

# BATTLESTATIONS ★ ★ PACIFIC ★ ★

<b>INTRODUCTION</b> .....	2
<b>DÉMARRAGE</b> .....	3
INSTALLATION .....	3
GAMES FOR WINDOWS - LIVE .....	4
COMMANDES DU JEU .....	4
MENU PRINCIPAL .....	6
SOLO .....	7
OPTIONS .....	7
<b>LES ÉCRANS DE JEU</b> .....	8
AIDE À L'ÉCRAN .....	8
FENÊTRE DE L'UNITÉ .....	8
UTILISER LE RADAR .....	10
LE RÉTICULE .....	10
VISER .....	11
NAVIRES ET BÂTIMENTS DE SURFACE .....	11
AVIONS .....	14
ARMEMENTS DES AVIONS .....	15
SOUS-MARINS .....	17
UNITÉS KAMIKAZES JAPONAISES .....	18
<b>SYSTÈMES DE GESTION AVANCÉS</b> .....	19
CARTE TACTIQUE .....	19
MENU ORDRES .....	22
FORMATIONS .....	23
RÉPARATIONS .....	24
GESTIONNAIRE D'UNITÉS .....	24
RENFORTS NAVALS .....	27
<b>MULTIJOUEUR</b> .....	28
HÉBERGER UNE PARTIE SUR GAMES FOR WINDOWS - LIVE .....	28
REJOINDRE UNE PARTIE SUR GAMES FOR WINDOWS - LIVE .....	28
MODES MULTIJOUEUR .....	29
<b>CRÉDITS</b> .....	30
<b>GARANTIE</b> .....	31
<b>ASSISTANCE TECHNIQUE</b> .....	32

## INTRODUCTION

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

### CAMPAGNE AMÉRICAINE

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

### CAMPAGNE JAPONAISE

*Tora ! Tora ! Tora ! - Le cri de guerre qui annonce l'entrée du Japon dans la Seconde Guerre mondiale. La campagne japonaise est basée sur les véritables stratégies des Japonais visant à vaincre les forces alliées. La campagne commencera par l'attaque historique contre les forces américaines à Pearl Harbour, le dimanche 7 décembre 1941, en permettant au joueur de modifier le cours de l'histoire et de façonner l'avenir de toute la zone du Pacifique.*

## DÉMARRAGE

### INSTALLATION

#### INSTALLATION (WINDOWS XP)

- Assurez-vous que votre ordinateur dispose de la configuration minimum requise indiquée sur la boîte du jeu.
- Insérez le disque de **Battlestations: Pacific** dans le lecteur de votre ordinateur. Si la fonction d'exécution automatique est activée, l'écran d'installation apparaît automatiquement.

#### DANS LE CAS CONTRAIRE :

- Faites un double clic sur l'icône "Poste de travail" de votre Bureau.
- Faites ensuite un double clic sur le lecteur de votre ordinateur. L'écran d'installation s'affiche alors.
- Si ce n'est pas le cas, faites un double clic sur "Setup.Exe".

**Si le jeu n'est pas encore installé, l'option "Installer" est disponible sur l'écran d'installation.**

- Sélectionnez cette option pour lancer l'installation.
- Suivez ensuite les indications qui s'affichent à l'écran.

#### LANCEMENT (WINDOWS XP)

- Insérez le disque dans le lecteur de votre ordinateur et sélectionnez Démarrer/ Tous les programmes/ Eidos/ **Battlestations: Pacific**/ Jouer à **Battlestations: Pacific**.

#### INSTALLATION (WINDOWS VISTA®)

- Assurez-vous que votre ordinateur dispose de la configuration minimum requise indiquée sur la boîte du jeu.
- Insérez le disque de **Battlestations: Pacific** dans le lecteur de votre ordinateur. L'écran d'installation doit apparaître automatiquement.
- Lorsque l'option de "Contrôle des comptes d'utilisateurs" s'affiche, sélectionnez "Continuer". (Si vous n'êtes pas connecté à un compte utilisateur Windows Vista bénéficiant des droits d'administrateur, vous devrez saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe d'un tel compte.)

#### LANCEMENT (WINDOWS VISTA)

Une fois que le jeu est installé :

- Cliquez sur le bouton "Windows".
- Cliquez sur l'option "Explorateur des jeux".
- Faites un double clic sur l'icône '**Battlestations: Pacific**' pour lancer le jeu.

## GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Games for Windows – LIVE et Xbox LIVE® font partie du premier réseau global de loisirs en ligne au monde, permettant aux joueurs sur Xbox 360® d'avoir accès à des jeux Games for Windows – LIVE de choix. Des millions de joueurs, dans pas moins de 25 pays, se connectent au service LIVE : à présent, rien n'est plus facile que de se faire des amis, trouver des jeux et se divertir sur l'une ou l'autre des plateformes. Lorsque vous devenez un membre du service LIVE, vous pouvez voir ce que font vos amis et à quels jeux ils jouent, communiquer avec d'autres membres et suivre les succès de joueur. Devenez un membre LIVE Gold pour profiter de bonus, tels que l'envoi et la réception d'invitation à des parties multijoueur. Consultez [www.gamesforwindows.com/live](http://www.gamesforwindows.com/live) pour davantage de renseignements sur le LIVE et la disponibilité du service dans votre pays.

### CONNEXION AU LIVE

Pour vous connecter à Games for Windows – LIVE, il vous faut une connexion Internet haut débit et un gamertag. Si vous possédez déjà un gamertag, alors vous avez tout ce qu'il vous faut pour vous connecter à Games for Windows – LIVE. Sinon vous pouvez en créer un sans frais. Pour vous connecter ou vous inscrire, lancez le jeu puis appuyez sur la touche Début. Pour davantage de renseignements, consultez [www.gamesforwindows.com/live](http://www.gamesforwindows.com/live).

### CONTRÔLE PARENTAL

Le contrôle parental dans Games for Windows – LIVE vient s'ajouter au contrôle parental de Windows Vista®. Grâce à des outils simples et flexibles, décidez à quels jeux votre enfant peut avoir accès et jouer. Pour davantage de renseignements, veuillez consulter [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).

## COMMANDES DU JEU

### NAVIGATION DANS LES MENUS

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

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

## RÉSUMÉ DES COMMANDES EN COURS DE PARTIE

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

### COMMANDES NAVIRE

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

### COMMANDES AVION EN MODE PILOTE

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

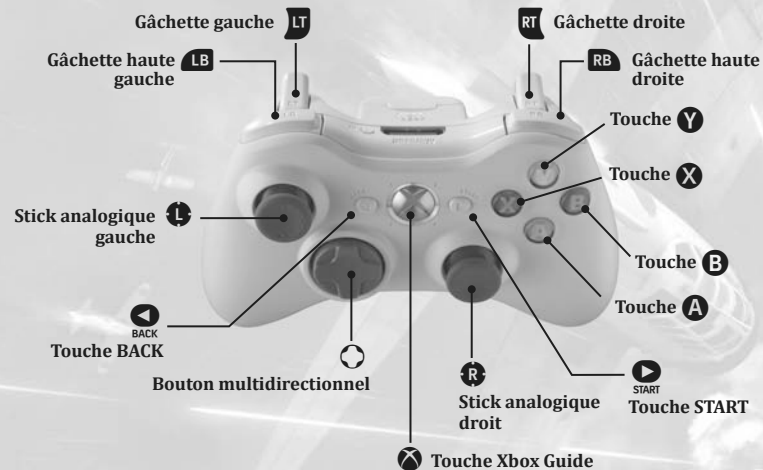
### COMMANDES SOUS-MARIN

Plonger	-	F
Faire surface	-	R

## MANETTES COMPATIBLES

Le jeu est compatible avec la manette Xbox 360®. Les autres manettes ne sont pas totalement compatibles, mais si elles disposent des mêmes caractéristiques que la manette Xbox 360®, vous pouvez leur attribuer manuellement les différentes fonctions. Il est également possible d'utiliser des manettes disposant de moins de touches. Vous devrez alors attribuer certaines fonctions aux touches de votre clavier.

### Manette Xbox 360® pour Windows



## MENU PRINCIPAL

Ce menu vous permet d'accéder à tous les modes de jeu et c'est là que vous revenez à la fin d'une session.

### SOLO

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

### MULTIJOUEUR

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

### BIBLIOTHÈQUE TACTIQUE

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

### OPTIONS

Réglez les paramètres JEU, SON, GRAPHISMES, COMMANDES, INSIGNE DE CLAN et CONTENU TÉLÉCHARGEABLE.

## SOLO

### CAMPAGNE JAPONAISE

Revenez au début de la guerre avec l'attaque sur Pearl Harbour du point de vue japonais, puis modifiez le cours de l'histoire en participant à des scénarios de batailles réelles et fictives.

### CAMPAGNE AMÉRICAINE

La campagne commence juste après la bataille de Midway et entraîne le joueur jusqu'à la prise d'Okinawa.

### TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT

Entraînez-vous avec toutes les unités disponibles dans un environnement contrôlé.

### ESCARMOUCHE

En mode Escarmouche, vous avez accès à toutes les cartes des 5 modes Multijoueur pour y jouer en solo. Vous pouvez ajouter des alliés et des adversaires contrôlés par l'IA dans votre partie. Ce mode est équivalent à une partie multijoueur hors-ligne. Pour plus de détails, voir la section Multijoueur.

## OPTIONS

Pour régler différentes options de **Battlestations : Pacific** sélectionnez OPTIONS dans le Menu principal et appuyez sur [ENTRÉE]. Vous pouvez aussi appuyer sur [P] au cours d'une partie, puis sélectionner OPTIONS et appuyer sur [ENTRÉE] pour ouvrir ce menu. Les options sont regroupées dans les sous-menus suivants :

- **JEU** - Réglez de nombreux paramètres du jeu comme : les unités de mesure, l'affichage des sous-titres et des conseils, les secousses de caméra et les gouttes d'eau sur la caméra.
- **SON** - Réglez le volume de la musique, des voix et des effets sonores.
- **GRAPHISMES** - Réglez la résolution de l'écran et activez le mode plein écran ou encore les effets visuels.
- **COMMANDES** - Inversez l'axe de commande vertical pour la caméra et les avions, et inversez les commandes des sticks analogiques pour les déplacements.
- **INSIGNE DE CLAN** - Choisissez un insigne de clan qui s'affichera dans le navigateur de serveurs lorsque vous créez et rejoignez une session multijoueur.
- **CONTENU TÉLÉCHARGEABLE** - Activez ou désactivez le contenu téléchargeable.

# LES ÉCRANS DE JEU

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



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

## AIDE À L'ÉCRAN

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

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

## FENÊTRE DE L'UNITÉ

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



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

8

## ABRÉVIATIONS DÉSIGNANT LES NAVIRES

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

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

## ICÔNES POUR AVIONS

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

= Mitrailleuse	= Roquette Tiny Tim
= Bombardier en piqué	= Parachutistes
= Bombardier	= Kamikaze
= Torpille	= Ohka
= Torpille à tête chercheuse	= Grenade sous-marine
= Roquette	

## ORDRES ACTUELS

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

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

9

## UTILISER LE RADAR



Le radar et la boussole donnent un aperçu de l'emplacement des autres unités par rapport à la vôtre. Vous pouvez utiliser la carte **[TAB]** pour accéder à un écran Carte plus détaillé.

**REMARQUE :** la boussole indique la direction dans laquelle vous regardez, et **NON** la direction vers laquelle votre unité se dirige.

<b>Indicateur rouge</b>	-	Unité japonaise
<b>Indicateur bleu</b>	-	Unité américaine
<b>Indicateur gris</b>	-	Unité neutre
<b>Indicateur doré</b>	-	Objectif principal
<b>Indicateur bleu ciel</b>	-	Objectif secondaire
<b>Flèche centrale</b>	-	Direction du déplacement
<b>Portion de cercle</b>	-	Champ de vision

Utilisez la boussole et les flèches de déplacement pour vous aider à contrôler l'unité lorsque vous utilisez une arme.

## LE RÉTICULE

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

### RÉTICULE DÉSACTIVÉ



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

### INDICATEUR D'ALLIÉ



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

### INDICATEUR DE TIR



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

### INFORMATIONS DU RÉTICULE



Fournit des informations sur l'unité la plus proche de votre réticule. Les informations du réticule comprennent le type, le nom et le niveau de santé de l'unité, ainsi que sa distance par rapport à votre unité.

10

Si la distance est affichée en gris, l'unité est hors de portée de l'arme sélectionnée.

Certaines installations terrestres sont indestructibles, mais vous pouvez les désactiver en leur infligeant des dégâts. Dans cet état, elles ne peuvent plus remplir leur rôle et leur nom et barre de santé sont affichés en gris.

## VISER

L'un des ordres les plus importants de votre arsenal de commandement est la possibilité d'assigner des cibles aux unités. Une unité avec une cible active utilisera son armement pour la détruire. Consultez la section Ordres pour plus de détails.

### INFORMATIONS DE LA CIBLE



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

### VISER L'ENNEMI LE PLUS PROCHE

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

**REMARQUE :** lorsque votre unité peut rejoindre une formation, maintenez le Bouton 2 de la souris au-dessus d'un navire allié pour donner l'ordre de rejoindre la formation. Consultez la section Formation pour plus de détails.

### VISER L'UNITÉ LA PLUS PROCHE DU RÉTICULE

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

### ANNULER LA CIBLE

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

### MARQUEURS

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

<b>Crochets rouges</b>	-	Unité japonaise
<b>Crochets bleus</b>	-	Unité américaine
<b>Crochets dorés</b>	-	Objectif principal
<b>Crochets argentés</b>	-	Objectif secondaire
<b>Crochets bronze</b>	-	Objectif bonus
<b>Crochets gris</b>	-	Unité neutre ou inconnue

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

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

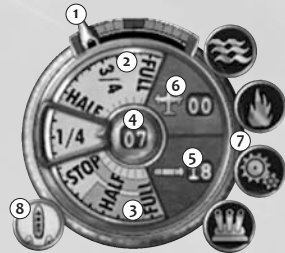
11

## NAVIRES ET BÂTIMENTS DE SURFACE

Cette section vous donne un aperçu détaillé des commandes de bases des navires et de la terminologie.

### DÉPLACEMENTS ET COMMANDES DE LA BARRE

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



- 1 Direction du gouvernail
- 2 Réglage de la vitesse en avant
- 3 Réglage de la vitesse en arrière
- 4 Vitesse actuelle
- 5 Torpilles embarquées
- 6 Barges de débarquement / Avions de reconnaissance embarqués
- 7 Indicateur d'avarie
- 8 Indicateur de formation

### DIRIGER [Q] / [D]

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

### RÉGLER LA VITESSE [Z] / [S]

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

### VISER [Souris]

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



12

### INDICATEUR D'AVARIE

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



Indique que la coque a été percée.



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



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



Indique que les attaques ennemies ont rendu vos armes inutilisables.

### RÉPARER [ALT]

Appuyez sur [ALT] pour ouvrir le menu Réparation. Consultez la section Formation pour plus de détails.

### INDICATEUR DE FORMATION

Vous pouvez regrouper les navires en formations afin de les diriger plus facilement. Consultez la section Formation pour plus de détails.



Votre unité est le leader de la formation.



Votre unité est un membre de la formation.

L'absence d'icône indique que votre unité ne fait pas partie d'une formation.

### ARMEMENTS

La puissance d'un cuirassé repose sur son armement.

**Viser** - Souris

**Tirer** - Bouton 1 de la souris

**Changer d'arme** - [MAJ]

### RÉTICULE DE DCA



Le réticule des canons de DCA (défense contre avions) présente une différence majeure par rapport à ceux des autres pièces d'artillerie embarquée : il est dynamique. Cela signifie que l'apparence du réticule change quand vous visez une cible.

### RÉTICULE DE L'ARTILLERIE



L'artillerie est composée de canons de gros calibre, adaptés pour l'attaque de vaisseaux blindés, de gros cargos, de fortifications terrestres ainsi que d'autres cibles de surface. Ils sont inefficaces contre les unités aériennes. Quand vous tirez en continu, les tirs suivants perdent en précision. C'est pourquoi tirer un seul obus à la fois peut augmenter vos chances de toucher la cible.

13

## RÉTICULE DES TORPILLES



Ces missiles sous-marins propulsés par une hélice sont sûrs de percer la coque du navire qu'ils touchent. Les navires à la coque percée ont toutes les chances de couler, à moins de les réparer rapidement. Cependant, il est difficile de viser de loin avec les torpilles, et une fois lancées, on ne peut pas les diriger.

**REMARQUE :** les torpilles sont plus efficaces lorsque l'on en tire plusieurs en arc de cercle. Cette technique réduit considérablement la marge de manœuvre du navire ennemi pour éviter les torpilles lancées.

## RÉTICULE DES GRENADES SOUS-MARINES



Les grenades sous-marines sont efficaces contre les sous-marins immergés. Elles ne peuvent pas viser une cible directement car elles sont larguées de la poupe du bateau. Elles exigent des manœuvres précises et un lancement chronométré pour réussir leur tâche.

Pour passer en vue sous-marine et larguer des grenades sous-marines, cliquez sur le Bouton 1 de la souris. En cliquant à nouveau sur le Bouton 1 de la souris, vous larguez des groupes de grenades supplémentaires. Vous pouvez toujours contrôler les déplacements du navire.

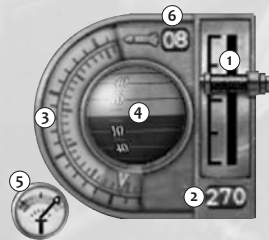
## INDICATEUR DE STATUT DES ARMES

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

## AVIONS

Cette section détaille les commandes de base de tous les types d'appareils dont vous disposez. Vous trouverez davantage de détails sur les commandes des groupes d'appareils (appelés escadrilles) dans la section Lancer une escadrille.

### ÉCRAN DE JEU DES AVIONS



- 1 Gaz
- 2 Indicateur de vitesse
- 3 Altimètre
- 4 Horizon artificiel
- 5 Indicateur de turbo
- 6 Informations de l'armement

14

## COMMANDES DES MOTEURS ET DU VOL

**INCLINER** – Souris vers la gauche - Souris vers la droite.

Utilisez cette commande pour incliner l'appareil et tourner à gauche ou à droite.

**ABAISSEZ/RELEVER** – Souris vers le haut - Souris vers le bas.

Cette commande abaisse ou relève le nez de l'avion, ce qui le fait piquer ou remonter.

**GAZ** [Z] / [S]

Les gaz règlent la puissance du moteur, déterminant la vitesse de l'appareil.

**LACET** [Q] / [D]

Un mouvement de lacet est un mouvement latéral du nez de l'appareil causé par la déviation du Gouvernail de l'appareil. Cela peut servir à effectuer de légers changements de direction.

**REMARQUE :** les commandes de vol et de gaz doivent être utilisées simultanément si vous voulez devenir un pilote émérite.

## ALTIMÈTRE

Cette jauge indique l'altitude actuelle de votre avion par rapport au niveau de la mer. Si elle clignote en rouge, c'est que vous risquez une collision avec le sol ou la mer.

## HORIZON ARTIFICIEL

Cet instrument vous permet d'évaluer l'assiette de l'avion par rapport à l'horizon.

- La partie bleue indique le sol ou la surface de l'océan.
- La partie blanche représente le ciel.
- La ligne centrale représente l'horizon.

## TURBO

Le moteur de la plupart des avions peut passer temporairement en surrégime afin d'augmenter la vitesse maximale pendant une courte durée. Maintenez [ALT] pour utiliser le turbo. La jauge de turbo se remplit lentement lorsque vous ne l'utilisez pas.

## ARMEMENTS DES AVIONS

### MITRAILLEUSES DES AVIONS



Cette arme dispose d'un réticule dynamique pour vous indiquer si votre cible est dans votre ligne de mire.

- Cliquez sur le Bouton 1 de la souris pour tirer.
- Utilisez les commandes de vol pour viser.
- Si vous êtes leader d'escadrille, le reste de l'escadrille attaquera la cible que vous avez désignée. Si aucune cible n'est désignée, l'escadrille attaquera la même unité que vous.

15

## VISER DES CIBLES MOUVANTES



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

**REMARQUE :** vous pouvez désactiver l'indicateur de cible dans le menu Options.

## MODE BOMBARDEMENT



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

- Pour activer le réticule du mode bombardement, maintenez **[MAJ]**.
- Cliquez sur le Bouton 1 de la souris pour larguer la bombe quand la cible est sous le réticule.
- Maintenez le Bouton 1 de la souris après avoir largué la bombe pour suivre sa trajectoire avec la caméra bombardement.

**REMARQUE :** l'IA vous remplacera aux commandes de l'appareil pendant que vous suivez la bombe avec la caméra.

## TORPILLES



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

- Les commandes sont les mêmes que pour le mode bombardement : maintenez **[MAJ]** pour activer le mode torpille, puis cliquez sur le Bouton 1 de la souris pour effectuer le largage.
- Continuez à cliquer sur le Bouton 1 de la souris après avoir largué la bombe pour suivre sa trajectoire avec la caméra bombardement.

## ROQUETTES



Certains avions de guerre sont équipés de roquettes air-air ou air-sol. Ces projectiles volant à grande vitesse ont un impact important sur votre cible.

- Les commandes sont les mêmes que pour les mitrailleuses, mais vous devez sélectionner les roquettes en maintenant **[MAJ]** tout en tirant.
- Si vous continuez à cliquer sur le Bouton 1 de la souris après avoir lancé les roquettes, la caméra suivra leur trajectoire.

## STATUT DE L'AVION



La fenêtre de l'unité indique la santé du leader d'escadrille, et le nombre indique de combien d'appareils celle-ci est composée. Pensez à surveiller vos dégâts dans la fenêtre de l'unité. Pour réparer automatiquement les unités endommagées, donnez-leur l'ordre d'ATERRIR.

Consultez la section Donner des ordres aux escadrilles pour obtenir plus de détails sur le contrôle de plusieurs appareils.

## SOUS-MARINS

Cette section détaille les commandes de base des sous-marins.



### DÉPLACEMENTS

En plus des commandes de la barre que l'on retrouve sur un navire, le sous-marin dispose de commandes supplémentaires pour plonger et faire surface. Il est également équipé d'un indicateur de niveau d'oxygène et d'un périscope pour surveiller discrètement les cibles de la surface.

### INDICATEUR DE NIVEAU DE PLONGÉE

Dans **Battlestations : Pacific**, les sous-marins se déplacent sur deux plans. La première série de commandes de déplacement est identique à celle des navires de surface et réagit de même façon au-dessus et en dessous de la surface.

Vous commandez les fonctions de plongée et de remontée avec **[F]** / **[R]**. Cela permet au sous-marin d'opérer à quatre niveaux de plongée.

#### NIVEAU 1 (SURFACE)

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

- Les sous-marins doivent faire surface de temps à autre pour renouveler leurs réserves d'oxygène.
- À la surface, parcourez votre armement à l'aide de **[MAJ]**.

#### NIVEAU 2 (PROFONDEUR PÉRISCOPIQUE)

À cette profondeur, le sous-marin est invisible pour les unités qui ne disposent pas d'un sonar. Celles qui en ont un (*destroyers, avions de reconnaissance, etc.*) peuvent localiser le sous-marin à cette profondeur. Les sous-marins sont très vulnérables aux grenades sous-marines à ce niveau.

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

Utilisez le périscope pour mieux lancer vos torpilles sur les cibles ennemies.  
Pour sortir ou rentrer le périscope, cliquez sur le Bouton 3 de la souris.

**REMARQUE :** un périscope sorti peut être détruit s'il entre en contact avec une autre unité, mais il peut être réparé.

#### NIVEAU 3

Vous ne pouvez pas tirer de torpilles à cette profondeur, mais elle est parfaite pour vous déplacer furtivement et manœuvrer pour une opération. Même si les unités ennemies ont plus de difficultés à vous atteindre avec les grenades sous-marines, vous restez vulnérable si elles vous touchent.

#### NIVEAU 4

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

#### RÉSERVES D'OXYGÈNE



Les sous-marins disposent de réserves limitées d'oxygène pour la consommation des moteurs et de l'équipage en immersion. Lorsque la jauge d'oxygène présente dans les commandes de la barre entre dans le rouge, vous devez refaire surface pour remplir vos réserves. Utilisez la carte pour choisir l'emplacement où vous allez faire surface.

**REMARQUE :** si vous ne faites pas surface manuellement, le sous-marin le fera automatiquement pour remplir ses réserves d'oxygène.

#### ARMES

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

Consultez la section Armements pour en savoir plus sur l'utilisation des armes embarquées.

### UNITÉS KAMIKAZES JAPONAISES

Les unités kamikazes ne sont disponibles que dans le camp japonais.

**REMARQUE :** les attaques kamikazes réalisées par des avions non spécialisés (dont tous les avions américains) n'occasionnent aucun dégât.

#### TYPES

Il existe différentes façons de lancer une attaque kamikaze :

- Avions normaux transformés et chargés d'explosifs
- Vedettes transformées et chargées d'explosifs
- Kaiten: une torpille pilotée par un kamikaze
- Ohka: un avion-fusée piloté par un kamikaze

#### UTILISATION

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

Les unités comme l'Ohka et le Kaiten sont transportées par un avion ou un sous-marin. Vous pouvez les lancer en sélectionnant Betty/Ohka ou Type-B/Kaiten dans le panneau de contrôle de l'aérodrome ou de la base navale.

Voir la section Lancement de nouvelles unités pour plus de détails.

### SYSTÈMES DE GESTION AVANCÉS

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

#### CARTE TACTIQUE

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

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




- 1 Unité sélectionnée
- 2 Panneau d'informations de l'unité sélectionnée
- 3 Informations de l'unité sous le curseur
- 4 Portées :  
Vert: sonar  
Clair: détection visuelle  
Gris: radar
- 5 Filtres

## COMMANDES DE LA CARTE


Ouvrir/Fermer la carte	
Afficher/Masquer le menu	
Parcourir les objectifs (lorsque le menu Objectifs est à l'écran)	 and 
Zoom avant/arrière	[Molette souris haut] / [Molette souris bas]
Déplacer le curseur	Souris
Sélectionner une unité	Bouton 1 de la souris
Ordonner à une unité sélectionnée de se déplacer jusqu'à un point de navigation	Déplacer le curseur sur un emplacement et cliquer sur le Bouton 2 de la souris.
Attaquer une unité ennemie avec l'unité sélectionnée	Mettre l'ennemi en surbrillance à l'aide du curseur et cliquer sur le Bouton 2 de la souris.
Demander à un navire allié de se joindre à une formation avec un autre navire	Mettre le navire allié en surbrillance avec le curseur et maintenir le Bouton 2 de la souris au-dessus du leader de la formation.
Demander à l'avion sélectionné de patrouiller au-dessus d'une unité alliée	Mettre l'unité alliée en surbrillance avec le curseur et maintenir le Bouton 2 de la souris.
Annuler le dernier ordre	Appuyer sur  lorsque l'unité est sélectionnée.
Annuler les ordres en attente	Maintenir  lorsque l'unité est sélectionnée.

## OBJECTIFS

Consultez régulièrement vos objectifs de mission à l'aide de 

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

## FILTRES

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



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



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



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



Indique l'affectation des renforts navals actifs.



Affiche les avaries qui touchent l'unité en surbrillance.

## DONNER DES ORDRES

Pour donner des ordres à une unité, vous devez d'abord la sélectionner. Lorsqu'une unité est sélectionnée, elle est en surbrillance et sa fenêtre d'informations s'affiche en bas à droite de l'écran.

Sur l'écran Carte, placez le curseur sur l'unité et cliquez sur le Bouton 1 de la souris.

## ENVOYER DES UNITÉS À UN POINT DE NAVIGATION

Envoyer des unités à un point de la carte est essentiel pour la reconnaissance et la protection de l'espace maritime ou aérien qui entoure votre convoi, formation ou groupe. Les navires comme les avions peuvent remplir ce rôle.

### Pour fixer un point de navigation.

- Sélectionnez l'unité que vous voulez envoyer au point de navigation.
- Utilisez la Souris pour déplacer le curseur au premier point de navigation et cliquez sur le Bouton 2 de la souris. Une ligne bleue apparaît: elle représente la trajectoire que votre unité va suivre.
- Vous pouvez répéter l'étape 2 pour ajouter jusqu'à 8 points de navigation supplémentaires.
- Il est possible d'ajouter à la file d'attente un ordre final d'attaque. Votre unité suivra l'itinéraire prévu jusqu'à ce qu'elle atteigne sa cible sélectionnée. Là, elle passera en attaque directe.

## MENU ORDRES

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

- Pour ouvrir le menu Ordres, maintenez **[C]**.
- Pour sélectionner un ordre, utilisez **[Z]** **[S]** **[Q]** **[D]**.

### ORDRES PERMANENTS

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

### NAVIRES / VEDETTES / SOUS-MARINS



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



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



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

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



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

**REMARQUE :** si une unité est en formation, elle suivra les instructions données à son leader.

### AVIONS

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

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



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



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



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



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

## FORMATIONS

Les formations sont des groupes de navires qui patrouillent ensemble.

### CRÉER UNE FORMATION

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

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

### CHANGER LE TYPE D'UNE FORMATION

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

### QUITTER LA FORMATION

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

## RÉPARATIONS

Le menu Réparation est disponible pour tous les sous-marins et les navires plus grands qu'une vedette. Les avions doivent retourner à leur base pour se faire réparer.

- Maintenez **[ALT]** pour ouvrir le menu Réparation.
- Utilisez **[Z]** **[S]** **[Q]** **[D]** pour mettre en surbrillance une catégorie de réparation, puis relâchez **[ALT]** pour confirmer.

**REMARQUE :** la position centrale offre de meilleures réparations de la coque.

### CATÉGORIES DE RÉPARATIONS



Assigne l'équipage au pompage de l'eau et à l'étanchéité des parties percées.



Assigne l'équipage à la réparation de l'armement.



Assigne l'équipage à l'extinction de l'incendie.



Assigne l'équipage à la réparation du périscope (uniquement pour les sous-marins).



Assigne l'équipage à la réparation des machines.



Assigne l'équipage à la réparation de la coque.

### BONNE GESTION DES DÉGÂTS

Les icônes du menu Réparation clignotent en rouge pour vous aider à assigner l'équipage aux réparations.

Consultez la section Indicateur d'avaries pour obtenir davantage d'informations sur les différentes avaries.

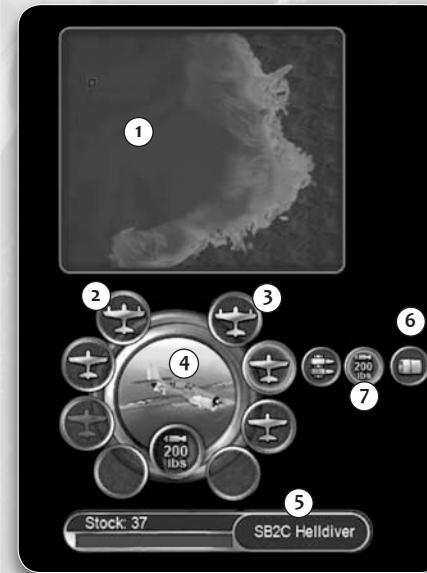
## GESTIONNAIRE D'UNTÉS

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

Afin d'obtenir de nouvelles unités ou des unités de remplacement, ouvrez le gestionnaire d'unités avec **[W]** lorsque vous commandez une base. **[W]** permet également de fermer le gestionnaire d'unités.



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



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

**REMARQUE :** vous avez toujours accès à la plupart des commandes d'action du jeu, bien que le gestionnaire d'unités l'emporte sur les fonctionnalités générales de certaines touches.

### SÉLECTIONNER UN TYPE D'AVION

Lorsque le gestionnaire d'unités est ouvert, appuyez sur **[Z]** / **[S]** pour mettre le type d'unité désiré en surbrillance.

Le chiffre en bas à gauche indique le nombre d'avions en stock. Lorsqu'il atteint zéro, vous ne pouvez plus envoyer d'avion de ce type.

### CHOISIR L'ARMEMENT

Si une unité peut être équipée de différents armements, vous pouvez les voir en appuyant sur **[C]**.

### LANCER UNE ESCADRILLE

Une fois que vous avez sélectionné une unité et son armement, vous pouvez lancer votre escadrille en cliquant sur le Bouton 2 de la souris. Elle patrouillera au-dessus de sa base en attendant les ordres.

Vous remarquerez l'apparition d'un icône représentant la nouvelle escadrille dans la liste des escadrilles actives, à gauche du panneau.

### ESCADRILLES ACTIVES

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

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

Pour passer rapidement du gestionnaire d'unités à une escadrille, appuyez sur [X]. Vous obtiendrez une vue du leader d'escadrille.

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

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

### ICÔNES DE STATUT DES ESCADRILLES

Les icônes suivants indiquent ce que font vos escadrilles:



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



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



L'escadrille a reçu l'ordre de décoller.



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



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



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

### BASES MULTIPLES

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

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

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

### MODE MULTIJOUEUR

Le gestionnaire d'unités du mode Multijoueur est semblable, mais il diffère par quelques aspects:

- Le stock n'est pas limité.
- Dans les modes Escorte, Siège, Compétition et Duel, vous ne pouvez avoir qu'une seule unité active à la fois et vous ne pouvez utiliser le gestionnaire d'unités que lorsque le mode de jeu le permet.
- En Capture d'île, chaque joueur dispose d'un certain nombre de points de commandement pour acheter des unités. Les coûts et les points de commandement disponibles sont affichés en bas à gauche de l'écran. Consultez la section Capture d'île pour plus de détails.

### RENFORTS NAVALS



Dans les modes Solo et Multijoueur, vous pouvez obtenir des renforts navals pendant la partie. En Solo, vous les recevez en réussissant des défis, et en Multijoueur, en réalisant certaines tâches (*comme prendre le contrôle d'une île*).

Un icône Renforts navals reçus apparaît lorsque des renforts sont disponibles:

### DEMANDER DES RENFORTS NAVALS

Lorsque vous obtenez des renforts, vous pouvez accéder au panneau Renforts navals en maintenant [W].

Il existe trois sortes de renforts navals:



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

De la même façon que pour le gestionnaire d'unités, vous pouvez sélectionner le renfort naval de votre choix avec [Z] / [S].

L'icône central représente le type d'unité du soutien aérien ou les unités pouvant être visées avec les renforts actifs.

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

## MULTIJOUEUR

### HÉBERGER UNE PARTIE SUR GAMES FOR WINDOWS - LIVE

- Assurez-vous d'être connecté à Games for Windows - LIVE.
- Choisissez MULTIJOUEUR dans le menu principal.
- Sélectionnez MULTIJOUEUR LIVE.
- Le menu Games for Windows - LIVE apparaît. Choisissez PARTIE AVEC CLASSEMENT ou MATCHMAKING D'AMIS.
- Sélectionnez CRÉER PARTIE afin d'héberger une session de **Battlestations: Pacific**. Vous pouvez ensuite sélectionner le mode de jeu multijoueur (voir ci-dessous), définir les paramètres et choisir les cartes.
- Appuyez sur **ENTRÉE** pour démarrer la session lorsque tous les joueurs sont prêts.

### REJOINDRE UNE PARTIE SUR GAMES FOR WINDOWS - LIVE

- Assurez-vous d'être connecté à Games for Windows - LIVE.
- Choisissez MULTIJOUEUR dans le menu principal.
- Sélectionnez MULTIJOUEUR LIVE.
- Le menu Games for Windows - LIVE apparaît. Choisissez PARTIE AVEC CLASSEMENT ou MATCHMAKING D'AMIS.

#### Sélectionnez l'une des options suivantes :

- **PARTIE RAPIDE**: rejoignez une partie en ligne en un clin d'œil !  
Si aucune partie n'est disponible, le jeu en crée une automatiquement pour l'utilisateur, qui devient l'hôte.
- **PARTIE PERSONNALISÉE**: recherchez une partie en ligne particulière selon vos critères.
- Le navigateur de session apparaît. Sélectionnez un serveur et appuyez sur **ESPACE** pour vous y connecter.
- Appuyez sur **ENTRÉE** pour rejoindre la session.

## MODES MULTIJOUEUR

**Battlestations: Pacific** comprend cinq modes de jeu multijoueur exclusifs :

### ESCORTE

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

### SIÈGE

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

### COMPÉTITION

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

### DUEL

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

### CAPTURE D'ÎLE

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

# CRÉDITS

## EIDOS STUDIOS HUNGARY

**Head of Studio**  
Söröss Attila

**Project Manager**  
Györei Viktor  
Lead Designers  
Kasszián Károly  
Szalacsi Botond

### Single Player Level Designers

Andrássy Balázs  
Báling Péter  
Deák Attila  
Gombosi László  
Karácsonyi Gergely  
Óvári Tamás  
Petrekovits Péter

### Multiplayer Designers

Andrássy Gábor  
Béressy Gábor  
Mohácsi Attila

### Script Writer

Andrássy Balázs

### Consultant Senior Designer

Gáspár János  
Consultant Designer  
Nagy-Szakáll Ferenc

### Lead Programmer

Somfai Akos

### User Interface & Game Programmers

Bodács Gábor  
Császár Zoltán  
Kett Norbert  
Rieger Péter

### Engine Programmers

Horváth Zoltán  
Magyar László  
Pintér Ferenc  
Török Balázs

### Multiplayer Programmer

Gócza Viktor  
AI Programmer  
Benke Zsolt

### Consultant Senior Programmer

Puhr Gábor  
Lead Artist  
Nagy Zoltán

### Senior Technical Artists

Kiss Ferenc  
Seres Lehel

### Level Artists

Ferro Attila  
Gaál Attila  
Sághy Viktor  
Sédői Levente  
Szalai István  
Tömör Gergő

### User Interface Artists

Gaál Attila  
Sédői Levente

### Lead FMV Artist

Tóth Péter

### Senior FMV Artists

Kerti Tamás  
Rigó Péter

### FMV Artists

Dajkó Tibor  
Kissné Kovács Éva  
Radványi Norbert  
Tujner János

### QA Supervisor

Kozma Zoltán

### Quality Assurance Testers

Heiczinger Zsolt  
Horváth Péter András  
Kunosi György  
Létai János  
Malatinszky Bence  
Simon Balázs  
Sinka Tamás

### IT Manager

Fertői Ferenc

### System Administration

Horváth Péter

### Office Administration

Tankó Veronika

### Receptionist

Szívós Andrea

### Supplementary Artwork

Ifj. Rácz László

### Additional Programming

Kiss Árpád István  
Kovács Róbert  
Lehőcz Kornél

### Additional QA

Acs Máté

### Sound Effects

Hotelsinus Sound Design, Zizics László

### Music

Music by Richard Jacques Studios,  
Composed by Richard Jacques and  
David Kates.

### 3D Asset Production

3D Brigade Kft

### Motion Capture Services

Bohemia Interactive Studio

### Dialogue Writer

James Leach

### Voiceover Studio

ID Audio - Patrick McQuaid

### SPECIAL THANKS TO

Klaude Thomas  
Kullai Imre  
Matthew Miles Griffiths  
Nyulászi Zsolt  
Tiszai Zsuzsanna

## EIDOS GAME STUDIOS

### General Manager

Lee Singleton

### Producer

Jonathan Eardley

### Associate Producer

Saty Mann

### Brand Manager

Trevor Burrows

### Assistant Brand Manager

Luke Willoughby

### External Games Designer

Alastair Cornish

### Product Acquisitions Coordinator

Caspar Gray

### Financial Controller

James Trundle

### Global Communications Manager

Gareth Ramsay

### Community Manager

Mike Oldman

## EIDOS

### Chief Executive Officer

Phil Rogers

### Chief Financial Officer

Robert Brent

### Company Secretary

Anthony Price

### Product Acquisition Director

Ian Livingstone

### Group Strategic Planning Director

Fabien Rossini

### Group Marketing Director

Sarah Hoeksma

### Operations Director

Richard Lever

### Chief Technical Officer

Julien Merceron

### Production and Creative Manager

Linda Ormrod

### Production Executive

Tiago Silva

### Senior Creative Artworker

Emma Ward

### Distribution Supervisors

Fiona Batey

Dom Edwards

### Mastering Manager

Jason Walker

### Head of Quality Assurance

Marc Titheridge

### Quality Assurance Project Manager

David Pettit

### Quality Assurance Technicians

VMC Game Labs Montreal

Head of Localisation

Monica Dalla Valle

Caroline Simon

### Localisation Manager

Jan Büchner

### Localisation QA Supervisor

Augusto d'Apuzzo

### Special Thanks

Jürgen Goeldner, Robert Lindsey, Karl Stewart, David Bamberger, Patrick Melchior, Matt O'Driscoll and a massive thanks to all of you in the PR, Sales, Marketing, Finance, Legal and IT teams.

## SERVICES CONSOMMATEURS

### Assistance, concours, astuces, solutions et infos 24h/24.

Vous avez besoin d'une assistance sur un jeu Eidos ? Vous cherchez une info ? Vous êtes bloqué, il vous faut une astuce, des codes ou une solution complète pour un jeu Eidos ?

Consultez nos solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée 24h/24 et 7j/7 :

**SERVEUR VOCAL AU 08 92 68 19 22\***

**SITE INTERNET [HTTP://WWW.EIDOS.COM](http://www.eidos.com)**

\*0,34 €/MIN, DISPONIBLE 24H/24 (FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT)

## ASSISTANCE TECHNIQUE

### HOTLINE TECHNIQUE

**Accès :** 08 25 15 00 57 (France métropolitaine uniquement)

**Tarifs :** Numéro Indigo au prix d'un appel local

**Type de service :** Nos techniciens répondent par téléphone

**Horaires :** lundi, mardi, jeudi et vendredi de 10h à 19h, mercredi et samedi de 10h à 20h.

**Attention :** aucune aide ou solution de jeu ne sera fournie par nos techniciens

### HOTLINE TECHNIQUE SUR INTERNET

**Accès :** [www.eidos.fr/support/](http://www.eidos.fr/support/)

**Tarifs :** Service gratuit hors coûts d'accès à Internet

**Type de service :** Q&R techniques et envoi d'emails à notre hotline technique

**Horaires :** Service permanent, nous demandons 48h pour répondre aux emails

**Attention :** aucune aide ou solution de jeu ne sera fournie par email

### VOUS POUVEZ ÉGALEMENT NOUS ÉCRIRE À :

*Eidos France, Service Consommateurs, 101-109 rue Jean Jaurès, 92 300, Levallois, Cedex - France*

### POUR ÊTRE LES PREMIERS INFORMÉS !

Pour être avisé de toutes les nouveautés Eidos, de la disponibilité des démos, des dernières images ou vidéos des jeux que vous attendez, des dates de sorties, des derniers concours et promotions, n'hésitez pas à vous inscrire sur notre site Internet pour recevoir notre bulletin, directement dans votre boîte aux lettres email.

### [HTTP://WWW.EIDOS.FR](http://www.eidos.fr) (RUBRIQUE NEWSLETTER)

**Battlestations: Pacific** © Eidos Interactive Limited 2009.

Published by Eidos Interactive Limited, 2009. Developed by Eidos Hungary KFT.

Battlestations, **Battlestations: Pacific**, Eidos Hungary KFT and the Eidos Hungary KFT logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Limited.

Uses FMOD Ex Sound System. Firelight Technologies.

All other trademarks are the property of their respective owners.

All rights reserved.

Tous droits réservés. PRODUIT DESTINÉ UNIQUEMENT À UN USAGE DOMESTIQUE. Toute copie, adaptation, location, autorisation de jeu contre paiement, prêt, distribution, extraction, violation de protection de copie, revente, utilisation en galeries d'arcade, diffusion, performance publique et transmission sur Internet, par câble ou toute autre forme de télécommunications, ainsi que tout accès ou utilisation sans autorisation de ce produit ou de tout composant protégé par une marque commerciale ou par des droits de copyright, y compris ce manuel, est interdite. Edité et Distribué par Eidos France - 101-109 rue Jean Jaurès, 92 300 Levallois, France - SARL au capital de 7623 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113