mémoire Disponible:

De nombreux problèmes se produisent lorsque votre machine ne dispose pas de suffisamment de Mémoire Conventionnelle (ou de Base) *disponible*. Bien que pratiquement toutes les machines aient 640 ko de Mémoire Conventionnelle, les programmes résidents, gestionnaires, interprètes de commandes, et autres, réduiront la quantité de mémoire de base disponible.

•Pour vérifier la quantité de mémoire de base disponible, tapez **CHKDSK** (ce qui signifie vérifier disque), et appuyez sur **ENTER.**

Le dernier groupe de chiffre, "Bytes Free" (Octets libres), correspond à la quantité de mémoire de base disponible. (Remarque: ce chiffre est en milliers d'octets, et 1 024 octets correspondent à 1 kilo-octet K). Consultez la section *Matériel Nécessaire* du manuel; si la mémoire de base disponible de votre machine est inférieure à ce qu'il faut pour le programme, alors, les problèmes auxquels vous faites face sont probablement liés à une question de mémoire. Vous devriez retirer tous les programmes résidents afin de libérer la mémoire nécessaire. L'un des moyens pour le faire consiste à amorcer votre ordinateur avec une disquette de boot DOS.

Disquette de Boot DOS

Si vous rencontrez des problèmes au cours de l'installation de votre programme, que vous vous trouvez devant des verrouillages, ou autres, nous vous suggérons de lancer

votre système avec une disquette de boot DOS. Voici la procédure à suivre pour créer une disquette de boot DOS. Veuillez suivre ces étapes très fidèlement.

Important: pour créer une disquette de boot DOS, vous aurez besoin d'une disquette vierge de la même taille que votre lecteur A:.

1. Tapez **c:** et appuyez sur **ENTER.**
2. Placez la disquette vierge dans le lecteur **A:.**
3. Tapez **Format a:/s** et appuyez sur **ENTER.**

Remarque: si vous formatez des disquettes faible densité sur un lecteur haute densité, utilisez les commandes suivantes à la place de l'étape **3:**

Disquette faible densité 5,25": tapez **format a:/s /n:9 /t:40** et appuyez sur **ENTER.**

Disquette faible densité 3,5": tapez **format a:/s /n:9 /t:80** et appuyez sur **ENTER.**

On vous demandera d'insérer une disquette vierge dans le lecteur A:. Faites-le, si vous ne l'avez pas déjà fait, et appuyez sur **ENTER.**

5. Lorsque le formatage de la disquette est terminé, on vous demande de lui donner un nom. Tapez-en un ou appuyez sur **ENTER** si vous ne voulez pas lui donner de nom.
6. On vous demande ensuite si vous voulez formater une autre disquette. Tapez **N** et appuyez sur **ENTER.**

Vous possédez maintenant une disquette de boot DOS. Cette disquette vous permet d'éviter complètement les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS de votre disque dur et de lancer votre machine dans un environnement DOS aussi vide que possible. Pour lancer *Seal Team,* il vous faut 1 Mo (1 024 Ko) de Mémoire Epandue (Mémoire EMS) disponible. Si vous amorcez votre machine avec une disquette de boot DOS, vous devrez charger un gestionnaire de mémoire pour le faire. Les sections suivantes contiennent des instructions pour le chargement de gestionnaires de mémoire et l'augmentation de la mémoire EMS.

Libérer de la Mémoire Supplémentaire en Utilisant une Disquette de Boot DOS:

Les utilisateurs NE disposant PAS de gestionnaire de mémoire: il n'est pas possible de libérer beaucoup plus de mémoire de base sans utiliser un gestionnaire de mémoire, qui vous permet d'accéder à la Mémoire Epandue (EMS) ou Mémoire Etendue (XMS). La plupart des jeux utilisant beaucoup de mémoire nécessitent la Mémoire Epandue (EMS), alors que Windows utilise généralement la Mémoire Etendue (XMS).

Pour lancer votre machine en utilisant la disquette de boot DOS:

1. Insérez la disquette de boot DOS dans le lecteur A:, puis ré-amorcez votre machine. Votre ordinateur sera initialisé au prompt A>.
2. Tapez **prompt pg.** Le prompt affiche maintenant le répertoire actuel (A:\>).
3. Tapez **C:** et appuyez sur **ENTER** pour retourner à votre disque dur.

Les utilisateurs possédant MS DOS 5.0 ou supérieur: au lieu de changer la configuration permanente de votre système, vous pouvez utiliser la disquette de boot DOS et le gestionnaire de mémoire HIMEM et EMM386, inclus dans votre MS DOS 5.0 (ou supérieur), afin de libérer de la mémoire de base disponible et configurer la Mémoire Epandue (EMS). Pour cela, suivez les instructions ci-dessous. Lorsque vous aurez effectué cette procédure, utilisez la commande MEM pour vérifier que les données "largest executable program size" (taille du plus grand programme exécutable)

et "bytes free EMS memory" (octets disponibles mémoire EMS) répondent aux conditions de la section *Matériel Nécessaire* du manuel.
Remarque: si vous N'utilisez PAS le gestionnaire de mémoire EMM386, consultez le manuel du fabricant pour plus de détails sur le meilleur moyen de charger le programme en utilisant le fichier CONFIG.SYS.
Lisez entièrement cette section avant de commencer.
Remarque: la section suivante suppose que votre répertoire racine est C:. Si ce n'est pas le cas, changez la lettre pour celle correspondant au lecteur approprié, dans les commandes suivantes.
Pour configurer votre disquette de boot DOS, afin de libérer de la mémoire de base supplémentaire et d'installer la Mémoire Epandue (EMS):

1. Faites une sauvegarde de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, avant de les éditer, de sorte que vous puissiez retourner aux originaux si vous avez quelque problème:
   i. Au prompt C:\>, tapez **copy c:\config.sys c:\config.bak** et appuyez sur **ENTER.**
   ii. Tapez **copy c:\autoexec.bat c:\autoexec.bak** et appuyez sur **ENTER.**
2. Copiez les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT du répertoire racine de votre disque dur (C:\) sur le répertoire racine de votre Disquette de Boot, que vous venez de créer (A:\):
   i. Au prompt C:\>, tapez **copy c:\config.sys a:** et appuyez sur **ENTER.**
   ii. Tapez **copy c:\autoexec.bat a:** et appuyez sur **ENTER.**
3. Ouvrez la copie du fichier AUTOEXEC.BAT se trouvant sur la disquette de boot (dans A:) en utilisant le programme EDIT à partir de MS DOS 5.0 ou supérieur:

Pour ouvrir le fichier à partir du prompt C:\:

   i. Tapez **cd\dos** et appuyez sur **ENTER.**
   ii. Tapez **edit a:\autoexec.bat** et appuyez sur **ENTER.**

4. A partir de la copie du fichier AUTOEXEC.BAT se trouvant sur la disquette de boot, effacez toutes les lignes sauf ce qui suit:

Path= ...
PROMPT PG
C:\MOUSE\MOUSE.COM
C:\MOUSE correspond au répertoire dans lequel se trouve votre gestionnaire de souris, mais ce pourrait être également C:\, C:\DOS ou C:\WINDOWS, etc.
Exemple: C:\DOS\MOUSE.COM
Remarque: si votre ligne correspondant à la souris (mouse) est différente de celle de l'exemple ci-dessus, vous n'utilisez peut-être pas le gestionnaire de souris MOUSE.COM. Ne changez pas cette ligne si elle est différente des exemples ci-dessus. Les gestionnaires avec une extension .SYS sont chargés par l'intermédiaire du fichier CONFIG.SYS et doivent être laissés où ils sont lorsque vous éditez ce fichier. Si vous avez d'autres questions sur le chargement du type de gestionnaire de votre souris, consultez votre manuel de souris ou DOS.

5. Sauvegardez le fichier AUTOEXEC.BAT édité et ouvrez la copie du fichier CONFIG.SYS se trouvant sur la Disquette de Boot, à partir d'EDIT.

- Pour sauvegarder, appuyez sur ALT-F pour faire apparaître le menu File (Fichier), puis tapez **S.**
- Pour ouvrir, appuyez sur ALT-F, tapez **O**, puis tapez **a:\config.sys** et appuyez sur **ENTER.**

6. Lorsque vous êtes dans EDIT, effacez toutes les lignes du fichier CONFIG.SYS se trouvant dans votre Disquette de Boot, SAUF ce qui suit:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
DOS=HIGH,UMB

Votre fichier CONFIG.SYS devrait maintenant ressembler à l'exemple ci-dessus. Si ce n'est pas le cas, éditez-le pour qu'il soit identique à l'exemple ci-dessus. **Utilisateurs de Windows:** n'oubliez pas d'effacer le texte "NO EMS" se trouvant sur la ligne EMM386.EXE et d'ajouter à la place "**1024 RAM**".

Utilisateurs de MS-DOS 6.0: si vous utilisez la fonction Double Interligne fournie avec DOS 6.0, vous devrez charger le gestionnaire DBLSPACE.SYS en mémoire haute, afin de libérer de la mémoire de base supplémentaire. Vous pouvez le faire en ajoutant une ligne supplémentaire au fichier CONFIG.SYS que vous venez de créer sur votre disquette de boot. Le fichier CONFIG.SYS devrait contenir les lignes suivantes:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHICH=C:\DOS\DBLSPACE /M

7. Si les lignes ci-dessus n'apparaissent pas dans le fichier, entrez-les maintenant. Dans le cas contraire, passez à l'étape 8.
8. Si HIMEM.SYS et le fichier gestionnaire de mémoire ne se trouvent pas dans le répertoire DOS, entrez le nom du répertoire approprié à la place de DOS dans les deux premières lignes de l'exemple ci-dessus. (Si vous n'avez pas déplacé ces fichiers, ils se trouveront dans le répertoire DOS, vous pouvez donc passer cette étape).

Votre fichier devrait maintenant être identique à l'exemple de l'étape 6.

9. Sauvegardez le fichier CONFIG.SYS édité et sortez du programme EDIT.

- Pour sauvegarder, appuyez sur ALT-F, puis tapez **S**.
- Pour sortir du programme Edit, appuyez sur ALT-F, puis tapez **X**.

Vous disposez maintenant d'une disquette de boot qui devrait libérer suffisamment de mémoire de base et installer la Mémoire Epandue (EMS) afin de pouvoir lancer le programme. Cette disquette de boot évite complètement les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS de votre disque dur, et lance votre ordinateur dans un environnement DOS aussi vide que possible. Si vous aviez des problèmes pour l'installation, vous pouvez maintenant essayer de recommencer. Si vous aviez des problèmes avec le chargement, essayez de lancer le logiciel à partir du répertoire dans lequel il est installé.

Pour lancer votre machine en utilisant la disquette de boot DOS:

1. Insérez la disquette de boot DOS dans le lecteur A:, puis réinitialisez votre machine. Votre ordinateur se lancera au prompt A:\>.
2. Tapez **C:** et appuyez sur **ENTER** pour retourner à votre disque dur.

Pour plus de renseignements sur l'édition de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, ou sur le changement de votre configuration de lancement, consultez votre manuel DOS.

Sauf indication contraire, le logiciel et la documentation font l'objet d'un copyright © 1993 Electronic Arts. Tous droits réservés.

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS SL3 8YXP, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

GARANTIE LIMITEE

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie d'Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document. Il est également nécessaire de joindre à l'équipement défectueux une preuve d'achat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit être envoyée.

Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte d'aucune manière.

Cette garantie ne concerne pas les programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

REMPLACEMENT

Electronic Arts s'engage à remplacer le matériel défectueux à condition que ce dernier lui soit renvoyé, accompagné d'un Eurochèque d'un montant de £ 5,75 et libellé à l'ordre d'Electronic Arts Ltd.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG