

FC 71-100

DEPARTMENT OF THE ARMY FIELD MANUAL

YOOPERS GUIDE

**ARMORED AND
MECHANIZED
BRIGADE
OPERATIONS**

HEADQUARTERS, VEITIKKA STUDIOS

November 2019 - 1.045

Cette page a été intentionnellement laissée en blanc.

Preface



Ce manuel de terrain fournit une analyse de base sur le fonctionnement et l'utilisation du jeu Armored Brigade. Le public cible de ce manuel comprend les commandants, les instructeurs et tous ceux qui cherchent à élargir leur compréhension de la plate-forme de jeu d'Armored Brigade. Ce manuel de terrain a été déployé pour combler une lacune entre le manuel de Matrix Games et la pratique sur le terrain. Les leçons opérationnelles et les ressources du monde réel seront déployées et expliquées au fur et à mesure qu'elles se produiront. Diverses plates-formes, tant l'OTAN que le Pacte de Varsovie, seront utilisées pour illustrer ces points.

Les tactiques et la logistique de l'unité ne seront pas couvertes car elles dépassent la portée de ce manuel. Veuillez consulter le FM-100-2-1 pour un aperçu sur les opérations et les tactiques de l'OTAN et de l'armée soviétique. Voir FM-71-100 pour les opérations des divisions blindées et mécanisées de l'OTAN.

Pour plus d'informations, nous vous recommandons les ressources numériques suivantes :

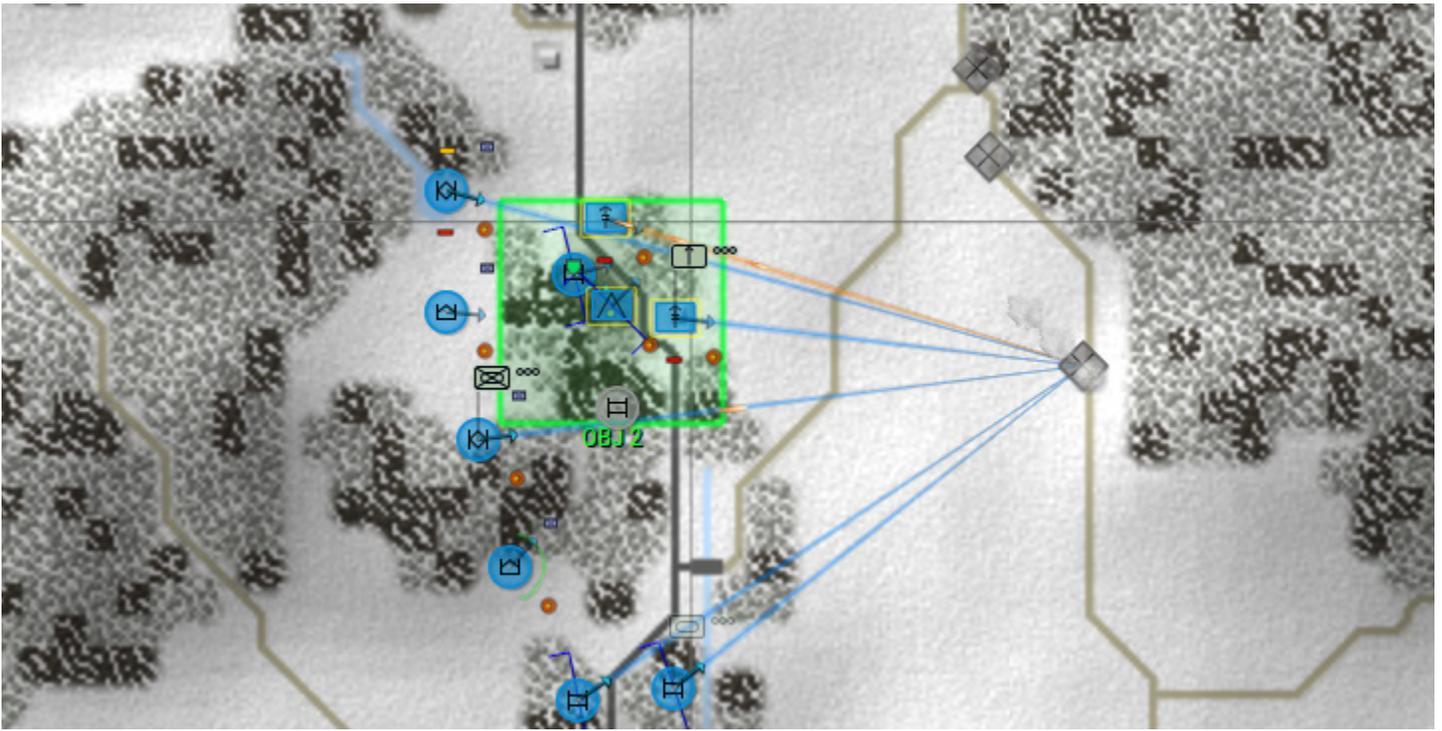
https://www.matrixgames.com/amazon/PDF/Armored_Brigade_manual_EBOOK.pdf

<https://www.matrixgames.com/forums/tt.asp?forumid=1639&p=&tmode=1&smode=1>

<https://www.reddit.com/r/computerwargames/>

<https://steamcommunity.com/app/1089840/discussions/>

<http://thestrategygamer.com>



Une force combinée de Fusiliers belges défend un passage face à la 16ème division d'Infanterie de la Garde Soviétique. Janvier 1986.

Périmètre

Il est important de reconnaître le périmètre d'Armored Brigade. Vous, le joueur, êtes le commandant. Vous n'êtes pas une personne qui voit tout, qui sait tout, qui commande directement, qui ressemble à un dieu. Les troupes sous votre commandement répondront aux ordres comme ils le jugeront bon en fonction des directives données. Vos troupes peuvent fuir, ouvrir le feu trop tôt, prendre leur propre initiative et leur propre chemin d'une manière imparfaite. Vous pouvez micro-gérer vos unités, mais la meilleure façon de jouer au jeu est d'utiliser les SOP et de laisser vos unités opérer.

Cela dit, il y a des occasions où vous devrez intervenir et peaufiner en fonction du niveau d'information supérieur dont vous disposez à votre niveau de commandement. Utilisez ceci à votre avantage.

À propos de ce guide

C'est un guide "non officiel" du jeu créé par moi, Yooper.

J'ai grandi en tant qu'enfant de la guerre froide et j'ai vu beaucoup de nostalgie en jouant aux guerres qui n'ont jamais eu lieu. Mon entraînement dans la 1ère Division de Cavalerie (équipier sur M1A2) a eu lieu à la fin de la guerre froide, mais avant même que les campagnes en Irak et en Afghanistan ne commencent. Ce que j'aime le plus dans la Armored Brigade, c'est jouer en tant que commandant, pas en tant que "micro-gestionnaire en chef".

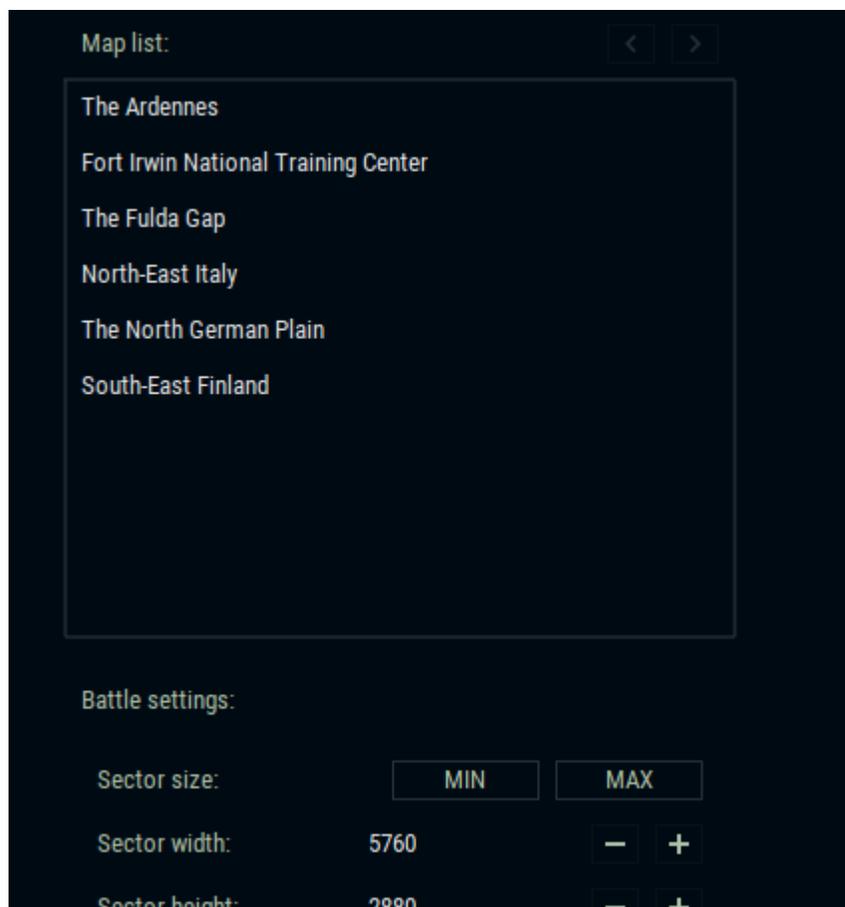
En créant ce guide, j'espère accroître l'engagement communautaire et amener une nouvelle génération de joueurs de wargame sur ordinateur dans le giron de ce jeu. Plus la communauté sera grande, plus il y aura de moddeurs, de concepteurs de scénarios et de créateurs de cartes.



A l'ouest de Bastogne. Une brigade blindée belge subit de lourdes pertes contre une division blindée soviétique alignant des T-62. Les unités soviétiques ont fait un usage exceptionnel du terrain. Octobre 1988.

Notre première étape est de cliquer sur NOUVEAU JEU dans le menu principal. Vous verrez cet écran à droite.

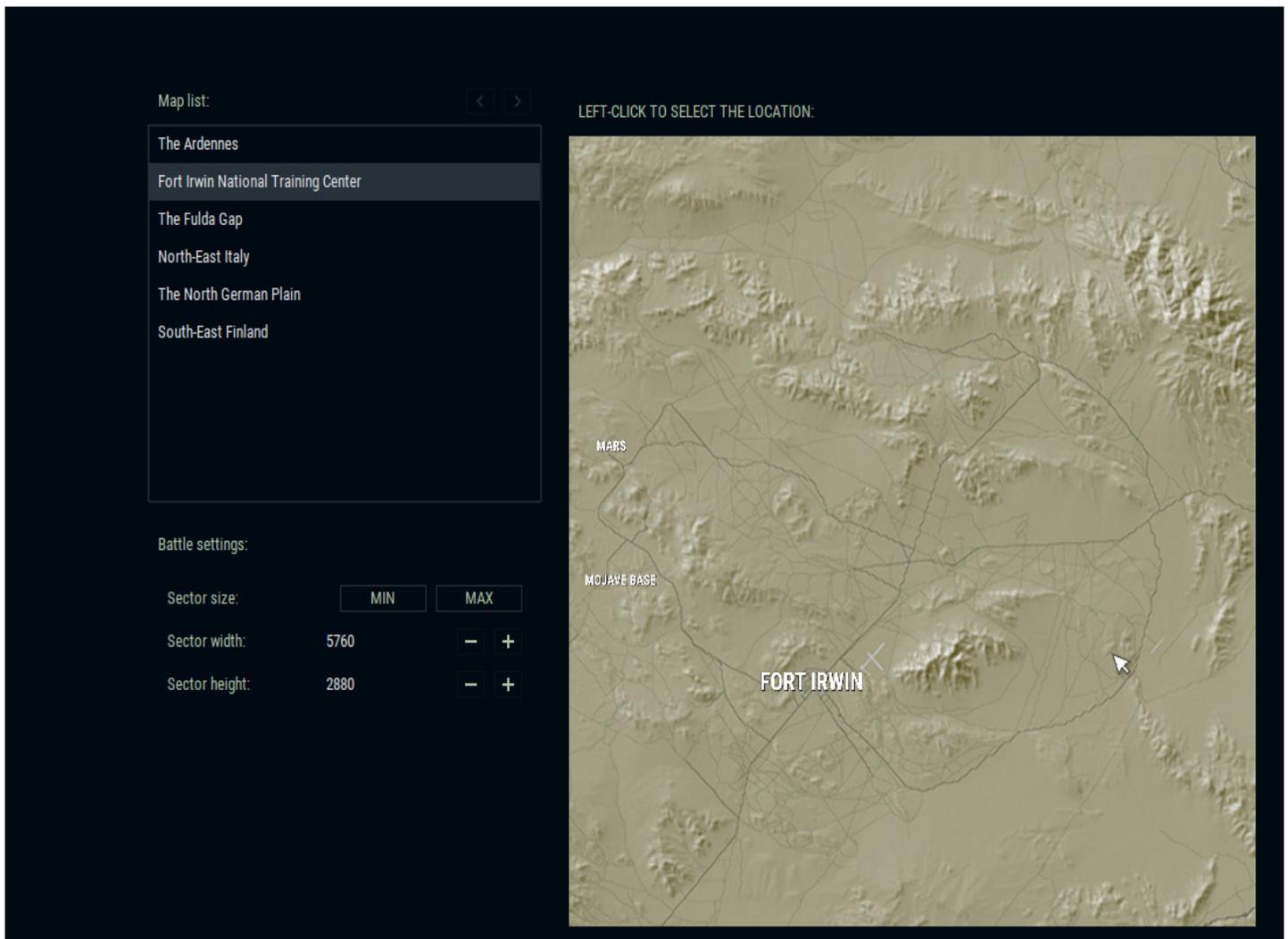
- Single Mission vous amènera à un menu où vous pouvez sélectionner des missions pré-faites.
- Générer Mission vous permet de faire votre propre bataille sur une variété de cartes et d'époques.
- Start Campaign est similaire Single Mission mais dans une campagne linéaire.
- Generate Campaign est similaire à Generate Mission.



Pour l'instant, nous allons explorer GENERATE MISSION.

Cela peut sembler légèrement différent selon les DLC que vous possédez. Dans les exemples suivants, je vais alterner entre les cartes The Fulda Gap et Fort Irwin National Training Center.

La largeur et la hauteur du secteur déterminent la taille de la carte sur laquelle vous allez jouer. Cela déterminera le nombre d'objectifs en place et l'importance de la force que vous pouvez mettre en œuvre. Pour les opérations d'infanterie uniquement, vous voudrez vous faufiler sur le petit côté. Je trouve qu'un carré de 3 km sur 3 km fait une bataille d'infanterie facile à gérer. Une carte plus grande avec un plus petit nombre de points permettra plus de manœuvres et moins de massacres. Vous verrez ce que je veux dire plus tard.



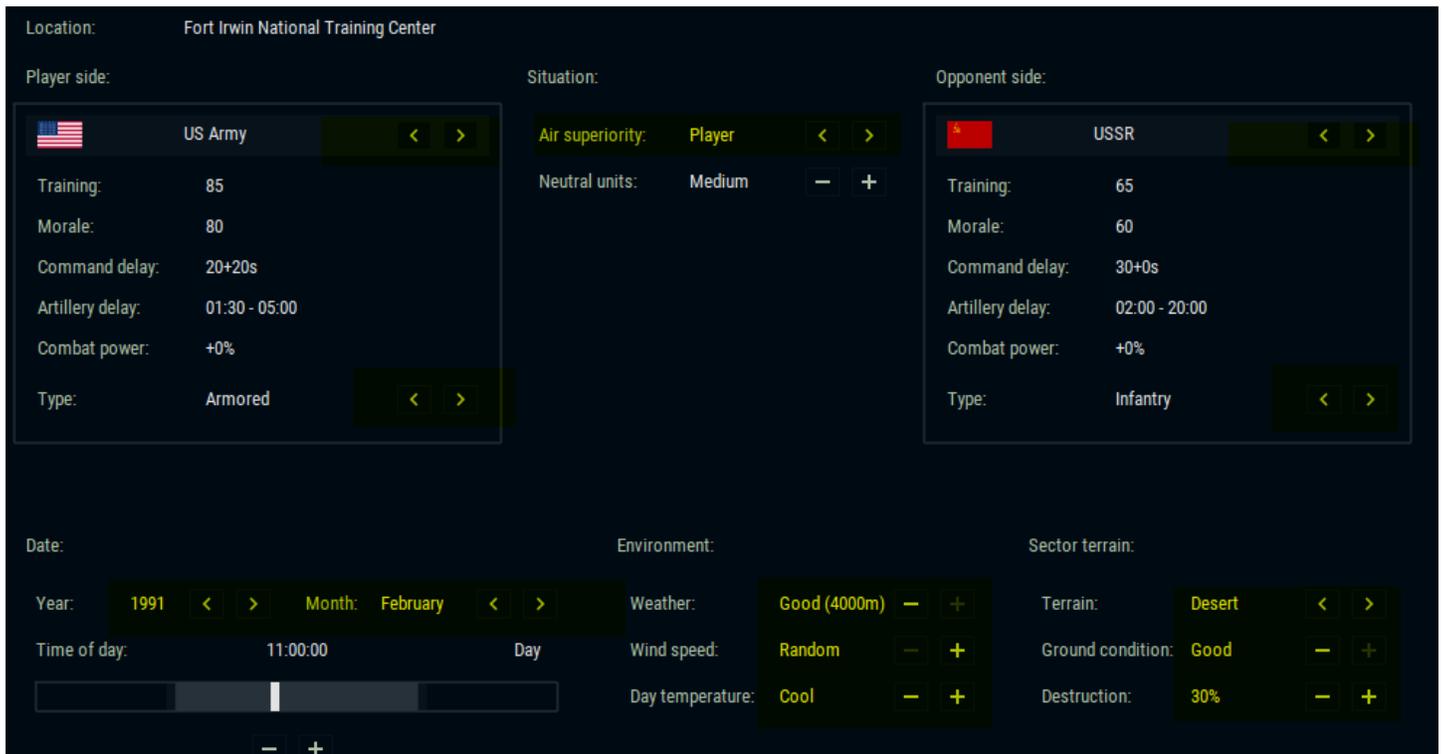
Une fois la carte sélectionnée, vous la verrez apparaître sur la droite. Déplacez le curseur de votre souris sur la carte et vous aurez une idée du champ de bataille. Cliquez pour sélectionner un emplacement et la carte s'agrandit.

Notez que vous pouvez voir du ROUGE sur la carte. Ce sont des caractéristiques du terrain qui ne sont pas utilisables. Il serait préférable de ne pas choisir un endroit que les unités ne peuvent pas traverser.

Une fois que vous êtes prêt à continuer, cliquez sur DONE (Terminé).



Un M1A1 du 1er Escadron, 11e ACR, fait une pause pendant les opérations près de la passe de Fulda.



Les éléments surlignés en jaune peuvent être modifiés. Certains s'expliquent d'eux-mêmes. Le type est très important car il permet de déterminer la répartition des points utilisés pour sélectionner les unités. Une unité blindée peut dépenser plus de points en blindés qu'en infanterie. Pareil avec votre adversaire. La date est importante car elle détermine quels éléments de la base de données sont disponibles. De plus, le délai de commandement et celui de l'artillerie sont affectés.

Les conditions météorologiques et la vitesse du vent auront une incidence sur la visibilité et sur la durée de séjour de choses comme la fumée.

La température diurne modifiera la vitesse à laquelle vos unités se fatiguent.

L'état du sol est souvent ignoré mais d'une importance critique. Avoir un véhicule blindé de 70 tonnes coincé sur le champ de bataille est une situation grave. Les chars immobilisés se transforment rapidement en casemates furieuses dans la boue.

La destruction changera le nombre de bâtiments qui seront rasés et de forêts brûlées. Un nouveau champ de bataille aura peu de destruction. Cela peut donner un champ de bataille très intéressant et varié sur le même terrain.

Notez l'heure de début. Vous pouvez régler le curseur et choisir entre nuit, aube, jour ou crépuscule.

Certaines armées se battent très bien la nuit alors que d'autres sont très limitées.

Pour notre exemple, je choisirai Blindés US pour le côté du joueur et l'infanterie URSS pour l'adversaire.

Appuyez sur DONE lorsque vous êtes prêt à passer à la suite.

Situation: CLICK TO PLACE/REMOVE OBJECTIVES, DRAG THE DEPLOYMENT ZONES TO ADJUST: 1499,1568 [192x96]

Location:	Fort Irwin National Training Center
Player side:	US Army
Opponent side:	USSR
Mission:	Advance < >
Defence:	Dug-in+Fortified < >
Player start edge:	West < >

Victory points: 23328 - +

Objectives: 2 / 2

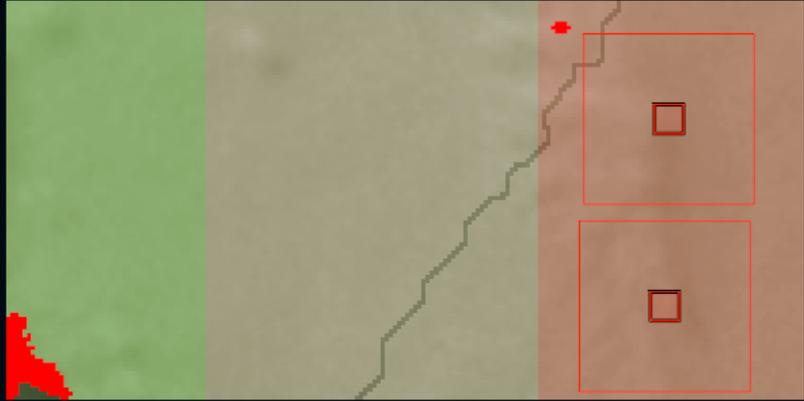
Number of objectives:	2 - +
Dummy objectives:	25% - +
Dummy radius:	600 meters - +
Player objectives:	Open < >
Opponent objectives:	- < >

RANDOM OBJECTIVES CLEAR OBJECTIVES

Estimated time limit: 4 : 16 : 00

Water: Varied < >

PAINT ZONES No-go zone < > Square < >



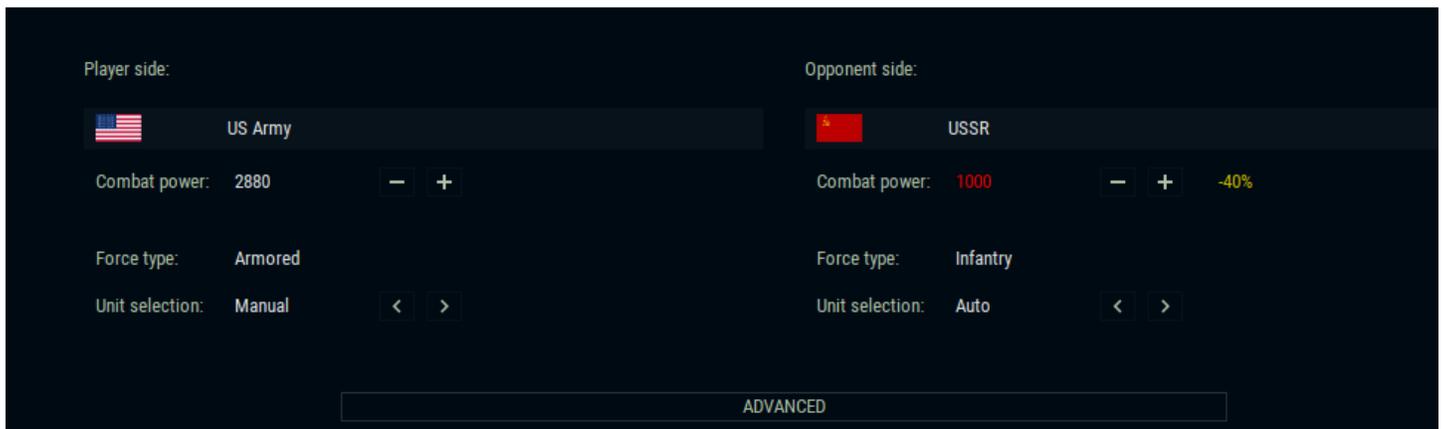
Changer la mission d'ADVANCE, DEFEND, ou MEETING changera la carte vers la droite. Vous pouvez sélectionner les objectifs pour les déplacer. Veillez à noter le bord de départ du joueur. Vous pouvez également cliquer sur le bord des zones verte et rouge pour ajuster les positions de départ.

La DÉFENSE changera le niveau de préparation des forces en défense. Une force ennemi fortifiée et enterrée peut être assez difficile à extraire.

Vous pouvez changer le nombre d'objectifs sur la carte, mais cela est lié à la taille de la carte. Une très grande carte permettra d'atteindre beaucoup plus d'objectifs. Des objectifs factices peuvent ajouter une certaine variété à la carte et forcer le joueur à sécuriser plusieurs objectifs au lieu de s'en prendre à un seul point.

L'eau, bien qu'elle ne soit pas importante à Fort Irwin, peut jouer un rôle crucial. Certains plans d'eau sont franchissables ou peuvent geler. Si vous voulez empêcher les unités de passer à travers l'eau, changez ceci en impraticable. Variée, franchissable à gué ou gelée s'explique d'eux-mêmes. Sachez toutefois qu'un plan d'eau gelé permettra à toutes les unités de le franchir.





La répartition de la puissance entre les deux camps déterminera la puissance, ou la faiblesse, d'un côté ou de l'autre. Typiquement, un attaquant aura 3 fois la puissance du défenseur. Notez que les unités adverses seront sélectionnées automatiquement tandis que nous, le joueur, sélectionnerons notre force manuellement.

L'onglet avancé vous permet de changer la composition des points.



Nous y sommes !

Chaque catégorie a un certain nombre de points alloués. Vous n'avez pas besoin de prendre des unités de chaque catégorie. Habituellement, vous voudrez plus d'unités que vous n'avez de points. L'endroit où vous pouvez choisir l'artillerie n'est pas montré, c'est l'artillerie de niveau divisionnaire et non les mortiers que vous pouvez sélectionner ci-dessus.

D'habitude, je commence par ce que je veux le plus. Il s'agit habituellement d'une batterie d'artillerie et de l'élément central de ma force. Dans ce cas, ce sera quelques blindés. Plus l'unité est grande, plus elle coûte cher. Plus l'appareil est performant, plus il coûte cher. Un peloton de M60 est beaucoup plus compétitif qu'une compagnie de M1A1, mais l'efficacité n'est pas comparable.

Formation Value Modifiers:

Training:	85
Morale:	80
HQ Team:	+300%
HQ Vehicle:	+150%
Company Formation:	-20%
Scout Helicopter:	+700%

UNITS: 4 / 325 FORMATIONS: 1 / 100 AIR SORTIES: 0 / 50

ARTILLERY OBSTACLES

Guns (4x225 = 900p):	1	-	+
Artillery minefields:	0	-	+
HE:	72	Smoke:	36
DPICM:	120	Illumination:	12
TRP:	2	TRP [M]:	0
ARTILLERY:	900 / 1440	OBSTACLES:	0 / 0

Les données sur le côté gauche sont toutes liées aux caractéristiques de l'unité. Dans cet exemple, les unités de QG sont très coûteuses, un modificateur de 300% alors que les formations au niveau de la compagnie sont 20% en dessous du coût normal.

Notre artillerie hors-carte est répertoriée à droite. Nous avons des munitions HE limitées (véhicules à blindage léger et infanterie) ainsi que des DPICM (blindés, tout le reste). Le TRP se réfère aux Points de Référence Cible et sont des points de pré-cartographie d'artillerie qui permettent des solutions de tir plus rapides.

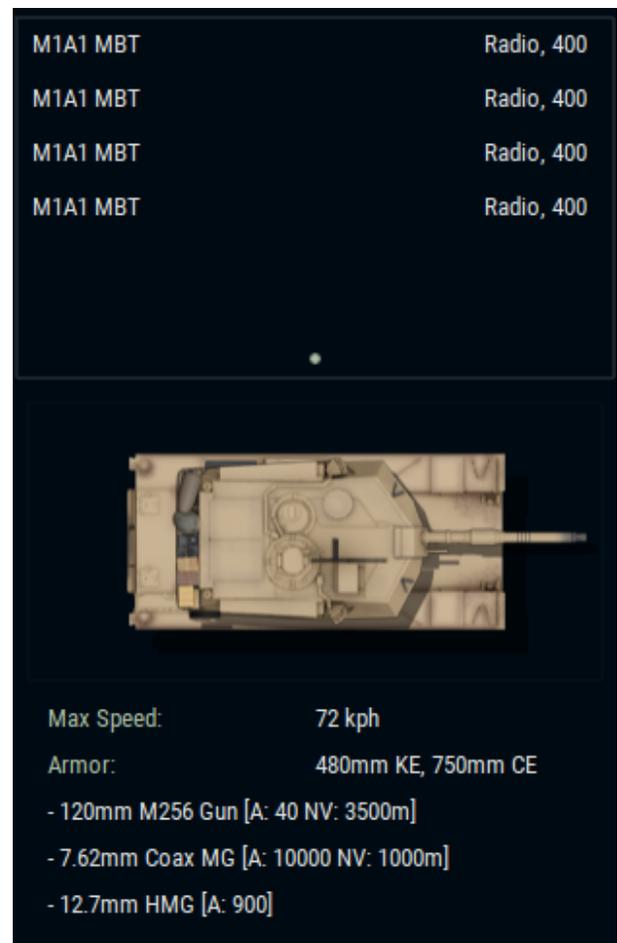
Les mines déployées par artillerie peuvent être un outil étonnant pour ralentir ou arrêter une avancée ennemie.

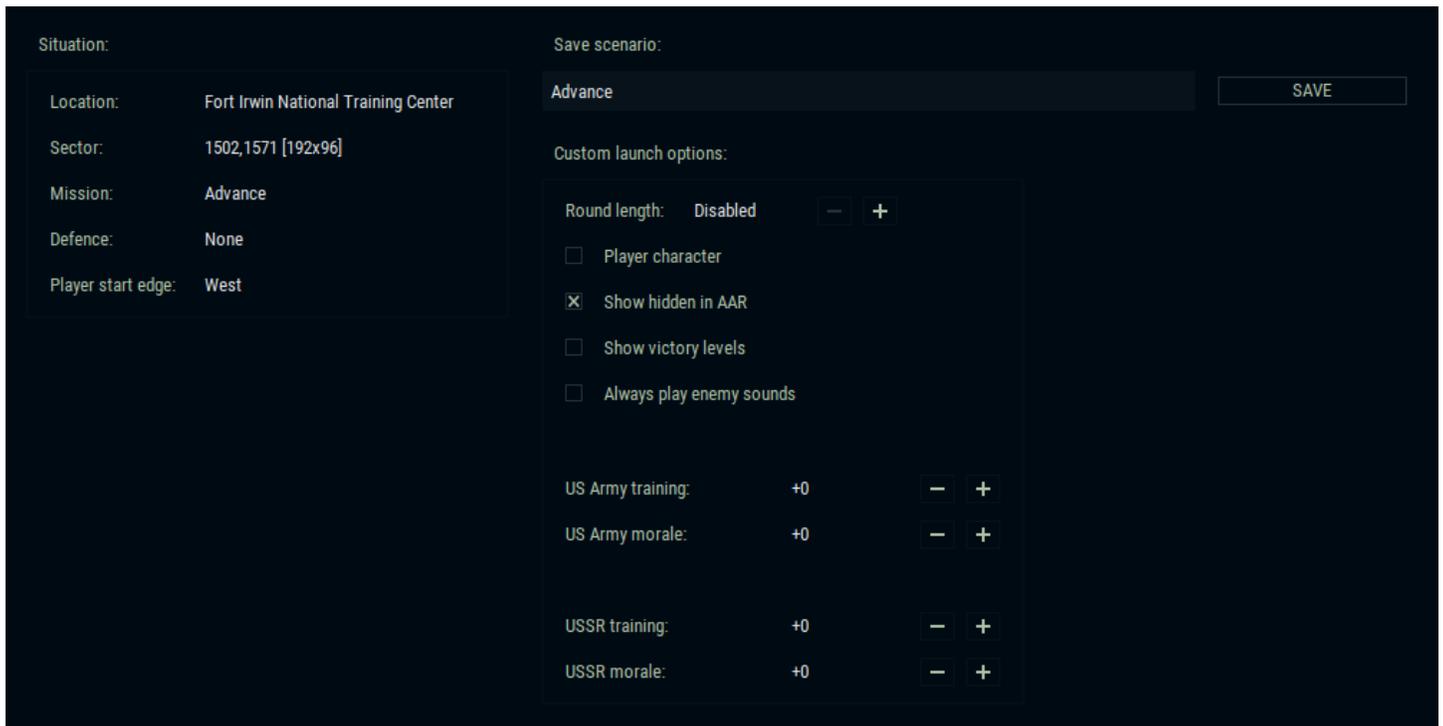
S'il s'agissait d'une mission défensive, vous pourriez aussi acheter des obstacles comme des champs de mines, des obstacles antichars et des barbelés.

En cliquant sur l'unité, vous pouvez voir sa composition et ses statistiques. Dans ce cas, c'est quatre M1A1 avec radios. Il a une vitesse maximale de 72 km/h avec une quantité de blindage et d'armes.



Pour les avions c'est un peu différent, le F-4E ci-dessus a une variété d'armes importante mais une fois qu'il est abattu ou qu'il est à cours d'approvisionnement (hormis les munitions spécifiques à la mission) alors il interrompt la mission. Il y a des moments où des avions deviennent disponibles pour un deuxième passage.





A ce stade, vous avez créé la mission de base. Pas de soucis de composition et autres, vous pouvez y revenir plus tard et l'éditer dans l'éditeur de mission.

"Round Length" fait en sorte que vous ne pouvez pas mettre le jeu en pause pendant un certain temps. Cela vous enferme techniquement dans des ordres et vous devez attendre et regarder. Pour les "lectures antérieures", je vous recommande de le laisser désactivé.

Le "personnage du joueur" est unique car il vous définit en tant qu'unité réelle. Il y a certains avantages, mais l'inconvénient que si vous mourez, le scénario se termine sur une défaite.

Pour un jeu plus facile, cochez les trois points suivants. Ils vous aideront à jouer en entendant l'ennemi et voir comment les niveaux de victoire des différents camps se comparent.

Enfin, vous pouvez ajuster le moral et l'entraînement. Pensez à cela comme une mise en place de type facile, moyen et dur.



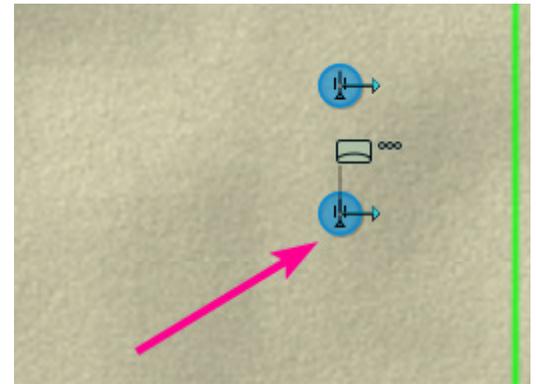
Un MIG-23 se prépare pour un mitraillage dans la passe de Fulda.



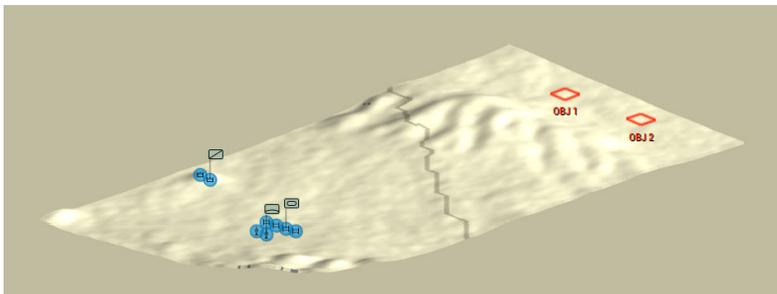
Une fois que vous commencez la mission, vous êtes dans la phase de placement. Il y a trois zones, l'une est verte vif, dans laquelle n'importe quelle unité peut être placée. La suivante est verte foncé où seuls les éclaireurs peuvent être placés. Enfin, il y a les zones rouges où les forces hostiles se déploient. Pour déployer vos unités, cliquez sur l'icône de l'unité et faites-la glisser en place.

Vous pouvez positionner les unités individuellement ou en tant que formation. En sélectionnant le drapeau d'unité "command", vous déplacerez toutes les unités qui y sont attachées. Si vous ne sélectionnez que l'unité elle-même, vous ne déplacerez que cette unité. Si cela se produit, cliquez sur le bouton COMMANDER ci-dessous et sélectionnez REATTACH. Les unités ne feront alors plus qu'un.

Quant à la façon dont vous positionnez vos unités, eh bien, c'est la partie délicate, n'est-ce pas ? Nous pouvons changer de mode de carte pour voir le champ de bataille différemment.

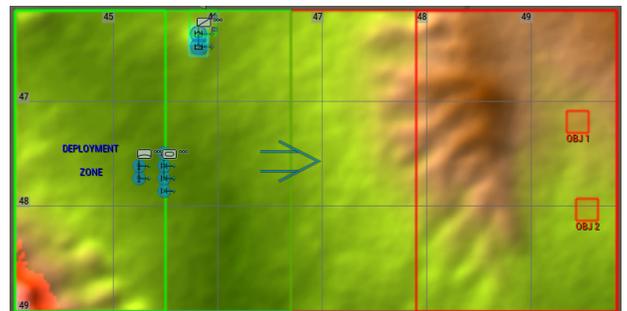


En cliquant sur ISO dans le coin inférieur droit, vous passez en mode isométrique. Utile pour obtenir une image 3D du champ de bataille. Notez que vous ne pouvez pas donner d'ordres ici.

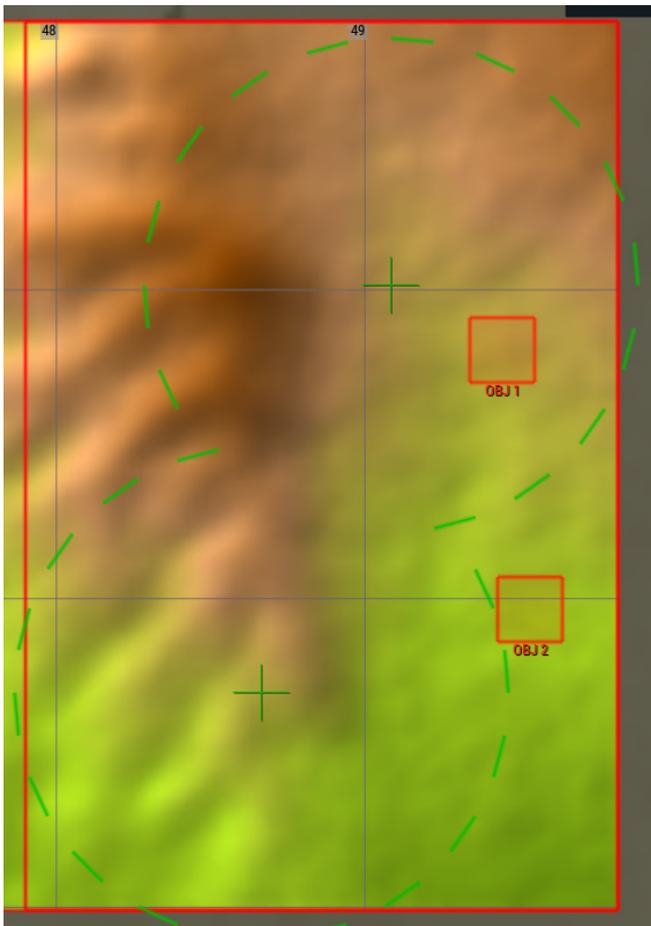


Vous pouvez également cliquer sur HGT pour passer à une carte de hauteur de type "heat". Plus la couleur est proche du rouge, plus c'est haut, plus elle est verte foncé, plus c'est bas. Dans notre exemple, nos unités sont coincées dans une vallée avec le peloton d'éclaireurs posé sur un monticule. Nos objectifs se situent carrément derrière une ligne de crête.

Pour utiliser nos chars d'assaut, je vais les déployer dans le sud et les diriger ensuite le long de cette lisière.

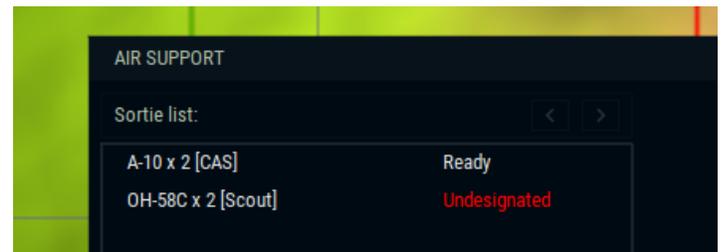


Cette page a été intentionnellement laissée en blanc.

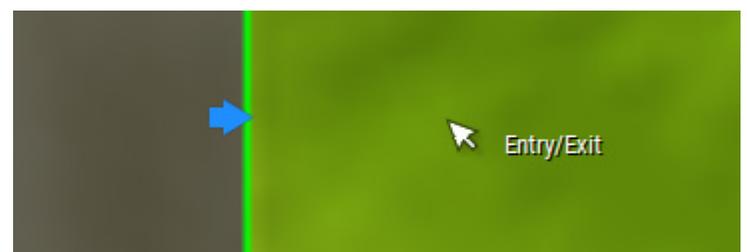


La prochaine étape consiste à placer le TRP. Cliquez sur l'icône TRP en haut à droite et collez-les près de l'endroit où vous pensez que les ennemis seront. L'artillerie peut encore tirer ailleurs, mais il faudra plus de temps pour que la mission commence. Si vous aviez des défenses à placer ici, c'est là que vous cliqueriez sur l'icône BUILD et les déposeriez. Dans les deux cas, vous cliquez avec le bouton droit de la souris et cela changera l'élément à placer. Dans notre cas, nous pouvons choisir entre le TRP d'artillerie régulière et le TRP[Mine]. Comme nous n'avons pas de mines, nous l'ignorons.

Ensuite, nous devons choisir un chemin pour nos hélicoptères. Cliquez sur l'onglet SUPPORT AIR en bas à gauche. Cliquez ensuite sur n'importe quel élément d'aéronef à voile tournante.

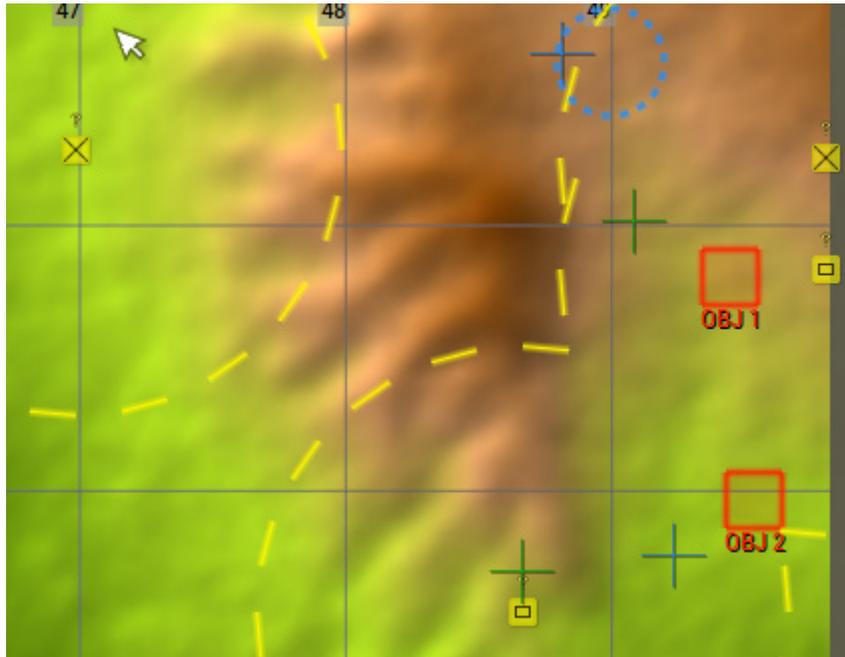


Vous définirez un point d'entrée ainsi que des points de référence vers lesquels l'unité se déplacera. Après avoir sélectionné le point d'entrée, vous choisissez les points de référence. Après avoir sélectionné chacun d'eux, vous verrez la LOS de l'emplacement en question.



Dans mon cas, c'est un éclaireur, alors je choisis quelques endroits pratiques.

A ce stade, vous pouvez donner les ordres initiaux à vos unités. Pour notre cas, je vais attendre et cliquer sur Démarrer. Nous allons passer en revue les commandes d'unités et tout ça maintenant.



Nos premières infos arrivent dès que je clique sur Démarrer. Jaune signifie contact inconnu. Le X signifie infanterie tandis que la case définit une unité mécanisée. Le cercle est la plage d'incertitude. C'est quelque part là-bas, mais on ne sait pas où. Pour l'instant.

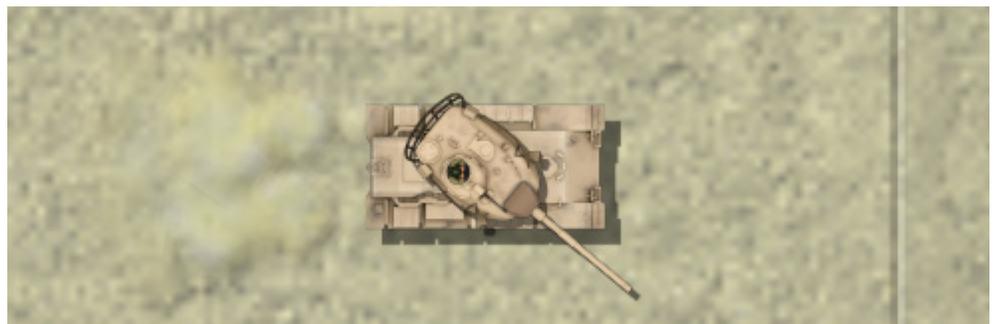


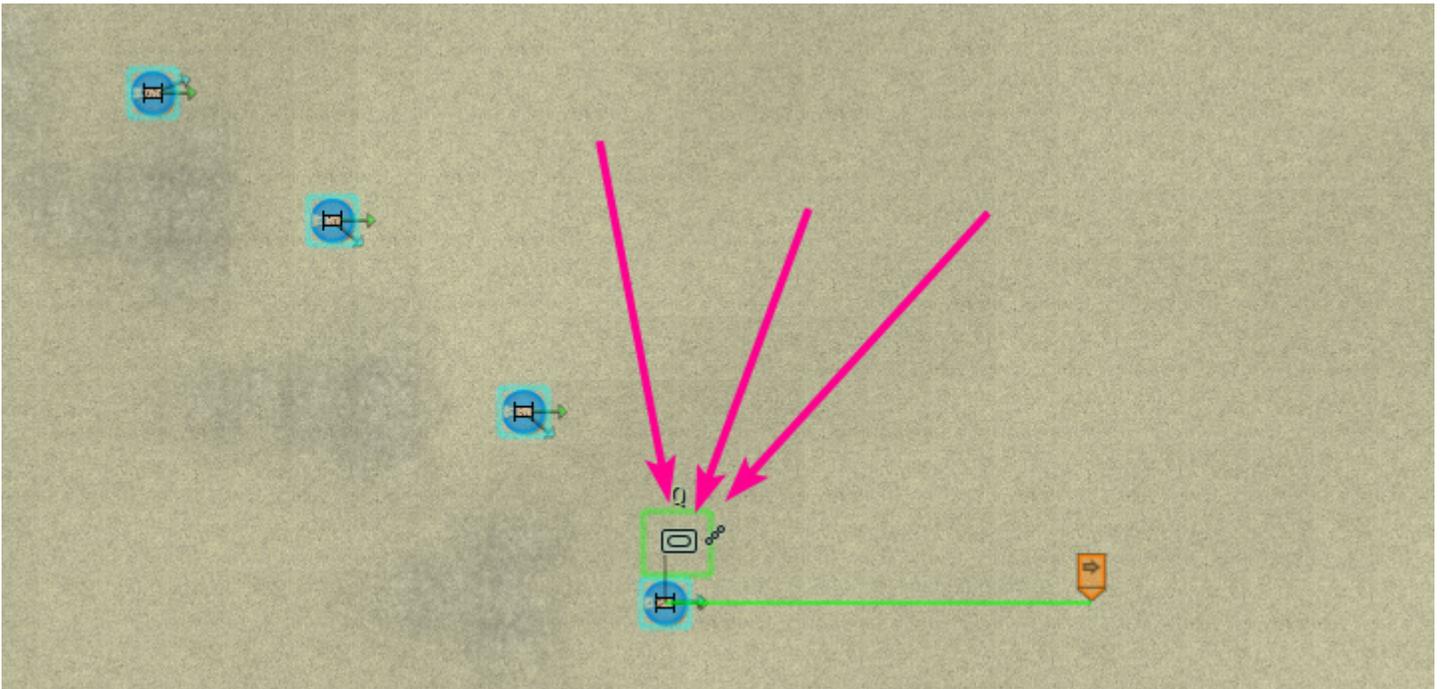
Lorsque vous sélectionnez une unité, vous pouvez changer la formation. Nous aurions pu le faire pendant la phase de mise en place et cela se serait produit immédiatement. Comme c'est le cas, je vais cliquer sur la formation ÉCHELON DROITE (ECH. RIGHT).

Les unités surveilleront différents secteurs en fonction de leur position dans la ligne.



Notez la fumée et la poussière qui se trouvent derrière les chars en mouvement. L'ennemi risque de les voir et cela peut trahir notre position. Choisissez différentes formations au fur et à mesure que vous vous déplacez pour obtenir différents effets.





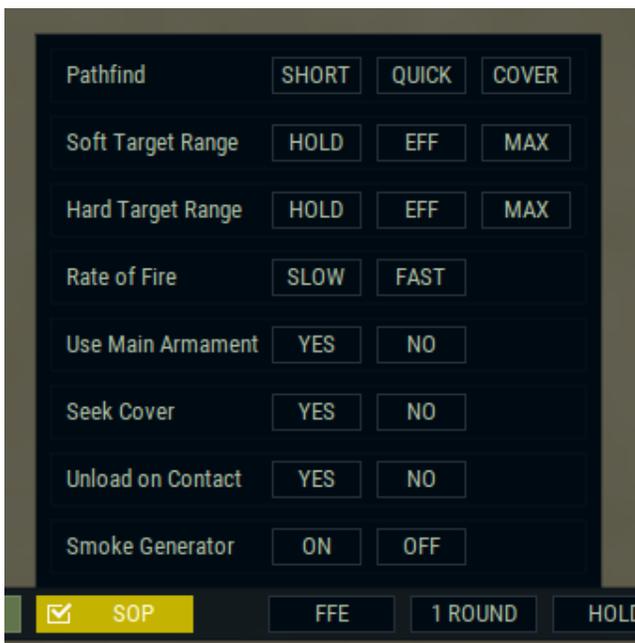
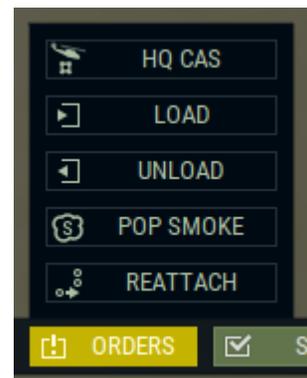
Assurez-vous que vous sélectionnez le drapeau de formation et non l'unité individuelle. Les choses seront différentes si vous choisissez l'unité elle-même. Un bon indice est que le bouton FORMATION n'est pas actif et qu'à la place vous voyez une image de l'unité elle-même.

Le bouton ORDERS affiche quelques éléments clés. Le HQ CAS est destiné aux unités du QG et aux demandes de CAS.

Charger et Décharger sont pour les unités qui peuvent transporter de l'infanterie ou des éclaireurs. Toute la formation déchargera, ou chargera, sur place. Ceci diffère de la commande DECHARGER par un clic droit au fur et à mesure qu'elle se met en place.

POP SMOKE, vous l'avez deviné, lâche de la fumée !

REATTACH est un ordre que vous utiliserez souvent. Parfois, vous devez affiner les ordres pour une seule unité, mais une fois qu'elle est en place, vous cliquez dessus et elle est rattaché de nouveau à la formation.



La SOP de l'unité est quelque chose que vous allez certainement utiliser.

Le cheminement, sur lequel nous reviendrons plus loin, changera complètement la façon dont vos unités se déplacent.

En changeant la portée de la cible, votre blindé restera caché pendant qu'il ignore les éclaireurs et cible les autres chars.

Chercher une couverture est très utile lorsqu'une unité se déplace dans une zone hostile et se fait tirer dessus, elle va essayer de s'enfuir. (Essayer est le mot clé.)

Le générateur de fumée et le Déchargement au contact doivent tous deux être explicites.



Après avoir sélectionné une unité ou une formation, cliquez DROIT pour définir l'ordre. Soyez conscient que chaque fois qu'une unité change ce qu'elle fait, elle subit un délai de commande. Si un QG se trouve à proximité de l'unité, le délai est beaucoup plus court. Si c'est une unité isolée au milieu de nulle part, cela peut prendre beaucoup de temps. Cela fait beaucoup pour simuler la cohésion de l'unité et la structure de commandement. Les forces de l'OTAN ont des délais beaucoup plus courts, tandis que les unités soviétiques et celles du Pacte de Varsovie mettent beaucoup plus de temps à interpréter les ordres. La doctrine de commandement des Soviétiques mettait l'accent sur les missions planifiées à l'avance et ne donnait pas beaucoup de marge de manœuvre à l'individu en ce qui concerne la situation. Cela n'a pas toujours été le cas, mais d'un point de vue doctrinal, cela explique les longs délais.



Le bouton Advance sera probablement le plus utilisé. Les unités suivront les SOP et feront ce qu'elles peuvent pour atteindre le waypoint même si elles sont sous le feu et si elles voient un ennemi. Elles tireront en se déplaçant, mais se concentreront sur le mouvement à moins que le moral ne soit brisé ou que l'unité ne soit détruite.

Notez que selon le SOP choisi pour le mouvement, une unité peut ne pas être capable de maintenir sa formation. Un pont, un bosquet dense d'arbres, ou une SOP trop serré peuvent faire bouger les unités de façon erratique. C'est pour cette raison que votre belle avance en échelon est bloquée dans un embouteillage autour d'un pont.



Contact est une démarche plus prudente. Votre unité avancera et dès qu'elle voit un ennemi, elle s'arrêtera. Notez qu'elle peut s'arrêter au milieu d'un champ. elle peut s'arrêter à découvert. Elle s'arrête généralement dans la pire position possible. Il vous appartient d'utiliser cet ordre avec prudence et d'en connaître les conséquences.

Cela dit, c'est extrêmement utile pour avancer par delà une colline et s'arrêter au moment où vous voyez des ennemis arriver. Voyez ça comme une sorte d'avance à couvert.



C'est CONTACT mais avec prudence. Vos unités vont chercher des ennemis et s'attendre à des ennuis. Ils s'arrêteront quand ils verront des hostiles. Habituellement au pire moment possible.



Tout le contraire de CONTACT et SCOUT. L'unité se déplacera, aussi vite que possible, vers une position. Elle tirera sur tout ce qu'elle voit, mais se concentrera d'abord sur la course. Il est préférable de l'utiliser sur un territoire où il n'y a pas d'ennemis.



La marche arrière renvoie l'unité vers l'arrière. Elle maintiendra l'avant vers la menace. Utile lorsqu'on tire sur une unité blindée et que l'on veut garder le blindage avant vers l'ennemi.



Selon la loi de Murphys, dès qu'une unité se met en position, il est probable qu'elle ne sera pas dirigée vers l'endroit où elle doit se trouver. Cet ordre fera tourner l'unité vers l'endroit où vous lui direz.

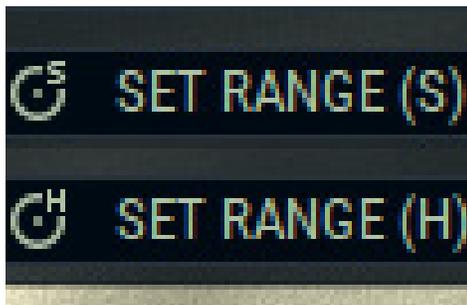


DEFEND n'est pas utilisé assez souvent. Vous trouverez ci-dessous l'explication mot à mot du manuel. Testez-la et apprenez à l'utiliser, l'unité au sol sait mieux quand il s'agit de se couvrir et de se positionner. Le waypoint 'DEFEND' permet à l'unité de trouver une position de combat et d'observer la direction donnée.

L'unité tentera d'acquérir une ligne de visée jusqu'à l'emplacement, tout en maintenant la meilleure couverture et la meilleure dissimulation possible et en minimisant les mouvements à partir de la position actuelle.

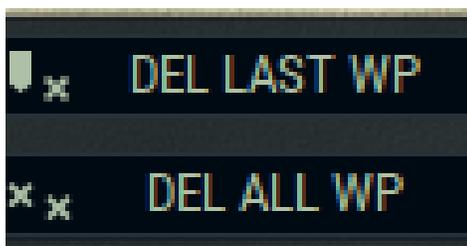


Si une unité contient un passager, elle se rendra à cette position et le débarquera. Un bâtiment n'est pas une destination valable, alors assurez-vous de mettre l'infanterie à l'abri, car elle aime rester à l'extérieur du lieu sûr.



Ces boutons vous permettent de régler la portée de l'unité. Rien ne dévoile plus votre position qu'un tir de char d'assaut sur un éclaireur solitaire à 3000 mètres de distance. Cette ordre empêchera que cela se produise. Pareil pour les cibles dures comme les chars d'assaut. Devient très utile lorsqu'on veut qu'une unité surveille un point rapproché et ignore les chars qui sont ridiculement loin.

Restez attentif à ce qui vous entoure, car une unité d'infanterie d'ATGM peut se déplacer juste en dehors de la zone des cibles molles et attaquer sans se faire agresser. C'est embarrassant et il faut l'éviter.



Enfin, les boutons d'annulation. Appuyez sur l'une de ces touches ou sur la touche BACKSPACE pour supprimer des ordres.

Il est à noter que vous pouvez empiler les commandes. Vous pouvez avoir une AVANCE suivie d'une ROTATION. Ou AVANCE, UNLOAD, REVERSE et DEFEND.





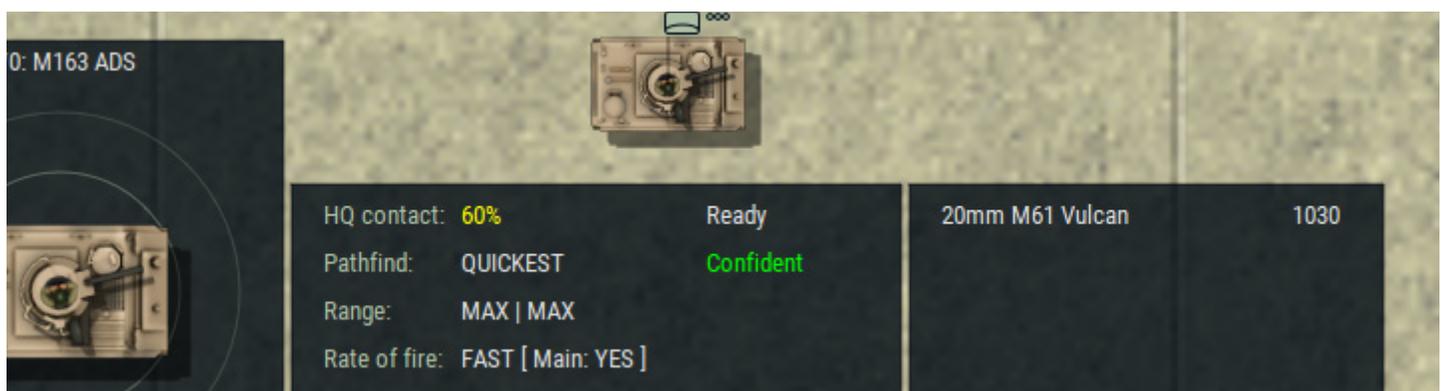
Vous subissez un délai d'ordre chaque fois que vous dites à une unité de faire quelque chose. Ce délai est réduit si une unité de QG se trouve à proximité.

Ainsi, après 30 secondes, l'unité ci-dessus ADVANCE vers le waypoint vert. Au bout d'une minute, il se mettra en position de DÉCHARGEMENT et larguera les éclaireurs. 45 secondes plus tard, il fera marche arrière, puis une minute et demie plus tard, il trouvera une position défensive qui couvre cet endroit.

Mais, comme on dit, aucun bon plan ne survit au contact de l'ennemi ! Soyez donc prêt à ajuster les ordres à la volée, mais cela aussi entraînera un délai de commandement...



D'autres choses entraînent également des délais de commande. Le peloton de M60 ci-dessus a changé pour avoir la portée maximale pour les cibles molles. Cela prendra 30 secondes pour que cet ordre se produise. Il en va de même pour les modifications du SOP, donc si vous avez besoin d'effectuer ces modifications, il vous incombe de les effectuer toutes en même temps.





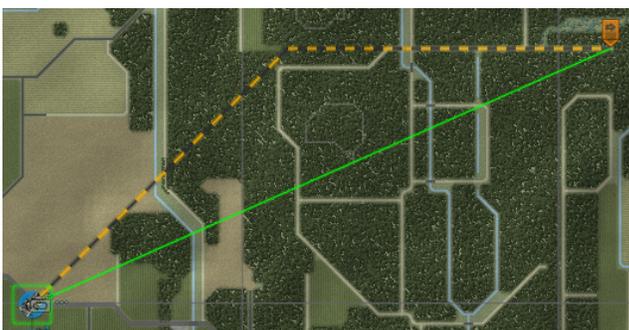
Ici ce sont trois T-80U MBT, tous avec le même ordre de commande AVANCER. L'un est réglée sur une SOP LENT, l'autre sur RAPIDE, et le dernier sur COUVERTURE. Une fois que nous aurons envoyé les ordres, il faudra un peu de temps aux unités pour les traiter. Ensuite, nous verrons le chemin que les unités suivront.



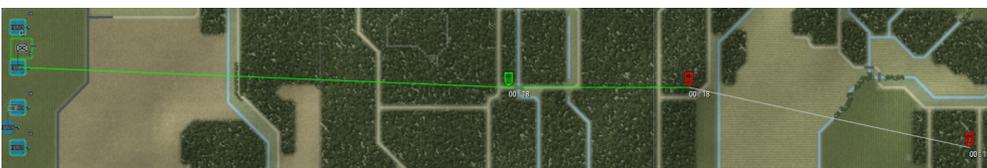
Le premier tank utilise la SOP COVER . Il prend ce qui sera probablement le chemin le plus lent, mais il tentera de se maintenir aussi profondément à l'abri que possible pour cette unité.



Ensuite, il y a la SOP RAPIDE. Ce char d'assaut va suivre les routes autant que possible et arriver à destination sans trop se soucier de se mettre à l'abri.



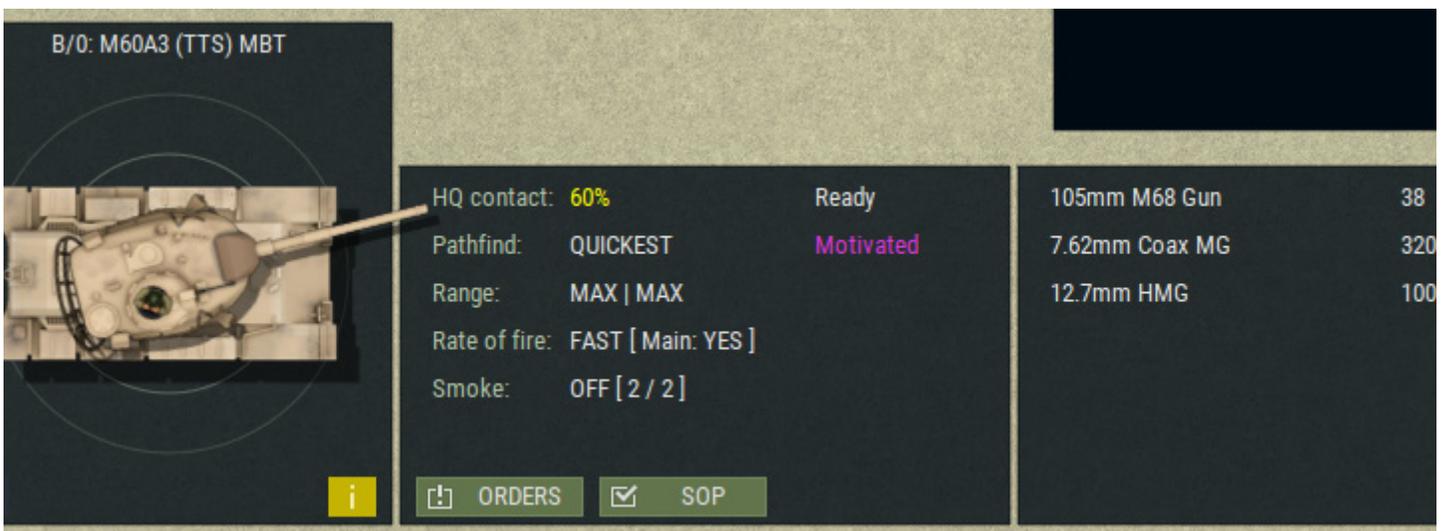
Enfin, il y a le SOP SHORT. Oui, c'est une blague. Ce char prend la route la plus directe, même s'il faut pour cela traverser des marécages, des espaces ouverts ou suivre des routes.



Un conseil de pro ! Définissez les commandes mais utilisez CTL-CLICK sur les icônes de commande pour les désactiver. Ensuite, si tout va bien, CTL-CLICK à nouveau pour que les unités suivent le plan avec un délai de commande nul.



Si vous cliquez sur une unité et ensuite sur le **I** dans le coin inférieur gauche, vous verrez les SPECS DE L'UNITE. Ce sont tous les détails critiques qui définissent notre M163 ADS. Taille, moral, entraînement, ainsi que les aspects mécaniques. Sur la droite, vous verrez le temps qu'il faut pour tirer et le genre de choses sur lesquelles il est possible de tirer. Cliquez sur l'onglet ARMOR et vous verrez à quel point cette boîte en carton géante est fragile.

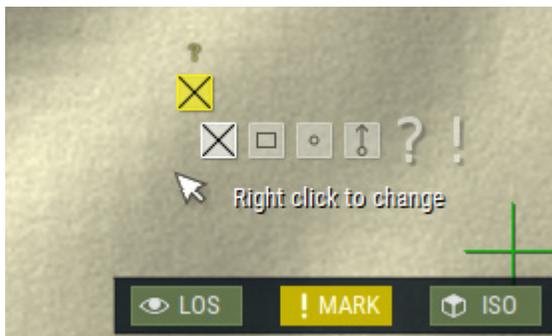


En cliquant simplement sur une unité (et non sur la formation), vous obtiendrez les spécificités de cette unité particulière. Si vous le souhaitez, vous pouvez définir des SOP et des ORDRES spécifiques pour une seule unité. Attention aux munitions à droite aussi. Si une unité est à court sur un type particulier de munition, vous voudrez peut-être réviser la portée plus minimale ou même lui demander de cesser le tir.

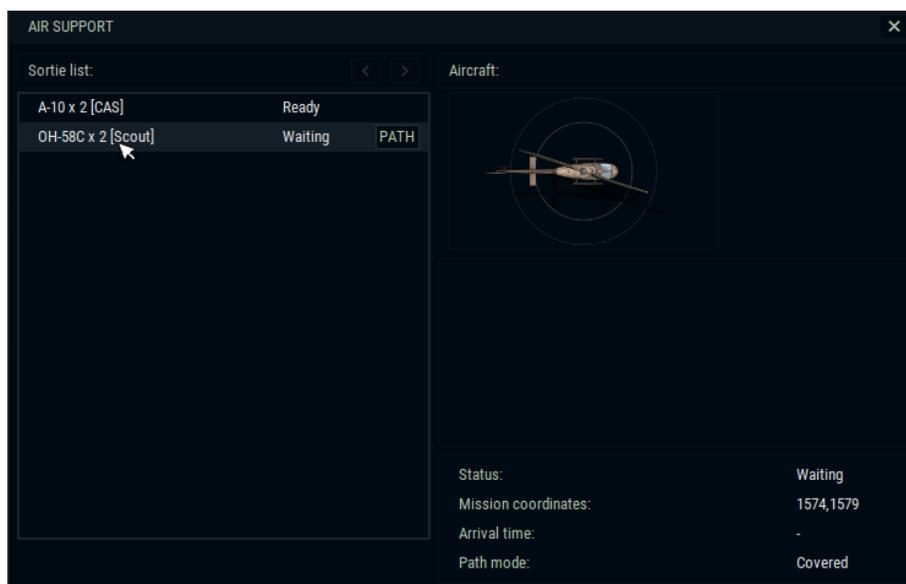




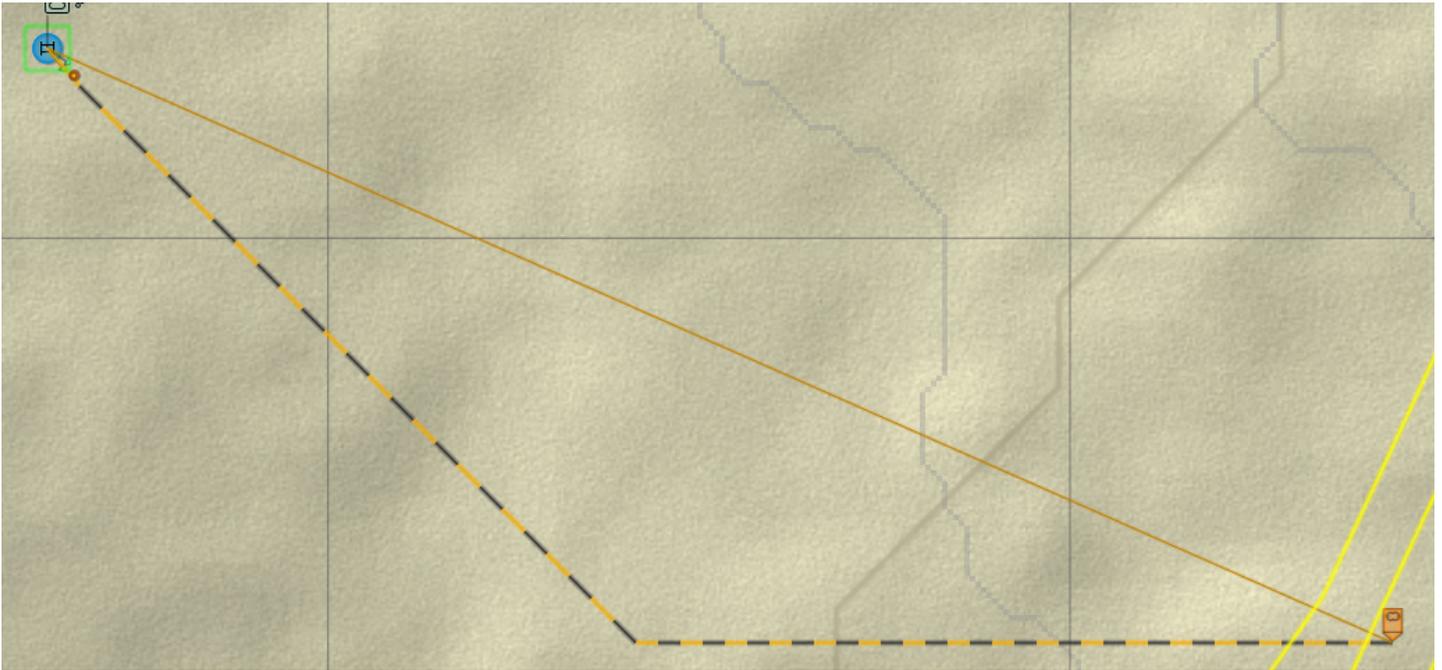
L'outil LOS se trouve dans le coin inférieur droit en haut à droite. Cliquez sur n'importe quel point et la LOS sera calculée à partir de cet emplacement. Ombré vous ne pouvez pas voir. Clair, vous voyez. Vous pouvez également déplacer la souris et voir ce point, la portée et les détails. Rien qu'en sautant un peu sur la carte avec ça, vous pouvez vraiment avoir une bonne idée des trous, des cachettes et des pièges antichar potentiels.



Vous pouvez utiliser le bouton MARK pour écrire vos propres infos sur la carte. Un contact qui apparaît brièvement puis disparaît peut être marqué pour votre propre usage futur. Pratique pour la planification des opérations ainsi que sur certaines des plus grandes cartes.



Ensuite, nous allons cliquer sur le bouton AIR SUPPORT et appeler des Kiowas. Ce ne sont pas des Kiowas Warriors, donc ils ne feront que regarder par dessus nos positions. Il suffit de cliquer sur l'unité puis sur le premier waypoint. Il indiquera combien de temps il faudra pour y parvenir.



Lorsqu'une unité commence son mouvement, vous verrez une ligne orange menant à un marqueur ADVANCE. Mais en plus nous voyons une ligne pointillée jaune-noir. C'est notre cheminement réel. Vous pouvez sélectionner chaque unité et voir qu'elle suivra un chemin similaire mais légèrement décalé pour *tenter de maintenir la formation*.

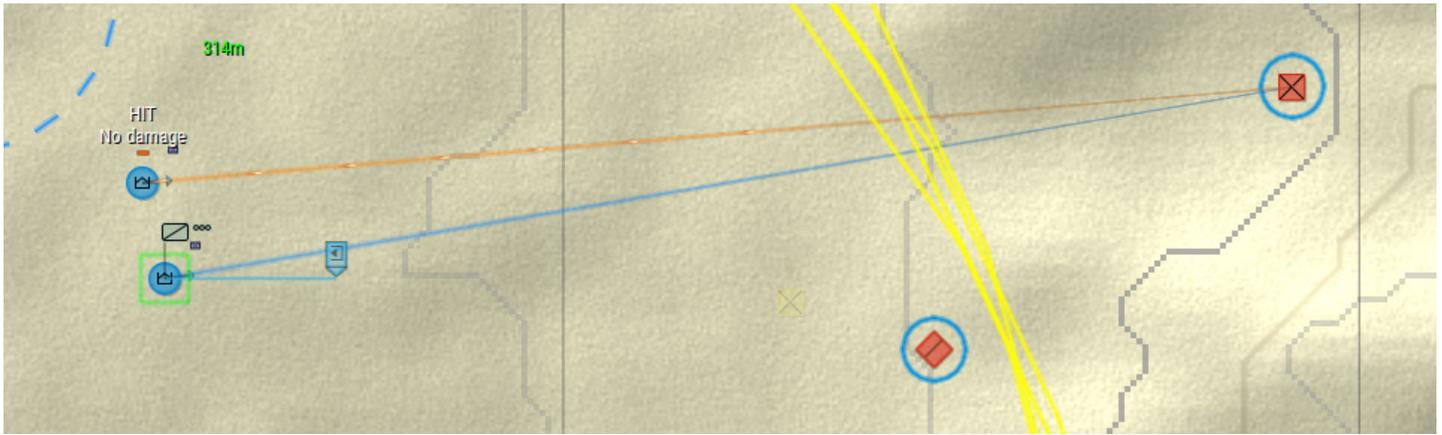


Dans notre journal de combat, nous voyons une notification que quelqu'un tire sur notre M113. Nous voyons aussi la notification sur l'unité elle-même. Vous pouvez cliquer sur le message dans le journal et vous irez directement à l'unité. Dans l'écran OPTIONS, vous pouvez définir les circonstances pour lesquelles vous voulez que le jeu fasse une pause. J'ai le mien mis en pause à chaque fois qu'une unité se fait tirer dessus (parmi d'autres choses)

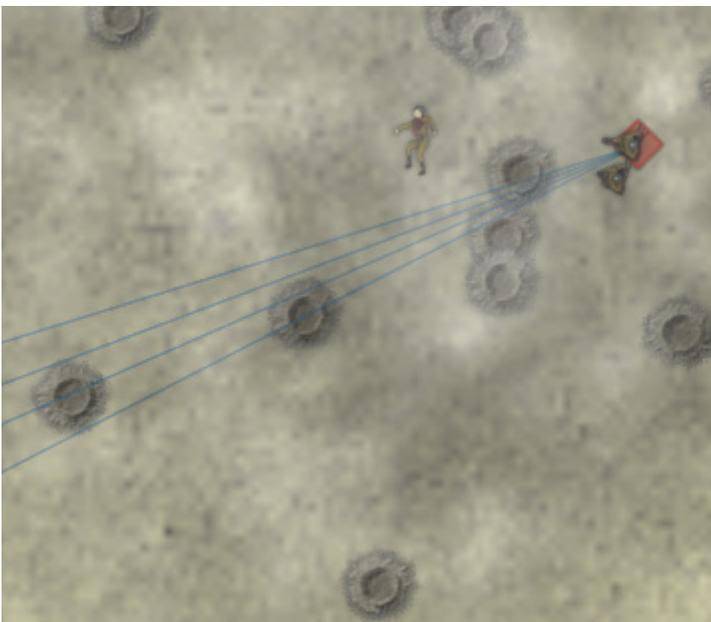
Il est facile de mettre le jeu sur vitesse RAPIDE et de rater quelques secondes cruciales pour voir une unité mourir au combat.



Vous vous souvenez de l'ordre de mouvement fantaisiste de cette unité ? Elle vient de dire NON. Elle va avancer un peu plus et c'est tout. Si vous cliquez sur lui, vous verrez qu'il est SUPPRIMÉ. Son coéquipier, cependant, poursuivra le plan et tentera de décharger ses unités.



Il y a beaucoup de choses à voir sur ce plan. J'ai sélectionné le M113 inférieur, le carré VERT autour de l'unité le montre. La ligne bleu clair allant vers l'est montre son ordre actuel, UNLOAD. La ligne bleue se dirigeant vers l'ennemi signifie qu'il tire sur cette unité, de même que la ligne orange du M113 supprimé. Les cercles bleus autour des ennemis signifient que l'unité sélectionnée peut les voir. Si un seul avait un cercle bleu, cela signifierai que l'unité sélectionnée ne peut voir qu'une seule unité. Vous pouvez voir nos faibles carrés jaunes, qui montrent le marqueur de contact inconnu depuis le début du scénario. Nous pouvons également utiliser notre outil LOS pour cliquer sur l'ennemi et voir quelles sont les unités qui peuvent l'engager.

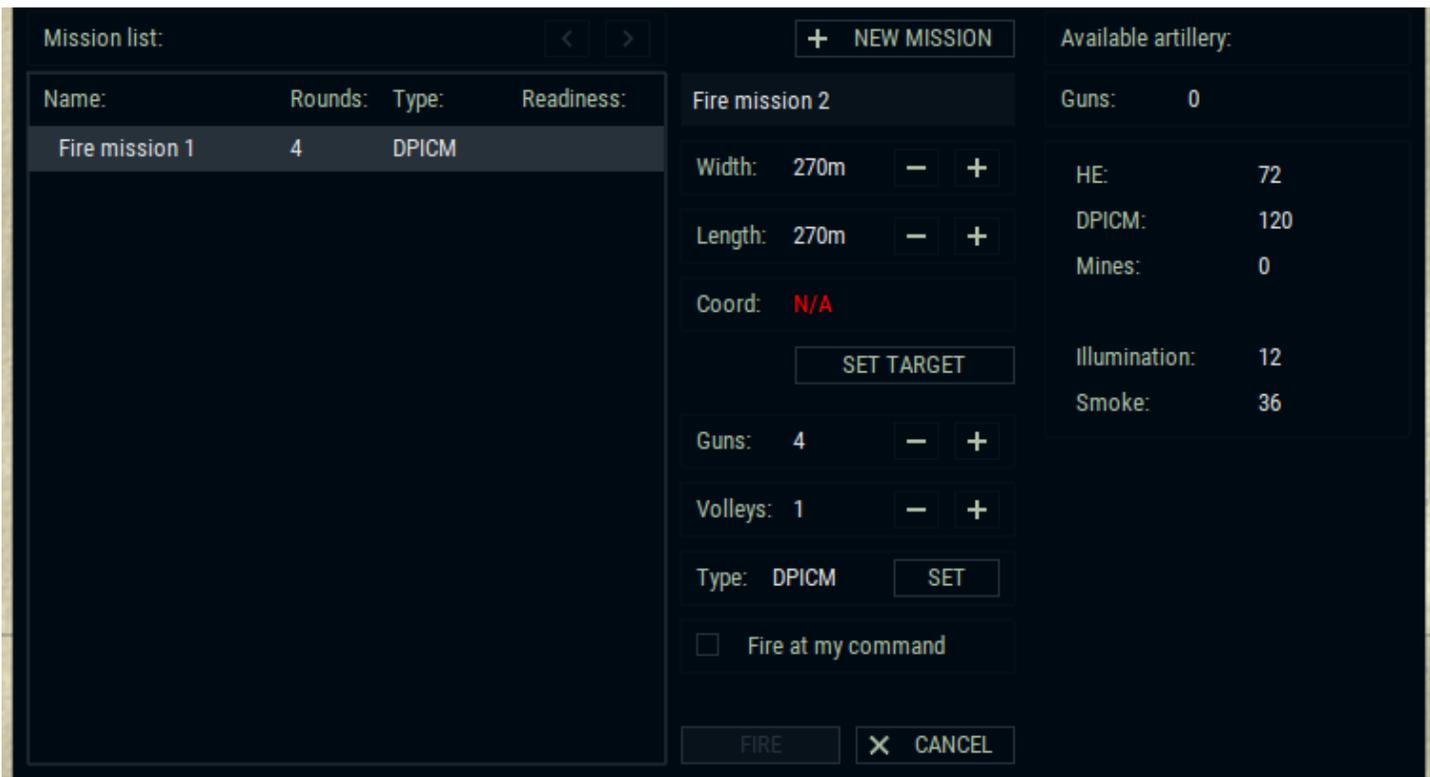


Vous pouvez zoomer sur l'unité cible et si vous avez de bonnes informations visuelles, voir le carnage. Dans ce cas-ci, nos M60 sont tombés sur ces éclaireurs avec férocité.

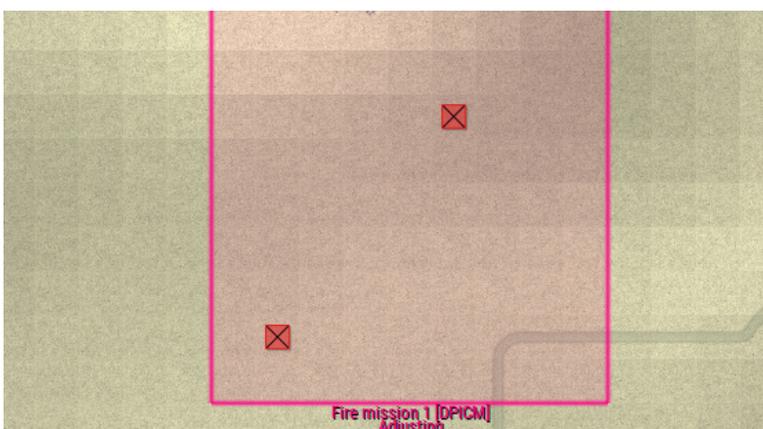
Si vous n'avez pas un bon visuel, tout ce que vous pouvez voir, c'est un marqueur hostile générique qui se fait tirer dessus, mais vous ne saurez pas l'ampleur du tir tant que vous ne l'aurez pas vu.



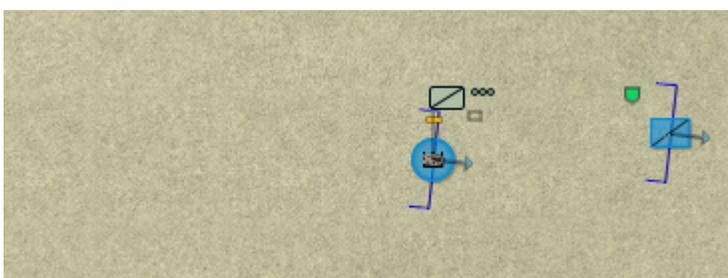
Notre M113 a déposé les éclaireurs et fait marche arrière. Les éclaireurs ajouteront leur puissance de feu. D'habitude, j'aime les décharger et retenir leur tir. Puis, une fois le M113 éliminé, j'ai encore des yeux qui sont assez difficiles à détecter.



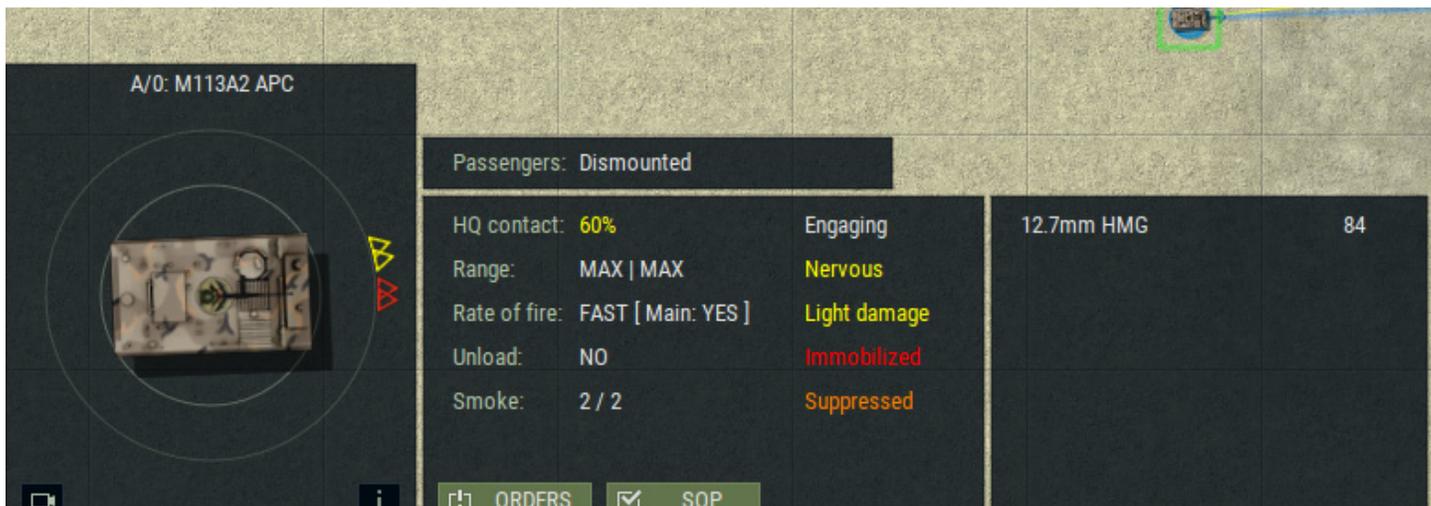
Si vous cliquez sur l'icône ARTILLERY dans le coin inférieur gauche, vous aurez la possibilité d'envoyer de l'amour. Vous pouvez varier la longueur et la largeur de la zone couverte. Plus les bombardements sont grands, plus ils sont sporadiques. Plus ils sont serrés, plus le marteau frappe. Chaque batterie contient 4 canons, alors réglez-les à ce que vous voulez et autant de rounds que vous voulez. De même avec le type de munitions, cliquez sur SET et sélectionnez-le. Tirer à Mon commandement signifie que l'artillerie attendra que vous reveniez au menu ARTILLERIE et que vous cliquiez réellement sur FEU. Enfin, cliquez sur SET TARGET et déposez la zone cible là où vous le souhaitez.



La fenêtre d'artillerie indique le nom de la mission ainsi que l'heure à laquelle elle sera déclenchée. Cela peut être difficile à prévoir, alors essayez de l'utiliser lorsque vous avez une cible qui est bloquée et non sur des troupes en mouvement.



Une fois que nos unités ont atteint la position défensive, elles ont maintenant un crochet bleu pour montrer la zone qu'elles défendent.



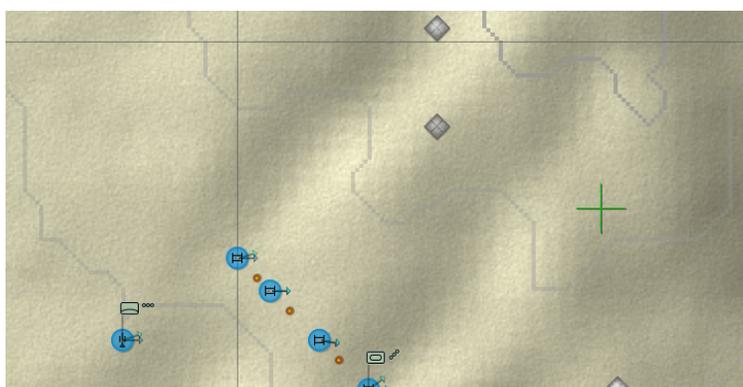
L'OPFOR a réussi à faire pleuvoir des mortiers et à nous détruire une chenille. Maintenant, notre M113 est nerveux, légèrement endommagé, immobilisé et supprimé. Ces gars vont avoir une mauvaise journée.



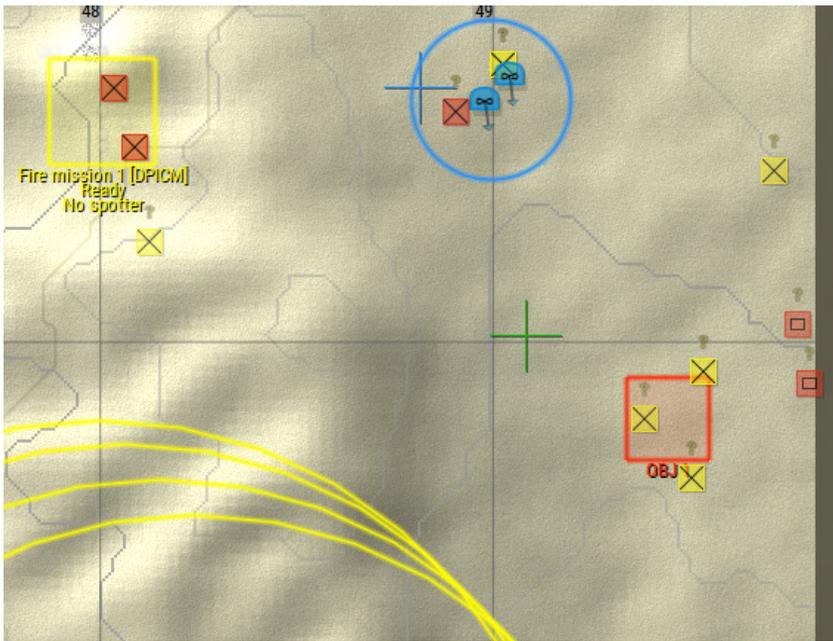
Notre équipe de reconnaissance a pris de l'artillerie soviétique sur la tête. Si vous passez le curseur de votre souris sur un carré, vous obtiendrez ses caractéristiques. Dans ce cas, nous voyons des OBSCURANTS appelés, c'est-à-dire la fumée de l'artillerie. Vous pouvez également voir à quel point les véhicules peuvent traverser cette zone. Remarquez que la dissimulation et la couverture sont toutes deux nulles, c'est juste un sol désert nu.



Une fois que le Kiowa a atteint le premier point, j'ouvre le menu AIR SUPPORT et sélectionne le point suivant.

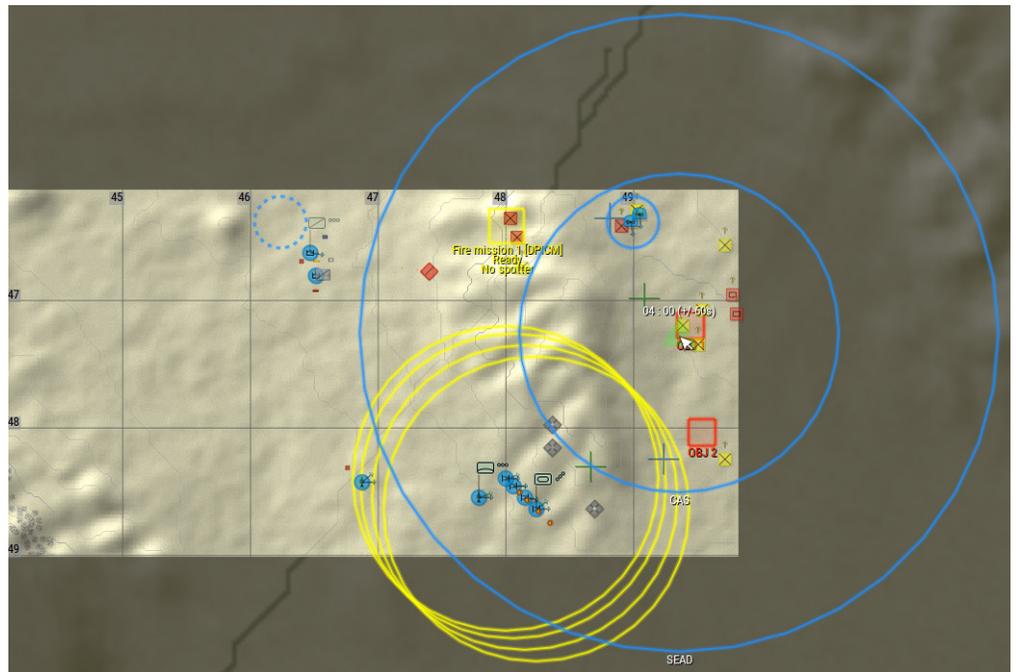


Nos M60 détruisent rapidement l'infanterie hostile. Les unités grises sont des unités mortes.



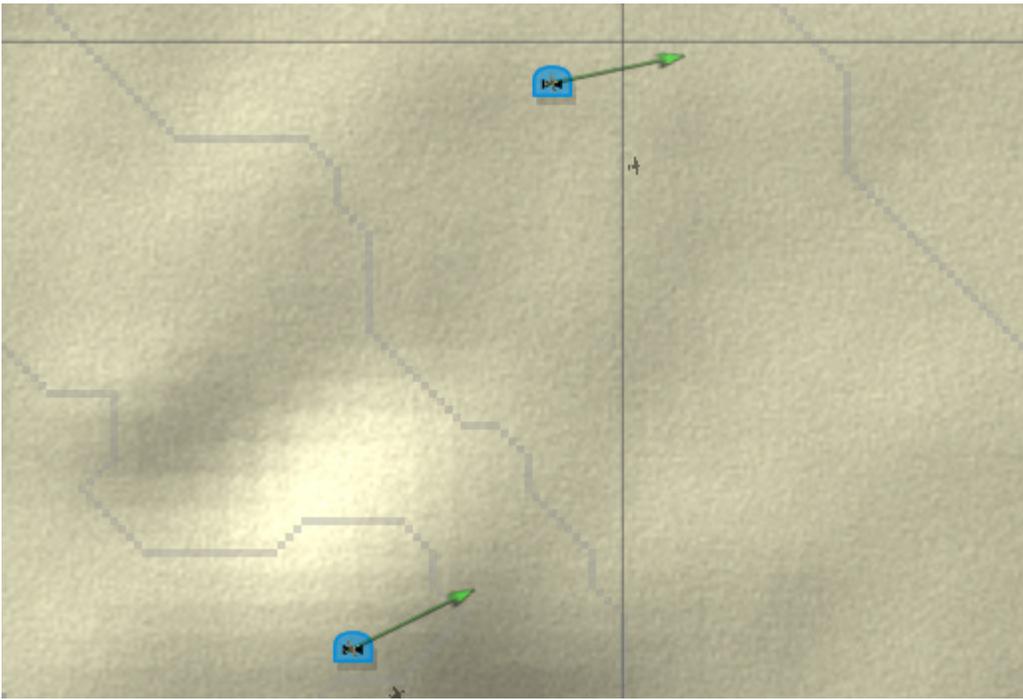
Nos Kiowas ont un visuel sur des unités plus lourdes à l'est de l'objectif 1. Ils sont sous le feu, alors je vais les faire bouger. Mais d'abord, nous allons faire appel à notre CAS (Close Air Support).

En sélectionnant notre A-10 dans le menu SUPPORT AIR, nous pouvons cliquer sur l'endroit où nous voulons que l'attaque se produise. L'anneau bleu est pour le Soutien aérien rapproché (CAS). Dans ce cas, c'est 4 minutes plus ou moins 60 secondes pour la mission. Plus loin, nous voyons un deuxième anneau pour le SEAD, Suppression of Enemy Air Defense Units. Ce qui veut dire qu'ils vont essayer d'éliminer les missiles SAM et d'autres choses du genre. Notre A-10 n'est pas armé pour ça alors il tirera simplement sur les méchants.



Pendant ce temps, un de nos M60 a été éliminé par l'infanterie. Dans les minutes qui ont suivi, les munitions ont explosé et la tourelle a été projetée au loin.



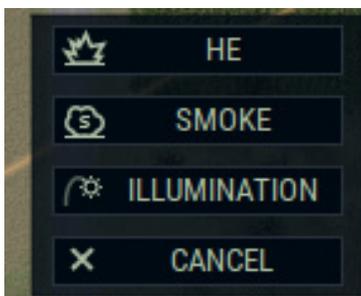


Voilà les A-10 ! Ils se dirigent vers la zone que vous avez définie et chassent ce qu'ils peuvent. Parfois, ils tirent toutes leurs munitions alors qu'à d'autres moments, ils lâchent quelques obus et peuvent être disponibles plus tard.

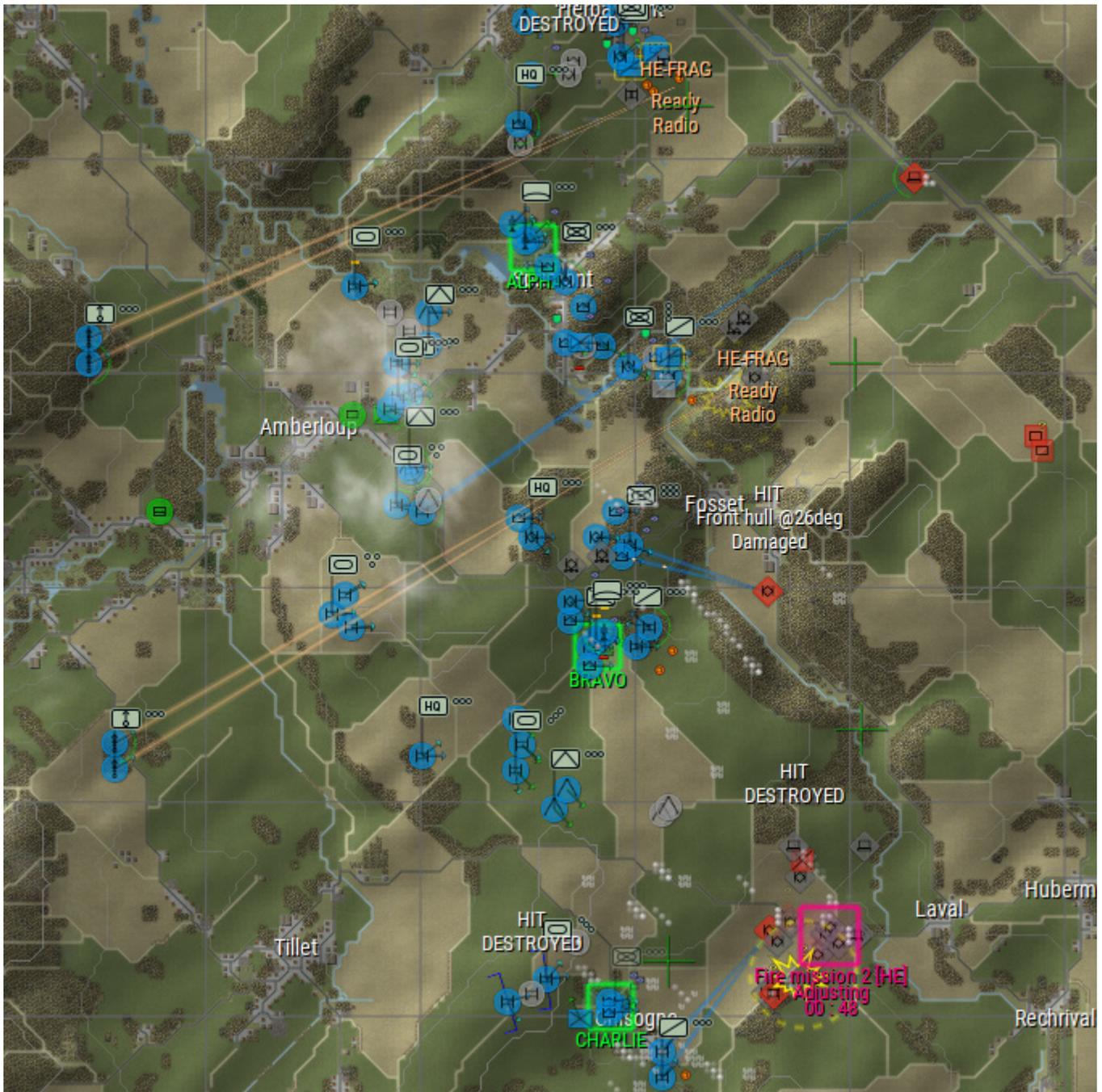
Ça, c'est un bel oiseau.



L'artillerie sur carte est un peu différente. Cliquez avec le bouton droit de la souris, sélectionnez le type d'obus et déposez-le là où vous en avez besoin. Il faudra un peu de temps pour que l'unité se prépare, mais ensuite elle tirera à votre commandement.



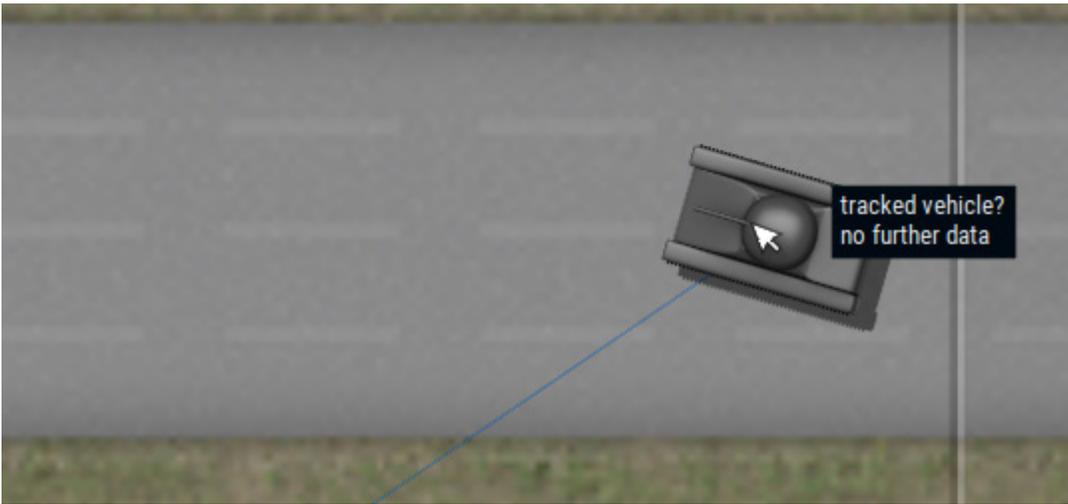
FFE signifie "Tir pour Effet" et votre artillerie jettera une grande partie, sinon la totalité, des obus disponibles sur l'objectif. 1 ROUND n'est, qu'un seul round. Vous pouvez cliquer plusieurs fois dessus. HOLD retiendra le tir. Si une unité a un visuel sur la cible, le barrage d'artillerie sera plus efficace.



Dans les grandes batailles, les choses deviennent assez chaotiques. Le terrain devient un problème, trouver un abri ou une cachette est un défi. Des unités hostiles apparaissent de nulle part alors que l'artillerie tombe sur votre dos. Vous conduisez un groupe de blindés et prenez l'objectif pendant que votre infanterie se débat dans un combat urbain féroce.



La case à notre gauche offre une couverture et une dissimulation décentes. Dans la mesure du possible, placez vos unités dans un endroit aussi riche en camouflages que possible et mettez les à couvert le plus possible. Cela les rendra d'autant plus difficile à détecter une fois qu'elles auront tiré et encore plus difficile à tuer.

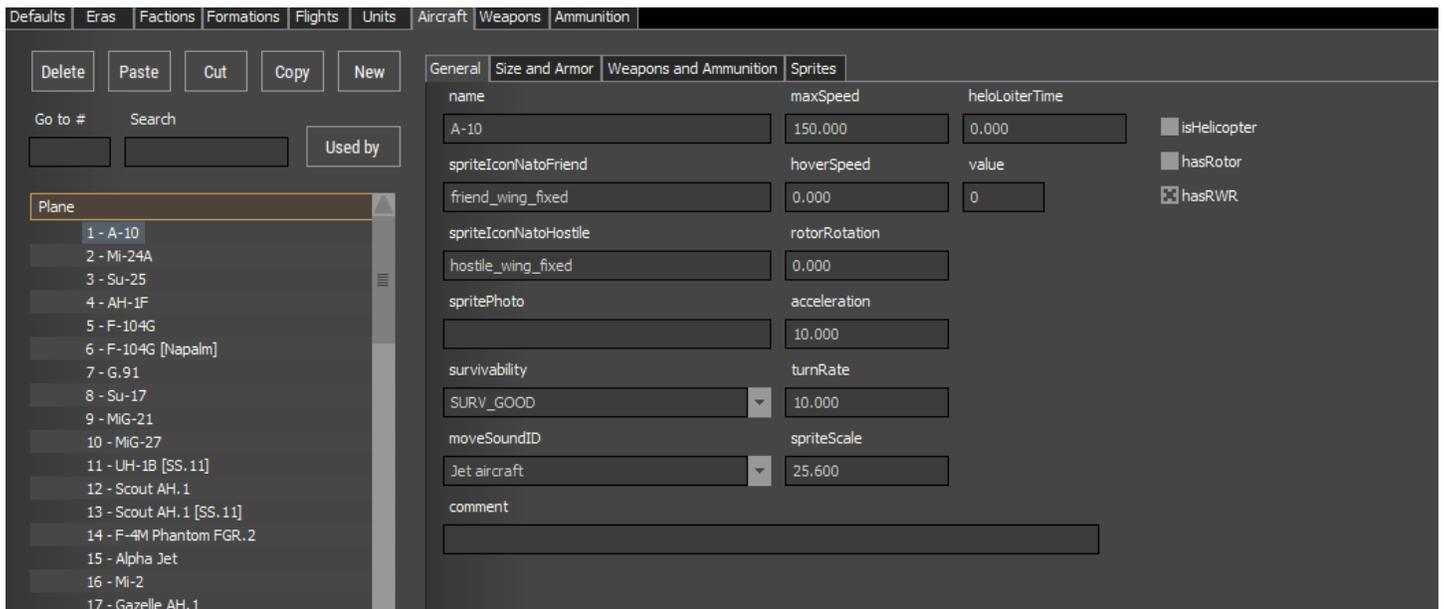


Parfois, vous savez qu'une unité est un véhicule à chenilles, mais vous n'avez aucune idée de son type. C'est peut-être un BRDM ? C'est peut-être un T-72. Dans ce cas, vous verrez une icône comme ci-dessus.

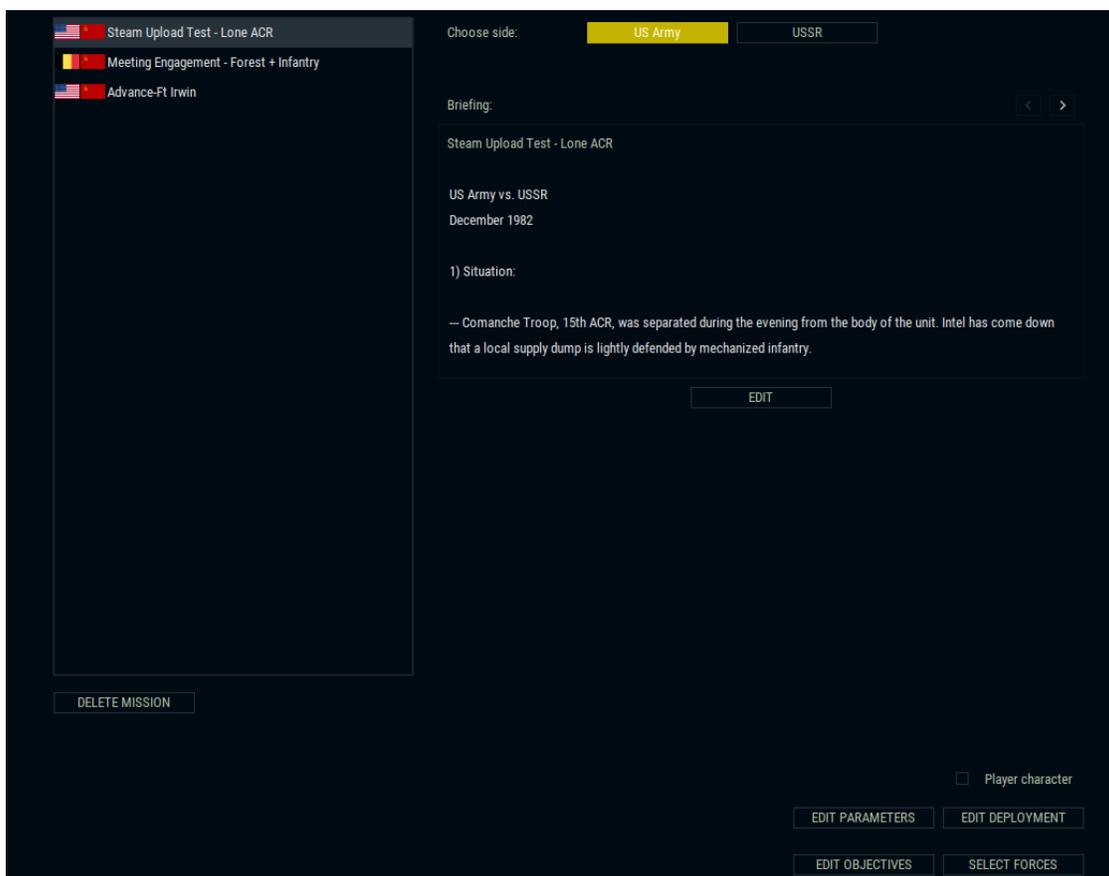
D'autres fois, on sait que c'est un truc avec un moteur. Au pire, tout ce que vous savez, c'est que c'est une chose, auquel cas vous n'obtenez même pas un modèle, juste une icône point d'interrogation.



Un Kanonejagdpanzer du 54e Fusiliers avance au-delà de la ville dévastée de Lavachere. Octobre 1983



La base de données du jeu est modifiable mais cela dépasse le cadre de cet article. Veuillez consulter les forums Matrix pour plus d'informations.



Le bouton Éditeur de mission est cependant plus accessible. Ici, nous pouvons remplir le briefing, réviser les paramètres du scénario et même modifier la répartition des forces. Notre scénario de Fort Irwin peut maintenant être modifié avec une structure de forces différente pour attaquer le même objectif.



Victoire. C'est très simple. Soit vous empêchez votre adversaire de prendre un point objectif, soit vous le prenez pour vous. Le scénario se termine après qu'un camp ou l'autre ait subi des pertes ou que les objectifs aient été tenus pendant un certain temps.

En tant qu'agresseur, vous avez probablement plus de temps que vous ne le pensez. En tant qu'OTAN, il vous appartiendrait de faire suffisamment de reconnaissance et de comprendre dans quoi vos unités s'engagent. Votre plus grande force est votre réactivité. D'un autre côté, quand les Soviétiques voient un trou, ils le traversent, et détruisent tout ce qui se trouve de l'autre côté.

Les autres factions peuvent jouer tout à fait différemment et ce qui peut fonctionner pour l'OTAN échouera lamentablement avec les français. Je vous encourage à essayer le même scénario d'un côté ou de l'autre, car il montre vraiment un contraste dans les capacités. L'écart entre les pays de l'OTAN et ceux du Pacte de Varsovie est vraiment incroyable.



Le futur

Ce qui me fascine le plus dans ce jeu, c'est un moteur qui permet la croissance et un système qui permet les modifications. Il existe déjà une carte et un mod tchéchène massif. D'autres envisagent d'ajouter Israël et l'Égypte ainsi que les guerres Iran-Irak. bientôt, nous pourrions avoir une grande variété de théâtres d'opérations.

Mais je vois aussi le potentiel pour des idées bizarres et sauvages telles que des mods Warhammer 40k avec des Space Marines combattant des Orks ou des Battlemechs. Espérons que Veitikka Studios soutiendra le moteur de création d'histoires qu'ils ont créé et encourage les concepteurs de scénario.

Faites-moi savoir ce que vous aimeriez voir ajouté à ce guide et je verrai ce que je peux faire !