

MANUEL DE JEU

ARMORED BRIGADE



CONTENUS

1. INTRODUCTION 4

- 1.1. Configuration système requise 4
- 1.2. Installation du jeu 4
- 1.3. Désinstallation du jeu 5
- 1.4. Mises à jour des produits, contenu bonus et enregistrement 5
- 1.5. Re-téléchargement de votre jeu 6
- 1.6. Forums de jeux 6
- 1.7. Support technique 7
- 1.8. Mise à l'échelle des fenêtres 7

2. DEMARRER ARMORED BRIGADE 8

- 2.1. Lanceur de paramètres 8
- 2.2. Menus principaux 9

3. GENERATEUR DE BATAILLE 9

- 3.1. Sélectionner un secteur 10
- 3.2. Générer une mission 10
- 3.3. Les objectifs 11
- 3.4. Allocation de puissance de combat 12
- 3.5. Sélection de la force 13
- 3.6. Options de lancement personnalisées 14

4. INTERFACE UTILISATEUR 15

- 4.1. Modes de jeu 15
- 4.2. Phases de jeu 17
- 4.3. Unités de contrôle 20
- 4.4. Les objectifs 25
- 4.5. Niveaux de victoire 25
- 4.6. Artillerie 26
- 4.7. Soutien aérien 27

- 4.8. Obstacles 29
- 4.9. Points de référence cibles 29
- 4.10. Outil LOS 29
- 4.11. Marqueurs cartographiques 30
- 4.12. Vue ISO 30
- 4.13. Mini-Carte 30
- 4.14. Défilement et zoom de la carte 31
- 4.15. Modes de la carte 31
- 4.16. Boîte d'information terrain 32
- 4.17. Menu 32
- 4.18. Raccourcis clavier 33
- 4.19. Trucs et astuces 33
- 4.20. Ordre de bataille 33
- 4.21. Séance d'information 34
- 4.22. Messages 34
- 4.23. Temps de bataille écoulé 34
- 4.24. Informations sur l'environnement 34
- 4.25. Fin de la bataille 35
- 4.26. Icônes de l'OTAN 35
- 4.27. Symboles d'état des unités 37
- 4.28. Obscurants et feux de terrain 38

5. APPENDICES 38

- 5.1. Unités 38
- 5.2. Commande et contrôle 52
- 5.3. Points de cheminement 53
- 5.4. Tirs indirects 55
- 5.5. Environnement 56
- 5.6. Paramètres importants de la mission 59
- 5.7. Modification avancée des scénarios 61
- 5.8. Raccourcis clavier et autres commandes 62

6. CREDITS 66

1. INTRODUCTION

ARMORED BRIGADE est un jeu de guerre tactique en temps réel, axé sur le réalisme et la jouabilité. Dans ARMORED BRIGADE, la guerre froide est devenue chaude et l'Europe est de nouveau déchirée par les conflits. Prenez le commandement des formations mécanisées les plus meurtrières disponibles pendant un arc de temps allant de la confrontation Kennedy-Khroutchchev aux dernières années de la guerre froide et combattez vos adversaires sur de grandes cartes détaillées dans toute l'Europe. Modélées sur le terrain réel, les cartes font de chaque bataille un véritable test d'intelligence. La météo et la visibilité jouent toutes un rôle et avec plusieurs types de munitions, ainsi que le combat air-air et l'artillerie, aucune bataille ne sera la même.

1.1. SYSTEM REQUIREMENTS

OS: Windows® 7 / 8 / 10

CPU: 1 GHz

RAM: 1 GB

Video/Graphics: Carte vidéo compatible OpenGL 2.0 avec 512 Mo de VRAM

Son : Carte son compatible

DVD-ROM: Oui, pour la version boîte

Veillez vous assurer que vos pilotes graphiques et sonores sont à jour avant de jouer au jeu ou vous pourriez rencontrer des problèmes graphiques ou des erreurs plus graves. Consultez le site Web de votre fabricant pour connaître la dernière version, car de nouveaux pilotes sont régulièrement lancés.

1.2. INSTALLER LE JEU

Pour installer le jeu, insérez le disque DVD du jeu dans votre lecteur DVD. Si vous avez désactivé la fonction d'exécution automatique sur votre DVD ou si vous installez à partir d'un téléchargement numérique, naviguez jusqu'à l'emplacement du DVD ou du fichier de téléchargement, double-cliquez sur le fichier d'installation, et si c'est une archive zip, décompressez-le puis double-cliquez sur le fichier exécutable (.exe) qui est affiché dans l'archive.

Le bon nom de fichier comprendra normalement les mots 'SetupRelease'. Suivez toutes les invites à l'écran pour terminer l'installation.

1.3. DESINSTALLER LE JEU

Veillez utiliser l'option Ajout/Suppression de programmes ou Programmes et fonctionnalités du Panneau de configuration Windows ou le lien 'Désinstaller' dans le menu Démarrer de Windows du jeu pour désinstaller le jeu. Désinstaller par toute autre méthode ne désinstallera pas correctement le jeu.

1.4. MISE A JOUR, CONTENUS BONUS ET ENREGISTREMENT

Afin de maintenir l'excellence de nos produits, Matrix Games publie des mises à jour contenant de nouvelles fonctionnalités, des améliorations et des corrections à tout problème connu. Toutes nos mises à jour sont disponibles gratuitement sur notre site Web et peuvent également être téléchargées rapidement et facilement en cliquant sur le lien 'Vérifier les mises à jour' dans votre menu de jeu ou en utilisant le raccourci 'Mettre à jour le jeu' dans votre dossier Windows START menu pour le jeu.

Nous mettons également périodiquement à la disposition des propriétaires enregistrés des mises à jour bêta (prévisualisation) et d'autres contenus. Il est facile de se tenir au courant de ces mises à jour spéciales et c'est gratuit en s'inscrivant à un compte de membre de Matrix Games. Lorsque vous serez inscrit, vous pourrez alors enregistrer vos produits Matrix Games afin de recevoir l'accès à ce matériel lié aux jeux bonus. Suivez ce processus :

1. Inscrivez-vous pour ouvrir un compte de membre Matrix Games : C'EST UNE SEULE FOIS PROCÉDURE ; une fois que vous vous êtes inscrit à un compte Matrix, vous êtes dans le système et vous n'aurez pas besoin de vous inscrire à nouveau. Allez sur www.matrixgames.com et cliquez sur l'hyperlien Membres en haut de la page. Dans la nouvelle fenêtre, sélectionnez Enregistrer MAINTENANT et suivez les instructions à l'écran. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton Créer un nouveau compte, et un courriel de confirmation vous sera envoyé à votre compte de courriel spécifique.

2. Enregistrer un nouvel achat de jeu - Une fois que vous vous êtes inscrit Vous pouvez ensuite enregistrer n'importe quel titre Matrix Games que vous possédez dans votre nouveau compte. Pour ce faire, connectez-vous à votre compte sur le site Matrix Games (www.matrixgames.com). Cliquez sur 'Enregistrer votre jeu' en haut du menu dans le Club des membres pour enregistrer votre nouvel achat Matrix Games.

Nous vous recommandons fortement d'enregistrer votre jeu car il vous donnera un emplacement de sauvegarde pour votre numéro de série si vous le perdez dans le futur. Une fois que vous avez enregistré votre jeu, lorsque vous vous connectez à la section Membres, vous pouvez consulter votre liste de titres enregistrés en cliquant sur Mes Jeux. Chaque titre de jeu est un hyperlien qui vous mènera à une page d'information sur le jeu (incluant toutes les dernières nouvelles sur ce titre).

Cette liste contient également un hyperlien Téléchargements pour jeux enregistrés qui vous amène à une page contenant tous les derniers téléchargements publics et enregistrés, y compris les correctifs, pour vos titres enregistrés. Vous pouvez également accéder aux correctifs et mises à jour via notre section 'Derniers téléchargements' (<http://www.matrixgames.com/products/latestdownloads.asp>).

1.5. RE-TELECHARGER VOTRE JEU

Si vous étiez connecté à votre compte Club des membres lorsque vous avez acheté votre jeu, il sera automatiquement enregistré et vous pourrez accéder à un lien de retéléchargement automatique en allant sur <http://www.matrixgames.com/members/myorders.asp> ou en utilisant le lien 'Mes commandes' dans le Club des membres. Si votre téléchargement ne s'affiche pas, vous pouvez contacter notre Help Desk à support@matrixgames.com pour recevoir un nouveau lien de téléchargement. Ce processus prend généralement un jour ouvrable, mais il est souvent plus rapide pendant les heures normales de travail.

1.6. FORUMS DU JEU

Nos forums sont l'une des meilleures choses sur Matrix Games. Chaque jeu a son propre forum avec nos concepteurs, développeurs et les joueurs .

Si vous rencontrez un problème, si vous avez une question ou simplement une idée sur la façon d'améliorer le jeu, envoyez un message à cet endroit. Aller à

<http://www.matrixgames.com/forums> .

1.7. SUPPORT TECHNIQUE

Si vous avez un problème technique avec le jeu, la meilleure façon d'obtenir de l'aide est de poster une note dans le sous-forum Support technique du forum principal du jeu à <http://www.matrixgames.com/forums> Vous aurez ensuite des nouvelles de notre équipe Matrix Games, de l'équipe de développement ou de l'un des nombreux joueurs utiles du jeu. C'est généralement le moyen le plus rapide d'obtenir de l'aide. Vous pouvez également contacter notre service d'assistance à l'adresse Support@matrixgames.com . Les demandes d'assistance seront généralement traitées dans les 24 heures, sauf les week-ends ou les jours fériés.

1.8. DIMENTIONNEMENT DE LA FENETRE

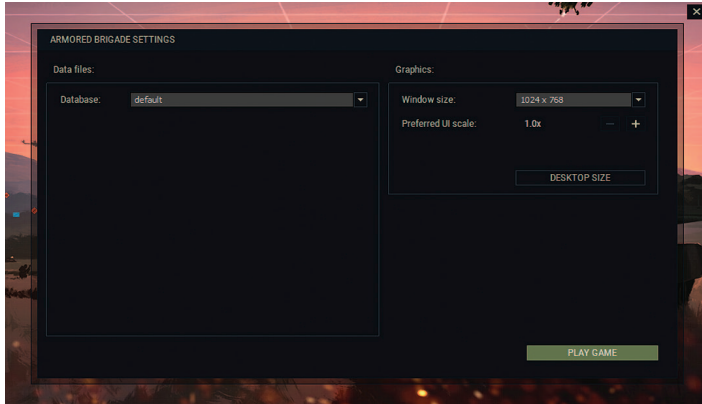
Si la fenêtre de jeu semble trop grande ou se trouve à l'extérieur de votre bureau, vous devez ajuster les paramètres de mise à l'échelle de l'affichage ou modifier les propriétés de l'application pour désactiver la mise à l'échelle.

Pour régler la mise à l'échelle de l'affichage : Sélectionnez Affichage → Modifier la taille du texte, des applications et d'autres éléments, puis réglez le curseur sur 100%.

Pour désactiver la mise à l'échelle de l'affichage : Dans l'Explorateur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur *ArmoredBrigade.exe* dans le dossier d'installation du jeu, sélectionnez Propriétés, sélectionnez l'onglet Compatibilité, puis trouvez le paramètre pour désactiver ou remplacer la mise à l'échelle de l'affichage sur une résolution DPI élevée.

2. LANCER ARMORED BRIGADE

2.1. LANCEUR DE PARAMETRES

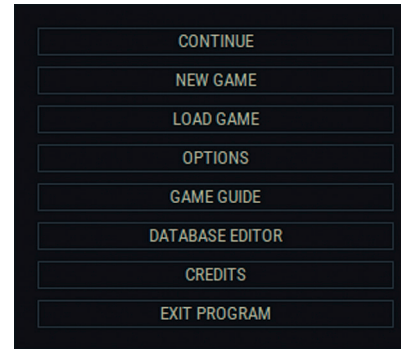


Dans le lanceur de paramètres, la taille de la fenêtre de jeu peut être sélectionnée dans l'onglet Menu déroulant 'WINDOW SIZE'. Sinon, activez l'option 'DESKTOP SIZE' pour utiliser la taille actuelle du bureau comme taille de la fenêtre de jeu. Il est important de noter que le jeu ne modifie pas la résolution de l'écran. Seule la taille de la fenêtre change, même si la taille du bureau est utilisée. Si l'option 'DESKTOP SIZE' est activée, la sélection 'WINDOW SIZE' est ignorée.

Utilisez les touches plus et moins pour régler l'échelle préférée de l'interface utilisateur. Lorsque le jeu démarre, le système vérifie si la taille de la fenêtre de jeu est suffisamment grande pour l'échelle de l'interface utilisateur sélectionnée. Si ce n'est pas le cas, le système utilise automatiquement la plus grande échelle d'interface utilisateur qui correspond à la taille de la fenêtre de jeu.

S'il y a des modifications de la base de données, elles peuvent être sélectionnées dans le menu déroulant. La base de données " par défaut " est l'ensemble de données officiel. Son contenu est verrouillé pour éviter les problèmes d'incompatibilité avec le contenu créé par l'utilisateur. Cliquez sur 'PLAY GAME' pour lancer ARMORED BRIGADE.

2.2. MENUS PRINCIPAUX



Dans le menu 'NOUVEAU JEU', cliquez sur le bouton 'MISSION UNIQUE' pour ouvrir le menu du scénario. Les scénarios prédéfinis et les scénarios créés par l'utilisateur sont listés ici. GÉNÉRER LA MISSION' lance l'assistant Générateur de batailles qui est utilisé pour générer une quantité infinie de contenu jouable pour le jeu. 'CONTINUE' reprend la dernière

bataille inachevée. Dans le menu 'LOAD GAME', il est possible de charger les parties sauvegardées manuellement ou un emplacement de sauvegarde automatique.

Dans le menu 'OPTIONS' se trouvent les paramètres du jeu. GAME GUIDE' contient tous les conseils du jeu et toutes les autres informations facilement disponibles. DATABASE EDITOR est utilisé pour éditer la base de données actuellement chargée. La base de données 'par défaut' est verrouillée et ne peut pas être modifiée, mais la base de données créée par l'utilisateur peut être modifiée. CREDITS' présente l'équipe de développement.

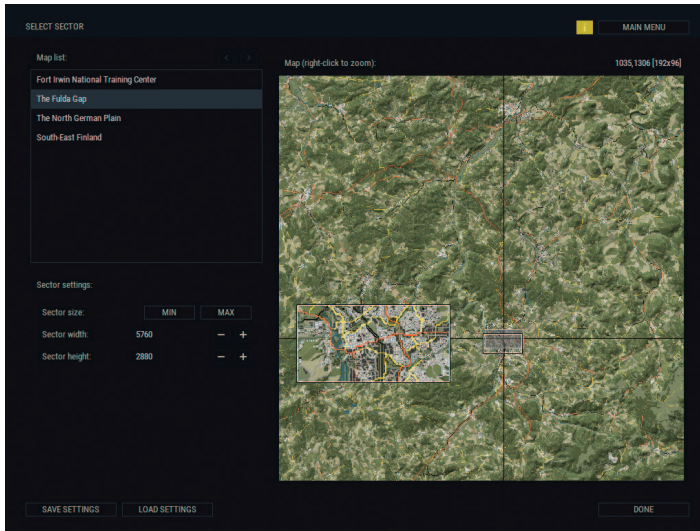
EXIT PROGRAM' ferme l'application.

Certains écrans ont des infobulles qui peuvent être activées ou désactivées à l'aide du bouton " i " .

3. GENERATEUR DE BATAILLE

Dans l'assistant Battle Generator, le joueur a un accès instantané à un nombre illimité de batailles. Celles-ci peuvent être sauvegardées pour des options d'édition avancées et être distribuées avec d'autres lecteurs. Les scénarios sauvegardés sont disponibles dans le menu 'MISSION SIMPLE'.

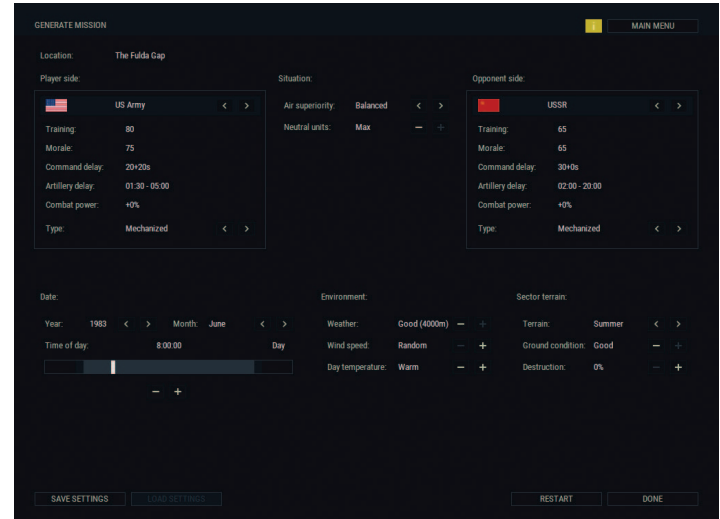
3.1. SELECTIONNER UN SECTEUR



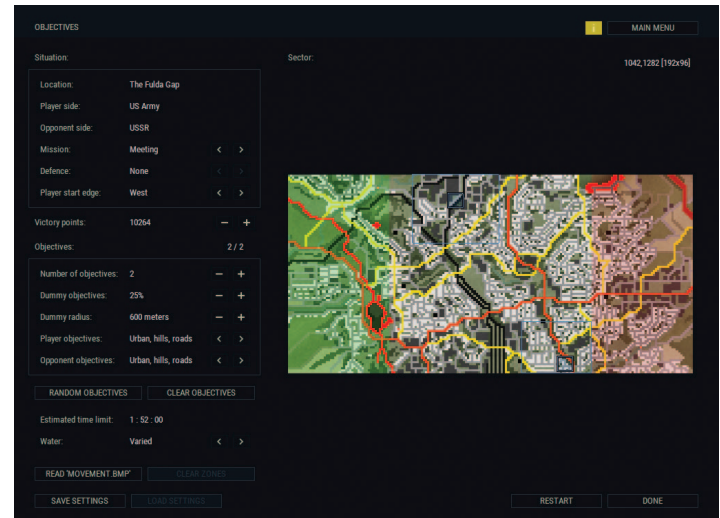
Dans le premier écran, sélectionnez la carte dans la liste et ajustez la taille du secteur. Après avoir sélectionné le secteur, les pentes infranchissables sont mises en évidence en rouge vif. À ce stade, il est bon de prêter attention aux rivières et aux lacs, car l'eau infranchissable peut avoir un effet dramatique sur la façon dont le scénario sera joué. En haut à droite se trouvent les coordonnées de la carte maîtresse et la taille du secteur dans les cellules de la carte (en pixels). C'est une information utile lors de l'utilisation ultérieure de fonctions avancées.

3.2. GENERER UNE MISSION

Dans cet écran, sélectionnez les factions et les 'types de force'. Sélectionnez l'année et le mois. L'équipement disponible et certains attributs de faction changent en fonction de la date choisie. Le mois affecte certaines variables d'environnement, telles que la durée du jour, du crépuscule et de la nuit. L'heure de début de la bataille peut être réglée dans la barre ou à l'aide des boutons +/-.



3.3. OBJECTIFS



Dans l'écran Objectifs, sélectionnez le type de mission. Si un camp se défend, ce camp peut optionnellement faire creuser ses unités pour une protection supplémentaire et aussi avoir accès à des obstacles tels que des champs de mines. Ces options détermineront plus tard combien de points d'achat en moins ou en plus le camp adverse possède.

Le taux des " objectifs fictifs " est la possibilité pour tout objectif de devenir un leurre. Le 'rayon fictif' ajuste la taille de la zone où les objectifs fictifs peuvent être placés.

Les objectifs aléatoires sont placés en fonction de la définition des " objectifs joueurs/opposants ". Les valeurs par défaut proviennent des réglages 'type de force'.

Le réglage 'eau' change le type d'eau. 'Varié' utilise les valeurs par défaut des données cartographiques. Sachez que l'eau " infranchissable " peut rendre la carte impraticable. Si c'est le cas, il y aura un message d'erreur en bas de l'écran. L'eau infranchissable et d'autres zones infranchissables utilisent une couleur rouge vif dans la vue du secteur.

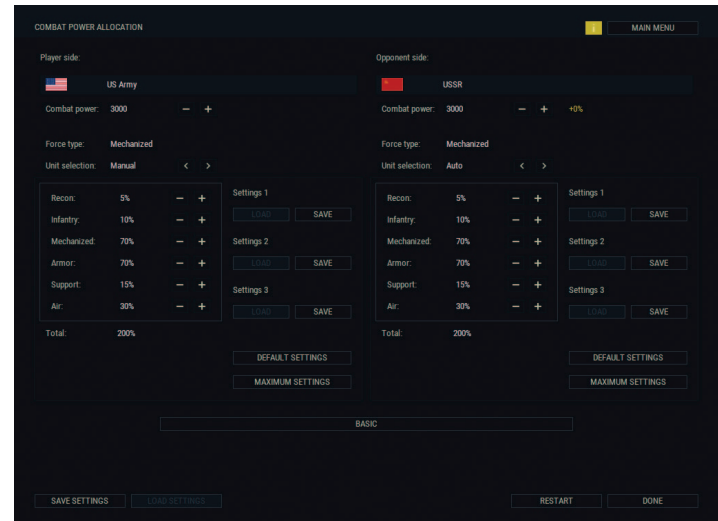
Dans la vue par secteur, cliquez et faites glisser les zones de déploiement plus grandes ou plus petites. Retirez ou placez des objectifs au besoin. Les objectifs ne peuvent être placés sur aucune eau, y compris les cours d'eau. Toutes les zones isolées sont obscurcies et les objectifs ou les unités ne peuvent y être placés.

3.4. ALLOCATION DE LA PUISSANCE DE COMBAT

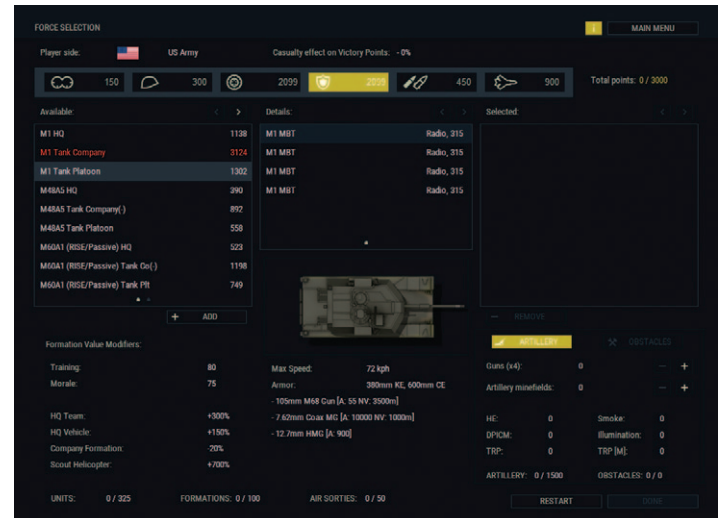
Dans les réglages de base de l'écran d'allocation de la puissance de combat, ajustez la puissance de combat/les points d'achat du joueur (si 'type de force' n'est pas 'dynamique') et donnez à l'adversaire un bonus ou des points de pénalité. Les points de base de l'adversaire dépendent généralement des points du joueur et du type de mission.

Utilisez la variable 'sélection d'unité' pour définir si les points du joueur ou de l'adversaire doivent être dépensés manuellement ou automatiquement.

Dans les paramètres avancés qui sont basés sur le paramètre 'type de force', le lecteur peut personnaliser, charger et enregistrer les limites de points de catégorie.



3.5. SELECTION DE LA FORCE



Sélectionnez les forces de reconnaissance, d'infanterie, d'infanterie mécanisée, d'infanterie, de blindés, de soutien ou d'aéronefs, et affichez la liste des formations ou des sorties disponibles dans la vue de gauche de la liste. Achetez-les en cliquant avec le bouton droit de la souris, en cliquant deux fois avec le bouton gauche de la souris ou en utilisant le bouton 'ADD'. Les formations achetées se trouvent dans la liste de droite, où il est possible d'annuler les sélections.

Certaines formations ont une pénalité ou un bonus d'entraînement ou de moral et cela change leur prix. Par exemple, les unités de seconde ligne peuvent les faire baisser, et les unités d'élite les font monter. Si c'est le cas, alors le numéro de la valeur d'entraînement ou de moral est rendu dans une couleur différente.

Les modificateurs de coûts globaux sont énumérés ci-dessous.

L'artillerie hors-carte est achetée en groupes. La taille du groupe dépend des attributs de la faction.

Le défenseur peut être autorisé à acheter des obstacles et des casemates.

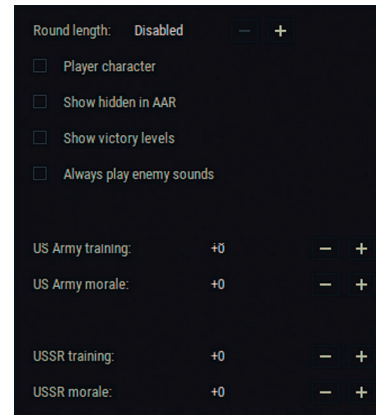
Le système d'achat peut sélectionner automatiquement les formations et autres actifs. Les sélections sont basées sur le type de mission et les valeurs de la base de données qui varient en fonction de la disponibilité historique et de l'avantage pour l'IA d'avoir cette formation disponible pendant la bataille.

3.6. OPTIONS DE LANCEMENT PERSONNALISEES

Dans l'écran final, le joueur peut personnaliser les options de lancement du scénario pour convenir à son style de jeu. Veuillez noter que ces options personnalisées (à l'exception peut-être de l'option 'personnage du joueur') ne sont pas enregistrées dans le fichier de scénario. Ils peuvent être différents chaque fois qu'un scénario sauvegardé est démarré.

Pour jouer au jeu en utilisant les 'rounds', qui est assez similaire au système WE-GO, populaire dans les wargames, ajustez la durée des rounds. Dans Armored Brigade, les ordres peuvent être donnés lorsqu'un round est en cours, mais il n'est pas possible de faire une pause ou de sauvegarder le jeu lorsqu'un round est en cours.

L'option 'personnage du joueur' force le joueur à s'affecter à une unité sur le champ de bataille.



Si l'option 'montrer caché' dans l'AAR' est activée, alors tous les ennemis, la fumée cachée, etc. sont révélés dans la phase de replay (AAR). Le joueur pourra également revoir l'ordre de bataille ennemi.

L'option 'Afficher les niveaux de victoire' permet au joueur de voir les barres de niveau de victoire en temps réel, sans le brouillard de la guerre.

Si l'option 'toujours jouer des bruits ennemis' est activée,

tous les sons du champ de bataille sont toujours joués, même si la source sonore n'est pas détectée et identifiée, même si l'option " personnage du joueur " n'est pas activée.

En ajustant les modificateurs d'entraînement et de moral, on peut renforcer ou affaiblir un camp.

Une fois terminé, cliquez sur 'JOUER' pour démarrer le scénario.

4. INTERFACE UTILISATEUR

4.1. MODES DE JEU

4.1.1. Mode Standard

La simulation se déroule en temps réel. Dans le mode de jeu standard, il est possible de mettre l'action en pause à tout moment. Les ordres peuvent être donnés pendant que le jeu est en pause.

4.1.2. Mode Round

En option, le jeu peut être joué en utilisant des 'rounds' de durée personnalisée. Le jeu fonctionne toujours en temps réel, mais il n'est pas possible de mettre le jeu en pause manuellement.

Le temps s'arrête automatiquement à la fin d'un tour et le joueur peut commencer le tour suivant quand il le souhaite. Il n'est pas possible de sauvegarder la partie lorsqu'un tour est en cours. La longueur de la ronde est ajustée dans les options de lancement du scénario. Il peut être de 30, 60, 90, 180 ou 360 secondes. De nouvelles commandes peuvent être passées à tout moment, pendant le tour ou entre les tours.

4.1.3. Compression du temps



En plus de la compression temporelle par défaut, deux autres modes sont disponibles : lent et rapide. La compression lente du

temps fait que le jeu se déroule à 25% de la vitesse normale. Il n'est pas disponible dans le mode de jeu 'round'. La compression rapide du temps a trois modes différents disponibles. Ils exécutent le jeu avec des taux de compression de 4x, 7x et 10x.

4.1.4. Personnage du joueur

L'unité optionnelle 'personnage joueur' représente le joueur sur le champ de bataille. Si l'unité est perdue, le scénario se termine par une défaite.

Les " oreilles " du joueur suivent la position et l'orientation de l'unité, et le joueur entend chaque son sur le champ de bataille si le son est assez proche et fort. L'unité de joueur n'a pas de délai de commandement et a une valeur de moral statique. Il peut agir comme observateur d'artillerie et peut appeler le QG des SAE (hélicoptères) pour obtenir de l'aide.

Dans la phase d'installation, le joueur peut s'assigner à n'importe quelle unité, si la fonction a été activée dans les options de lancement du scénario. Le scénariste peut avoir verrouillé l'unité de personnage du joueur et, dans ce cas, elle ne peut pas être réaffectée.

4.1.5. Mode éditeur de scénario

Dans le mode d'édition de scénario, le joueur peut déplacer ses formations à leur position par défaut et modifier l'orientation, la forme, l'espacement et le parcours de la formation. De plus, une formation mécanisée peut commencer avec ses unités montées ou démontées. Cliquez sur le bouton " SAVE SCENARIO " pour enregistrer les modifications.

4.2. PHASES DE JEU

4.2.1. Phase de mise en place

Dans la phase de préparation, les formations peuvent être placées aux positions souhaitées, à moins qu'elles ne soient bloquées par le concepteur de scénario. Les unités de reconnaissance peuvent être placées dans le no man's land entre les principales zones d'installation. Selon le type de scénario, le but est de défendre ou d'occuper les emplacements des objectifs et de causer un maximum de pertes à l'ennemi.

Les points de cheminement et autres commandes d'unité n'ont pas de délai de commande dans la phase de configuration, c'est donc généralement une bonne idée de planifier en ajoutant des points de cheminement et en définissant les états de l'unité à ce point. Reportez-vous à une section ultérieure pour plus d'informations sur les waypoints 'désactivés' qui peuvent être activés pendant la phase d'action.

Si l'option 'personnage joueur' a été activée, le joueur peut être affecté à n'importe quelle unité amie. Par défaut, il est affecté à une unité de QG. Tous les atouts des obstacles doivent être utilisés. Cliquez sur le bouton 'BUILD' pour placer des champs de mines, des obstacles antichars et des barbelés. Cliquez avec le bouton gauche de la souris et faites-la glisser sur la carte pour placer ou supprimer des obstacles. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour modifier le type d'obstacle sélectionné.

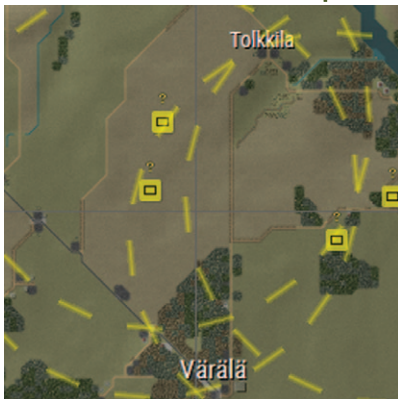
L'artillerie et les mines d'artillerie Les points de référence cibles (TRP) doivent être désignés lors de la phase de préparation. Cliquez sur le bouton 'TRP', et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la carte de l'endroit ou supprimez-les. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour modifier le type sélectionné entre les ARB standard et les ARB de la mine. Les TRP standard réduisent le retard de l'artillerie hors carte si la zone cible est proche d'eux. Les mines d'artillerie ne peuvent pas être utilisées en dehors d'un rayon TRP[Mine].

Si le joueur a l'appui d'un hélicoptère, les Positions de Bataille (BP) et les TRP de l'hélicoptère doivent être désignés lors de la phase d'installation. Cliquez sur le bouton 'AIR SUPPORT' pour voir la liste des avions disponibles. Les vols en hélicoptère ont l'étiquette de statut 'Non désigné' à côté d'eux. Les frappes aériennes à voilure fixe ne peuvent pas être utilisées pendant la phase de préparation.

▶ **START**

Cliquez sur le bouton " START " pour passer à la phase de jeu suivante. Si tout n'a pas été réglé comme requis, comme par exemple placer des TRP ou des obstacles, alors le mode correspondant est activé automatiquement et le joueur est empêché de continuer avant d'avoir terminé ces tâches.

4.2.2. Phase de reconnaissance pré-bataille



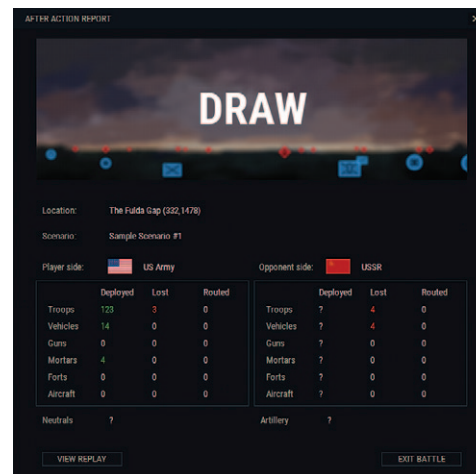
La phase de reconnaissance pré-bataille se déroule automatiquement entre la phase de mise en place et la phase d'action. Lorsque la bataille commence, certaines des positions estimées des unités ennemies peuvent être révélées. Les chances de base dépendent du niveau d'entraînement du camp qui

effectue la reconnaissance. Les véhicules sont plus faciles à détecter que les unités d'infanterie. Les unités du QG et les unités de reconnaissance avec radios ont moins de chances d'être révélées. Des obstacles peuvent également être détectés. Les champs de mines sont plus difficiles à détecter que les autres obstacles.

4.2.3. Phase d'action

Le combat réel a lieu pendant la phase d'action. Les buts principaux sont d'infliger le maximum de pertes à l'ennemi et de capturer et de maintenir des zones d'objectifs de victoire. La phase d'action se termine lorsqu'un camp est à court de points de victoire qui sont affichés en haut de l'écran sous la forme de deux barres ou lorsque l'unité " personnage de joueur " est tuée. Ils sont partiellement cachés par le brouillard de la guerre, selon les paramètres de lancement du scénario.

4.2.4. Phase de rapport après action



Sur la base des niveaux de points de victoire à la fin de la phase après action, le résultat final peut être un match nul ou une victoire tactique/majeure/totale ou une défaite. Si l'unité 'personnage' a été tuée, les points de victoire sont ignorés. Dans l'affichage du rapport après action, le joueur peut consulter les statistiques de la bataille et regarder la retransmission enregistrée. Dans la fenêtre OOB séparée, il est possible de visualiser l'ordre de bataille ennemi. Pour voir les positions cachées de l'ennemi, les statistiques et l'ordre de bataille, l'option 'montrer caché dans l'AAR' doit être activée dans les options de lancement du combat.

4.3. CONTROLER LES UNITES

4.3.1. Selectionner les unités



Les 'Formations' dans le jeu peuvent être des compagnies, des pelotons ou des sections. Ils sont représentés par les icônes de drapeau. Les unités individuelles sont représentées par les icônes standard de l'OTAN. Si le joueur sélectionne une formation, alors toute sous-unité qui lui est attachée ne peut pas être sélectionnée.

Si sa sous-unité est détachée de la formation, alors le joueur peut sélectionner et commander la formation et la sous-unité séparément. Les formations et unités sont sélectionnées avec l'outil standard 'lasso'. Maintenez la touche "shift" enfoncée pour faire de nouvelles sélections sans désélectionner les anciennes. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une formation ou une unité pour ne sélectionner que celle-ci et ouvrir instantanément le menu de commandes. Maintenez enfoncée la touche 'contrôle' et appuyez sur une touche numérique de 1 à 9 pour créer un 'groupe rapide'. Appuyez deux fois sur le numéro pour déplacer l'écran vers le groupe rapide.

4.3.2. Commandes du clic droit



Un clic droit de la souris ouvre un menu de commandes pour les formations et unités sélectionnées. En utilisant ce menu, le lecteur peut ajouter et supprimer des waypoints, définir des plages d'engagement maximales et utiliser d'autres commandes spéciales, selon le type d'unité. Dans cette configuration le joueur peut


placer des formations et des unités en utilisant la commande 'PLACE' (hotkey 'barre d'espace'), qui est la méthode recommandée, ou en faisant glisser les sélections sur la carte. Le scénariste peut avoir verrouillé les positions de formation et, dans ce cas, elles ne peuvent pas être déplacées. Les formations de reconnaissance à pied peuvent essayer d'"INFILTRER" la zone ennemie. Les unités de mortiers et d'artillerie sur la carte peuvent utiliser le tir indirect ou annuler des missions de tir dans le menu. Le type de munition et le type de dispositif d'observation, le cas échéant, sont indiqués lors du réglage de la position de la cible. L'unité 'personnage joueur' peut être réassignée, si le scénario le permet. Lorsqu'un ordre est donné à une formation, elle contrôle automatiquement toutes ses sous-unités attachées. En donnant un ordre à une unité individuelle, elle se détache de sa formation. Pour le rattacher de nouveau, le joueur doit sélectionner 'COMMANDES' ->'REATTACH'. Lorsqu'ils commandent des unités individuelles, ils ont un délai de commandement plus long que lorsqu'ils commandent des formations. Le joueur peut planifier son avance en utilisant des waypoints 'désactivés'. Si un waypoint désactivé est placé après la phase de configuration, le délai de commande doit passer avant que l'ordre soit prêt à être exécuté. Pour ajouter un nouveau repère de balisage désactivé, sélectionnez un type de repère de balisage, puis maintenez la touche "contrôle" enfoncée et cliquez sur la carte pour le placer. Les waypoints désactivés ont un symbole rouge. Lorsque le joueur veut que l'unité exécute le plan, le waypoint doit être activé. Pour ce faire, maintenez à nouveau la touche 'control' enfoncée et cliquez sur le waypoint. Un waypoint désactivé agit comme un bouton 'hold'. Des plans coordonnés peuvent être élaborés avec de nombreuses unités et formations en utilisant des waypoints désactivés, car si les délais de commande sont déjà payés, les unités commencent immédiatement à agir quand un waypoint est activé.

4.3.3. Formation


FORMATION Les options de formation contrôlent la forme de formation préférée. La direction de balayage par défaut de la tourelle du véhicule dépend de la forme de la formation. Si les unités ne doivent pas se réorganiser entre les waypoints, alors le type de formation 'FREE' doit être utilisé. Pour les marches sur route, le type de formation " MARCH " doit être utilisé. REGROUP' déplace les unités attachées en formation vers l'arrière

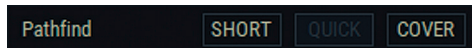
à leurs positions par défaut. Le réglage 'SPACING' +/- contrôle la distance entre les unités. Les points à côté du drapeau de formation indiquent la forme et l'espacement de la formation. Les options de formation ne sont pas disponibles dans la phase de préparation si le concepteur de scénario les a bloqué.

4.3.4. Ordres

 **ORDERS** Dans le menu Ordres, le joueur peut donner des ordres aux formations et unités sélectionnées. Si une seule unité est sélectionnée, seules les touches de commande disponibles sont visibles. Sinon, tous les boutons sont visibles, même s'ils ne sont pas utilisables. Les unités de QG et l'unité "personnage du joueur" peuvent utiliser l'ordre "HQ CAS" pour appeler les hélicoptères sur la carte pour obtenir de l'aide. Les véhicules de transport peuvent "CHARGER" ou "DÉCHARGER" leurs unités de passagers. L'ordre "POP SMOKE" crée un écran de fumée, si l'appareil en dispose. L'ordre "REATTACH" attache une unité détachée à la structure de formation.

4.3.5. Standard Operating Procedure (SOP)

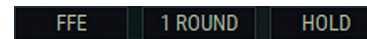
 **SOP** La procédure opératoire normalisée (SOP) comporte une unité options de comportement. Certains d'entre eux sont soumis à un délai.



Il y a trois options de recherche de chemin disponibles dans le menu PIC : Le plus court (le plus simple), 'QUICKEST' (la meilleure circulation), et 'COVERED' (la meilleure protection). Les Formations et les unités forment leurs trajectoires en fonction de cette option. Si une formation contrôle ses sous-unités, alors l'option de recherche de chemin de formation est utilisée. Si des ordres sont donnés à une unité individuelle, l'option de recherche de chemin d'unité est utilisée. Dans certains cas, les unités peuvent remplacer temporairement l'option pathfind sélectionnée. Par exemple, lorsqu'une unité d'infanterie commence à retraire, elle utilise automatiquement le chemin couvert. L'option pathfind de la formation active est indiquée par le caractère à côté du drapeau : (S)hortest, (Q)uickest, ou (C)overed. Ce menu permet de régler les plages d'engagement des cibles souples et dures, la cadence de tir préférée et l'option d'utilisation de l'armement principal de l'unité peut être réglé pour


décharger ses passagers automatiquement lorsqu'elle est au contact avec l'ennemi. Si un véhicule a un générateur de fumée, il peut être allumé.

4.3.6. Tir indirect



si la formation ou les unités sélectionnées ont une cible de tir indirect désignée, alors ces contrôles peuvent être utilisés pour ajuster le nombre de tirs dans la file d'attente. 'FFE' ordonne aux unités de tirer jusqu'à ce que le joueur l'arrête manuellement. '1 ROUND' ajoute un tour supplémentaire à la file d'attente. Le nombre de munitions peut être vu à côté de la ligne cible. 'HOLD' supprime tous les rounds de la file d'attente.



4.3.7. Ennemis détectés par l'unité sélectionnée

 Lorsqu'une seule unité amie est sélectionnée, les ennemis vus par cette unité ont un cercle bleu autour d'eux.



Dans la vue rapprochée de l'unité sélectionnée en bas à gauche, en plus des graphiques de l'unité, il y a des flèches pointant vers les unités ennemies et des flashes de tirs que l'unité amie sélectionnée peut voir. Lorsque ce mode est actif, l'image d'arrière-plan de la vue devient plus claire. Les symboles d'avions hostiles ont une ombre sous eux.

4.3.8. Panneau des statistiques de l'unité

HQ contact: 73%	Ready	105mm M68 Gun	38
Pathfind: QUICKEST	Motivated	7.62mm Coax MG	3200
Range: MAX MAX		12.7mm HMG	100
Rate of fire: FAST [Main: YES]			
Smoke: OFF [2 / 2]			
 ORDERS		 SOP	

Lorsqu'une seule unité amie est sélectionnée, ses informations dans le panneau de statistiques sont affichées. L'information comprend le contact du QG, l'option de recherche de trajectoire active, les portées d'engagement maximales pour les cibles souples et dures, la cadence de tir et l'utilisation de l'armement principal, l'option de déchargement automatique, et l'option de générateur de fumée. La plupart d'entre eux sont contrôlés à partir du menu PIC. D'autres informations incluent l'état de l'unité, le moral, les pertes et les dommages. À côté d'eux se trouvent des données sur les armes et les munitions. Si une arme doit être placée, il y a "[E]" à côté de son nom.



4.3.9. Chemin de l'unité

Le chemin suivi par l'unité sélectionnée est indiqué par une ligne bicolore.

4.3.10. Fenêtre de spécifications Unité

La fenêtre des spécifications de l'unité affiche des informations sur l'unité sélectionnée. L'unité peut être

UNIT SPECS ✕

M60A3 (TTS) MBT Click to rename



Length: 6.9m / 3.5m Training: 83
 Width: 3.6m / 2.4m Morale: 83
 Height: 1.7m / 1.5m Fatigue: 0
 Kills: 0

Max Speed: 47 kph Radio
 Reverse: 24 kph Thermal Imaging
 Off-Road: 85% 2-Plane Stabilization
 Mobility: Tracked Smoke Generator
 Survivability: Good NBC Protection
 Visibility: Good
 Smoke Screens: 2 / 2

WEAPONS		ARMOR	
Weapons	Ammunition [ready / stowed]		
105mm M68 Gun	APFSDS	21 / 14	
7.62mm Coax MG	HEAT	11 / 7	
12.7mm HMG	HEP	6 / 4	
Night Vision: 3500m	Range:	0 - 3000m	
Obscurants: -175	Anti-Armor:	KE	
Emplace Time: 0s	Damage vs Soft:	Low	
Aim Time: 4s	Targets:	Hard, Air	
Time to Fire: 8s	Max Target Speed:	50 mps	
Limited Elevation	Signature:	360%	

Range	0m	600m	1200m	1800m	2400m	3000m
Accuracy	90	87	81	71	57	40
Penetration	377	367	357	347	337	328

renommé dans cet écran. Les dimensions du véhicule sont celles de la coque et de la tourelle. Lorsque l'unité est endommagée ou a perdu des hommes, les attributs affichés sont mis à jour et les capacités réduites sont rendues avec une couleur différente.

Dans la vue "ARMES", les attributs de l'arme sont affichés sous la liste des armes, et les attributs de la munition sont affichés sous la liste des munitions de cette arme. Dans le fond se trouve la table de précision et de pénétration pour les munitions sélectionnées. Dans la vue 'ARMOR', les niveaux de protection contre les munitions avec différents effets antiblindés sont indiqués.

4.3.11. Unité verrouillée

La vue du jeu et les "oreilles" du joueur suivent la position et l'orientation de l'unité verrouillée. Pour activer le verrouillage, cliquez sur le bouton 'caméra', cliquez deux fois sur l'unité ou sélectionnez l'unité dans la vue OOB.

4.4. Objectifs


Les objectifs sont l'élément clé du jeu. Ils sont capturés et détenus par des unités situées dans la zone de l'objectif. Les unités de reconnaissance et les unités qui retraitent ne peuvent pas les occuper. Les objectifs ont plusieurs états différents qui peuvent être vus de la couleur et du style du rectangle: 'neutre', 'joueur', 'adversaire', "controversé" et "factice". Un objectif devient "controversé" si le camp en défense l'a perdu une fois, et que le camp ne peut plus en tirer un point de victoire complet. Les objectifs fictifs n'affectent pas du tout les points de victoire et peuvent être vus à différents endroits par les camps opposés ; les objectifs fictifs sont révélés dans la phase de rapport après action.

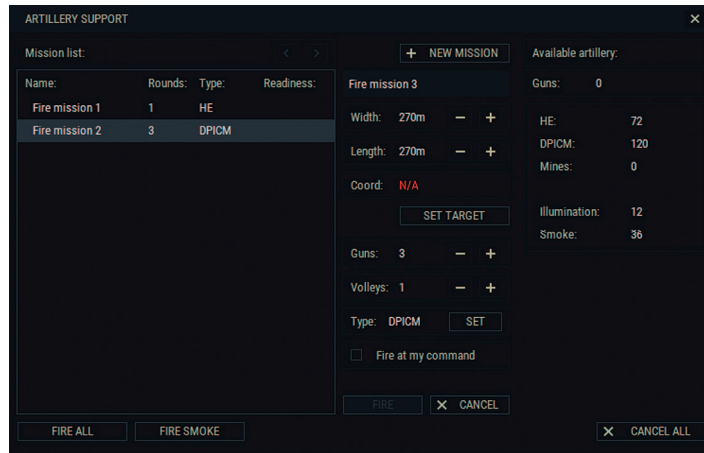
4.5. Niveau de victoire



La bataille se termine quand un camp est à court de 'points de victoire'. Les niveaux de victoire sont représentés par les barres en haut de l'écran, mais peuvent être partiellement cachés par le brouillard de guerre.

4.6. ARTILLERIE

 **ARTILLERY** Le nombre de canons et de munitions d'artillerie disponibles dépend du scénario et des paramètres de la faction.



Dans le menu artillerie, le joueur désigne des cibles pour l'artillerie hors carte. Pour créer une mission de tir, sélectionnez le type de round et le nombre de canons pour cette mission de tir. Vous pouvez ensuite définir les coordonnées et les dimensions de la zone cible. Si la coordonnée n'est pas définie, 'N/A' s'affiche. La mission de tir commence à s'ajuster juste après le réglage de la zone cible. La zone cible peut être réajustée après le délai. De petits ajustements et des zones de ciblage à proximité des points de référence cibles (TRP) réduisent le délai. Les missions de tir d'artillerie qui sont planifiées dans la phase de préparation n'ont pas de retard. Une mission de tir doit avoir sa zone cible désignée. La taille peut être ajustée en maintenant enfoncées les touches "shift"/"control" et en utilisant la molette de la souris. Les TRPs affectent le délai, qui est affiché au-dessus de la zone cible lors du réglage.

Un observateur rend les tirs d'artillerie plus précis. Les unités de QG et l'unité 'personnage du joueur' sont les meilleurs observateurs. D'autres unités équipées d'une radio peuvent faire office d'observateur. L'observateur, s'il y en a un, est montré sous la zone cible.


Le nom de la mission de tir peut être modifié dans la zone de texte.

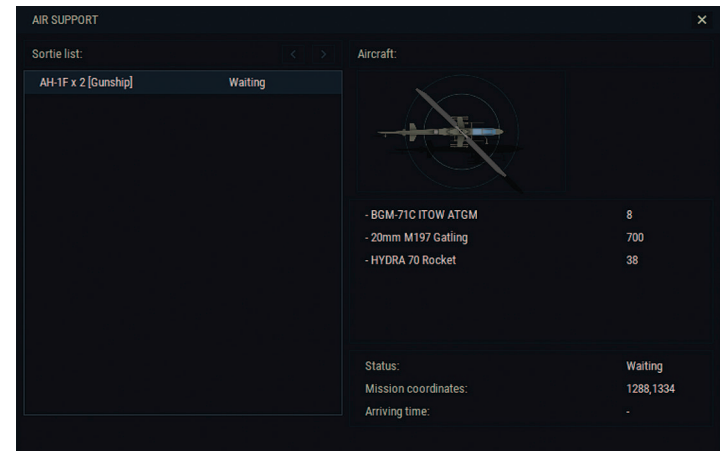
Le nombre "Volley" est le nombre de coups par canon.

Si l'option 'Tirer à mon commandement' est activée (et toujours après les premières volées) l'ordre de tirer doit être donné manuellement en cliquant sur les boutons 'Tirer' ou 'Tirer tous'. Pour lancer toutes les missions de tir de fumée, cliquez sur 'fumée de feu'. Pour supprimer des missions de tir, cliquez sur le bouton 'annuler' ou 'annuler toutes'.

La liste des missions de tir indique le nom, le nombre de munitions, le type d'obus et l'état actuel.

4.7. SUPPORT AERIEN

 **AIR SUPPORT** Sélectionnez la mission aérienne dans le menu de la fenêtre Support aérien pour lui donner des ordres. Il y a un délai aléatoire avant l'arrivée de l'appui aérien rapproché appelé. Une fois que les aéronefs à voilure fixe auront quitté la carte, il est possible qu'ils ne soient plus disponibles. Les aéronefs à voilure tournante ne sont plus jamais disponibles une fois qu'ils quittent la carte. Les aéronefs peuvent quitter la zone s'ils subissent un tir violent, s'ils sont endommagés ou s'ils sont à court de munitions.



Les aéronefs à voilure fixe transportent des bombes, du napalm et des bombes à fragmentation, entre autres armes. Les avions volent vers leur point de cheminement désigné. Ils attaquent les cibles au sol à l'intérieur du petit cercle, et les unités antiaériennes à l'intérieur du cercle SEAD (Suppression of Enemy Air Defenses).

Les points d'entrée des hélicoptères, les positions de combat (BP) et les points de référence cibles (TRP) doivent être désignés avant la bataille. Pendant la bataille, lorsque le joueur appelle les hélicoptères, ils volent jusqu'au premier PA et observent leur TRP. Le joueur peut leur ordonner de changer leur position de combat (BP). Les unités de QG et l'unité "personnage du joueur" peuvent utiliser l'ordre "HQ CAS" pour appeler les hélicoptères sur la carte pour obtenir de l'aide. S'il y a un vol d'hélicoptère sur la carte disponible, il volera vers une position proche de l'appelant, et y engagera tout ennemi.




La flèche bleue est la position d'entrée. Les cercles sont les BP. La BP active est un cercle plein et les autres positions sont des cercles en pointillés. Lors de la désignation des TRP, la portée de l'arme principale

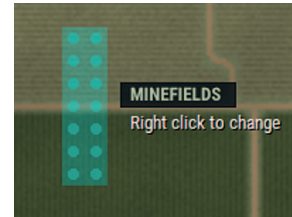
et la portée maximale de la LOS (Ligne de vue) de l'hélicoptère sont représentées par des cercles. Une ligne rouge indique qu'il n'y a pas de LOS à la position du curseur de la souris à partir de l'altitude maximale de pop up de la BP. Les hélicoptères utilisent des tactiques de "pop up" lorsqu'ils se trouvent dans une BP. Ils changent d'altitude entre 8 et 50 mètres, ou moins s'ils peuvent avoir une ligne de vue sur le TRP sans monter à 50 mètres.

Les hélicoptères scouts signalent leurs observations à leur propriétaire.

Un combat air-air peut avoir lieu si deux ou plusieurs vols opposés sont présents sur la carte et possèdent des armes appropriées, par exemple des missiles air-air. L'avion essaiera d'engager des cibles hostiles automatiquement.

4.8. OBSTACLES

 **BUILD** S'il y a des obstacles disponibles, tous doivent être placés avant que la bataille puisse commencer.




Le défenseur peut avoir été autorisé à acheter des obstacles. Les champs de mines, les obstacles antichars et les barbelés perturbent les mouvements et peuvent désactiver ou même détruire les unités terrestres. Un véhicule équipé d'une lame peut franchir des obstacles. Des casemates avec des mitrailleuses sont disponibles, mais


elles sont facilement détruites par les armes antichars. Leur fente de tir n'est pas blindée.

Les obstacles antichars et barbelés peuvent être détectés à distance, s'il y a une LOS. Pour détecter les champs de mines, l'observateur doit s'en approcher. Certains des obstacles peuvent être détectés dans la phase de reconnaissance pré-bataille. Les casemates suivent les règles standard de repérage des unités.

4.9. POINTS DE RÉFÉRENCE CIBLES (TRP)

 **TRP** Tous les Points de Référence de Cible d'Artillerie (TRP) doivent être placés dans la phase d'installation avant de commencer la bataille. Les TRP permettent à l'artillerie hors-carte de réagir plus rapidement. Les mines dispersées par l'artillerie doivent être dotées d'un TRP spécial, sans lequel elles ne peuvent être tirées. Chacun de ces TRP prend en charge un nombre limité de champs de mines.

4.10. OUTIL DE LIGNE DE VUE (LOS)

 **LOS** L'outil de ligne de visée (LOS) montre la LOS sol-sol à deux mètres au-dessus du niveau du sol. La fumée n'est pas prise en compte, car elle n'est pas entièrement visible pour le joueur. Lorsque l'outil LOS est utilisé sur une unité au sol, les capacités de repérage de l'unité sont prises en compte. C'est ce que l'on sait grâce au symbole vert.

Les portées de détection aériennes sont considérablement plus longues que les portées de détection au sol. La valeur de la LOS peut varier de 0 % à 100 %. 0% signifie qu'il n'y a pas de LOS du tout, et 100% signifie que la cible est entièrement visible. Modifiez le mode couleur LOS pour afficher les résultats différemment ('shift'+'L'). L'outil LOS affiche la portée jusqu'à l'emplacement situé sous le curseur. En dehors de l'outil LOS, lorsqu'une seule unité est sélectionnée, à côté du curseur se trouve la distance jusqu'à cet emplacement. Le numéro est vert si l'unité peut voir cet emplacement, ou rouge s'il ne peut pas être vu. Comme pour l'outil LOS, la fumée n'est pas prise en compte.

4.11. MARQUEUR DE CARTE

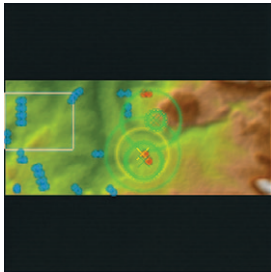
MARK Des marqueurs de carte peuvent être placés comme rappels qui aident à planifier le plan d'action.

4.12. VUE ISOMETRIQUE (ISO)

ISO Le mode ISO affiche une vue isométrique du champ de bataille. L'échelle d'élévation peut être ajustée à l'aide des boutons plus et moins de l'interface utilisateur pour avoir une meilleure idée des différences de hauteur. Les autres commandes servent à faire pivoter et basculer la carte. La boussole aide à trouver le Nord.



4.13. MINI-CARTE



La mini-carte montre la carte du terrain ou la carte d'élévation comme arrière-plan, selon le mode sélectionné pour la carte principale, et les graphiques de l'outil LOS. Les emplacements connus du joueur et de l'unité ennemie ainsi que les emplacements des messages sont affichés.

Dans l'affichage standard, la carte peut être

panoramique en cliquant sur la La mini-carte .

Dans la vue ISO il y a un repère indiquant la direction de visée.

4.14. DEFILEMENT DE LA CARTE ET ZOOM

Vous pouvez faire défiler la carte jusqu'à un emplacement en cliquant avec le bouton droit de la souris ou à l'aide des touches fléchées du clavier. Maintenez le bouton central de la souris enfoncé pour déplacer la carte.

+ La molette de la souris permet de zoomer la carte. Au-dessus de la mini-carte se trouvent les boutons d'interface utilisateur pour zoomer et dézoomer. Il existe plusieurs raccourcis clavier pour zoomer.

4.15. LES DIFFERENTS MODES DE LA CARTE

4.15.1. Carte d'élévation

HGT Le mode d'élévation affiche la carte de hauteur codée par couleur. Il est possible de changer les couleurs dans les options. Rivières et autres eaux profondes sont indiqués avec une couleur bleue. Les zones infranchissables, telles que les pentes abruptes et les zones interdites, sont représentées avec une couleur rouge ou foncée, en fonction des paramètres de la carte d'altitude. Cliquez sur le bouton 'HGT' sous la mini-carte pour activer ce mode.

4.15.2. Carte style papier

MAP Comme mode alternatif de carte principale, un style 'carte papier' est disponible. Il n'affiche pas les textures du terrain et les graphiques détaillés lors du zoom avant. Cliquez sur le bouton 'MAP' sous la mini-carte pour changer de style.

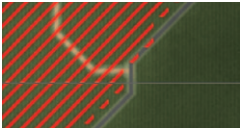
4.15.3. Courbes de niveau

(C) Sous la mini-carte se trouve un bouton permettant d'activer et de désactiver les courbes de niveau.

4.15.4. Grille de quadrillage

Lorsque vous effectuez un zoom arrière, les lignes de la grille indiquent des kilomètres carrés et la numérotation commence dans le coin nord-ouest de la carte principale. Lorsque vous effectuez un zoom avant, la grille des cases de la carte s'affiche. Les deux peuvent être activés et désactivés dans les options de jeu.

4.15.5. Zones interdites



Un scénario peut avoir des " zones interdites ", établies par le concepteur du scénario. Ces zones ne sont accessibles à aucune unité terrestre. Celles-ci sont affichées avec une couleur rouge ou foncée, selon le mode de la carte.

4.15.6. Points de franchissement de cours d'eau



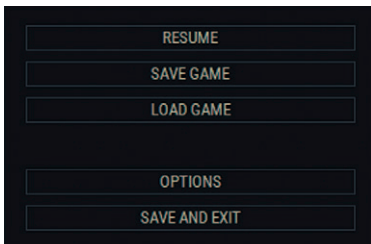
L'eau profonde peut être rendue praticable par le concepteur du scénario. Lorsque vous effectuez un zoom arrière, ces zones sont affichées en vert.

4.16. FENETRE D'INFORMATION DE TERRAIN

i La fenêtre d'information du terrain est activée et désactivée en cliquant sur le bouton 'i' sous la mini-carte. La fenêtre d'information indique les coordonnées de la case de la carte et d'autres informations. Le premier chiffre de l'attribut " hauteur " est l'élévation du terrain en mètres, et le deuxième chiffre est la hauteur des objets du terrain dans cette cellule, par exemple la hauteur d'un bâtiment.

4.17. MENU

☰ MENU Le bouton 'MENU' ouvre le menu du jeu, les menus pour sauvegarder et charger les états du jeu, ainsi que le menu des options de jeu. Le bouton " SAVE AND EXIT " permet d'enregistrer l'état actuel et d'accéder au menu principal. Le jeu peut alors être repris à partir du menu principal en cliquant sur le bouton 'CONTINUER'.



Le jeu dispose d'une fonction de sauvegarde automatique. L'état est sauvegardé automatiquement après la phase de configuration et à intervalles réguliers par la suite. L'emplacement d'enregistrement généré peut être chargé dans le menu de chargement du jeu.

Il est possible de supprimer les emplacements d'enregistrement dans les menus d'enregistrement et de chargement du jeu.

4.18. RACCOURCIS CLAVIER

⌨ L'icone 'clavier' affiche la liste des raccourcis clavier et autres commandes utiles.

4.19. CONSEILS

? L'icône 'point d'interrogation' indique un conseil, s'il y en a un. S'il n'y a pas d'aide disponible, le bouton est désactivé. Si le conseil est affiché, le bouton ouvre la page d'aide suivante ou ferme l'aide. Il est possible d'activer ou de désactiver le mode aide et de réinitialiser les conseils dans les options du jeu. Tous les conseils sont lisibles dans le 'guide du jeu', accessible depuis le menu principal du jeu. La touche de raccourci pour les conseils est 'F1'.

4.20. ORDRE DE BATAILLE

☰ OOB La vue de l'ordre de bataille donne un aperçu des unités. Pendant la phase de mise en place et pendant la bataille, les camps ne peuvent voir que leurs propres unités. Dans la phase de rapport après action, si l'option 'Afficher ce qui est caché dans l'AAR' a été activée dans les options de lancement de la bataille, le joueur peut voir l'ordre de bataille de l'ennemi.

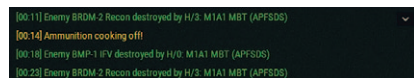


Toutes les formations des catégories " reconnaissance ", " infanterie ", " mécanisée ", " blindée " ou " soutien " peuvent être listées. Dans le menu de gauche sont listées les formations. A côté des noms des formations se trouvent le nombre actuel et le nombre original d'unités dans cette formation. Cliquez sur la formation pour la sélectionner, et à nouveau pour centre l'écran sur elles. Dans le menu de droite sont listés les unités et leurs états dans la formation sélectionnée. Cliquez sur une unité pour verrouiller l'écran sur elle.

4.21. BRIEFING

 **BRIEFING** Dans la fenêtre de briefing, le joueur peut voir la description du scénario pour son camp.


4.22. MESSAGES



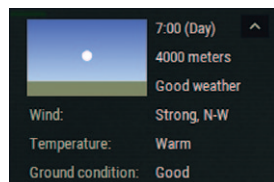
Les messages d'événement ont des couleurs différentes, selon le type de message.

L'horodatage indique la durée de la bataille au moment de l'événement. Cliquez sur le message pour faire défiler l'affichage jusqu'à l'emplacement du message. L'affichage du message peut être étendu en cliquant sur le bouton flèche. Les messages sont affichés brièvement au fur et à mesure qu'ils apparaissent sur la mini-carte.

4.23. TEMPS DE COMBAT ÉCOULÉ


 **00 : 52** Le temps est la durée de la bataille écoulee. Cette heure est utilisée dans les horodatages des messages.

4.24. INFOS ENVIRONNEMENTALES





























La vue d'information sur l'environnement indique l'heure, la visibilité au sol en mètres et d'autres informations. Elle peut être agrandie en cliquant sur le bouton flèche.

4.25. FIN DE LA BATAILLE

 **END BATTLE** Si la bataille se termine prématurément, la condition finale sera un match nul. Il faudra encore quelques secondes de temps de combat avant que la phase d'action ne se termine.

4.26. ICONES OTAN (NATO)

	Friendly	Hostile
Char de combat principal (MBT)		
Char de combat principal avec lame		
Char Lourd		
Char Lourd avec lame anti-mines		
Char moyen		
Char moyen avec lame anti-mine		
Char léger		
Char léger avec lame anti-mines		
Véhicule de combat d'infanterie		
Véhicule blindé de combat à roues		
Véhicule blindé de transport de troupes		
Artillerie automotrice		
Mortier lourd automoteur		

Mortier moyen automoteur		
Arme antiaérienne automotrice		
Arme automotrice antichars		
Véhicule Lance-flammes		
Casemate		
Infanterie		
Mitrailleuse lance-grenades		
Mitrailleuse lourde		
Mitrailleuse moyenne		
Mitrailleuse légère		
Reconnaissance		
Artillerie		
Mortier lourd		
Mortier moyen		
Mortier léger		
Système de défense aérienne portatif		
Canon antiaérien		
Missile antiaérien		

Antichar		
Canon antichar		
Missile antichar		
Lance-flammes		
Aéronefs à voilure fixe		
Aéronefs à voilure tournante		









Les drapeaux de formation et les symboles d'unité suivent principalement le standard de l'OTAN. La couleur bleue est utilisée pour les unités amies, la couleur verte pour les unités neutres, la couleur jaune pour les unités non identifiées, et la couleur rouge pour les unités hostiles connues. Si l'emplacement exact d'une unité n'est pas connu, un point d'interrogation apparaît à côté de l'icône. Si le contact visuel est perdu pour un appareil et qu'il se déplace, il peut être nécessaire de l'identifier à nouveau. Des unités amies qui tirent sont identifiées avec un flash de couleur rouge.

Une ligne bleue est tracée entre une unité amie et sa cible actuelle. La ligne clignote lorsque l'unité tire. Les avions amis n'affichent une ligne que lorsqu'ils tirent.

Les éclairs de tirs d'unités d'ennemis non détectés sont représentés par le symbole entouré d'un cercle, indiquant la zone estimée où l'unité ennemie est censée se trouver.

4.27. SYMBOLES D'ÉTAT DES UNITÉS

	Transporte des passagers
	Charge/décharge des passagers
	Passagers débarqués
	Suppression ou bouclée à couvert
	A subi des pertes ou véhicule endommagé

	Ralentie
	Immobilisé
	SOP : Ne pas utiliser l'armement principal
	SOP : Plage d'engagement (cible dure)
	SOP : Plage d'engagement (cible mole)
	SOP : Faible cadence de tir
	Contact radar
	Inconnu

4.28. OBSCURCISSANTS ET FEUX DE TERRAIN

La fumée, la poussière et le feu sont représentés par des symboles différents dans la vue zoomée de la carte et dans la vue ISO. La fumée des obus fumigènes et les feux de terrain sous la pluie ont leurs propres symboles.

5. ANNEXES

5.1. UNITES

5.1.1. Entraînement

La valeur de formation initiale est basée sur l'attribut du camp joué pour l'année et le mois sélectionnés, l'attribut de formation des unités et les paramètres de lancement du scénario. Une certaine valeur aléatoire est ajoutée au début d'une bataille.

La valeur d'entraînement affecte le repérage, la dissimulation, la précision du tir, la détection de reconnaissance avant la bataille, la rupture, l'infiltration, le coût d'achat, la fatigue, la lenteur causée par la suppression, la vitesse de la rupture et la possibilité de trouver et d'entrer dans une position en défilement.

5.1.2. Moral

Le moral affecte la valeur d'achat d'une unité, et la valeur morale initiale est basée sur l'attribut du camp joué pour l'année et le mois sélectionnés, l'attribut de formation d'unité et les paramètres de lancement du scénario. Une certaine randomisation est ajoutée au début d'une bataille.

Le moral est réduit par la suppression, les pertes, les dommages, l'immobilisation, les attaques au lance-flammes et les attaques éclair. Lorsque l'unité voit des unités amies tuées, en retraite ou en déroute, elle subit un coup au moral. L'unité de personnage du joueur a une valeur de moral constante.

Les unités ayant un moral élevé ont moins de chances de battre en retraite et récupèrent plus rapidement de la suppression. Les véhicules dont le moral est élevé ferment leurs écoutilles moins rapidement lorsqu'ils subissent un tir et reviennent plus rapidement à la normale. Plus le moral de base est élevé, plus l'unité peut se remettre rapidement des pertes de moral. Les avions au moral élevé ont tendance à rester plus longtemps dans la zone de combat avant de fuir lorsqu'ils subissent des dégâts.

5.1.3. Retraiter



Les unités mobiles autres que les véhicules peuvent battre en retraite pour se couvrir automatiquement. Si l'unité voit des ennemis lorsqu'elle commence à battre en retraite, elle peut dégager de la

fumée. L'unité doit être rattachée à sa formation manuellement après qu'elle ait cessé de battre en retraite. Un contact avec le QG peut empêcher l'unité de battre en retraite. Un moral bas augmente les chances de retraite.

Lorsque l'unité bat en retraite, le joueur perd le contrôle de l'unité. L'unité qui retraite ne peut pas engager d'ennemis ou utiliser un tir indirect, capturer ou conserver des objectifs, ou entrer dans son véhicule de transport. La capacité de repérage de l'unité est très limitée. Si elle guide un missile qui n'est pas de type tir et oubliée et qu'elle recule au moment de l'impact, la précision est réduite au minimum. Les unités de QG qui battent en retraite ne peuvent pas faire appel à un hélicoptère sur la carte pour le CEMFA.

Toutes les unités essaient automatiquement de s'éloigner des feux de terrain.

Une unité qui est sur le point de battre en retraite peut être mise en déroute à la place, ou abandonner son véhicule. Une telle unité est perdue pour le reste de la bataille. Ceci est plus susceptible d'arriver aux unités statiques et immobilisées.

5.1.4. Fatigue

La fatigue ralentit le mouvement de l'infanterie et affecte la précision du repérage, de la dissimulation et du tir. Si le niveau de fatigue est élevé, la récupération de la suppression est plus lente.

Les unités d'infanterie se fatiguent quand elles bougent. Le mouvement " rapide ", les températures extrêmes et la suppression accélèrent la rapidité à laquelle elle se fatigue. Les unités ayant un niveau d'entraînement élevé ne se fatiguent pas aussi facilement.

5.1.5. Suppression

Lorsqu'une unité est supprimée, son niveau de moral commence à baisser, et il y a un risque que l'unité batte en retraite, ou dans le pire des cas elle peut se mettre en déroute ou l'équipage peut abandonner son véhicule. La suppression affecte la vitesse de déplacement, la fatigue, le repérage, la dissimulation, la vitesse de tir et la précision du tir. Un véhicule peut fermer ses trappes lorsqu'il est supprimé, selon la valeur du moral. Un véhicule ne peut pas ré-ouvrir ses trappes si il est supprimé.

La suppression peut être causée par un tir pénétrant, des pertes, des dommages, l'immobilisation, des explosions, des feux de terrain, des écrasements d'avion et des impacts d'artillerie. Un moral bas, une grande fatigue et des pertes font que l'unité se remet plus lentement de la suppression.

Les unités passent d'une cible à l'autre pour supprimer les unités ennemies identifiées.

5.1.6. Blindage et pénétration

Toutes les munitions ont deux types de dégâts distincts : " doux " et " perforant " (AP). Les munitions AP ont trois types de munitions différents : Énergie cinétique (KE), énergie chimique (CE) et projectiles à charge tandem. Les véhicules ont des niveaux de protection différents contre chacun de ces types d'effets antiblindages. La valeur des dégâts matériels est utilisée contre des cibles " souples " autres que les véhicules, telles que l'infanterie, les canons antichars et les mortiers. Les dommages légers sont généralement constants pour toutes les portées, car dans de nombreux cas, ils sont basés sur l'effet des éclats d'obus qui ne sont pas trop affecté par la distance de tir. Des dégâts "soft" élevés augmentent considérablement la probabilité de toucher, peuvent tuer plusieurs hommes dans une unité avec un seul coup, et peuvent déclencher des feux de terrain. Les munitions à dégâts soft élevés ont 15% de chances d'infliger un coup critique à une unité de canons, telle qu'un

canon antichar ou une unité d'artillerie sur carte. Un coup critique détruit l'unité.

La valeur des dégâts AP est utilisée contre les cibles blindées et non blindées " dures ". Il s'agit notamment de véhicules, de casemates et d'avions. Les dommages KE sont généralement réduits au fur et à mesure que la portée augmente. Les obus CE et les projectiles à charge en tandem, par contre, se comportent comme projectiles soft, et maintiennent leur pénétration sur la distance, car elle n'est pas basée sur la vitesse du projectile.

Les ogives à charge tandem sont efficaces contre les blindages réactifs, qui sont conçus pour protéger les véhicules contre les munitions antichars classique.

La pénétration d'un projectile perforant est mesurée par rapport au niveau de protection du blindage. Le résultat final dépend de divers facteurs, tels que l'emplacement du coup sur la cible, l'angle d'impact, la forme du blindage et l'existence d'un point faible potentiel.

Le blindage est habituellement la plus faible ou même absent sur le toit du véhicule, donc il peut être intéressant de rechercher un terrain ou des bâtiments plus élevés pour tirer. Il y aura une plus grande chance de toucher le blindage supérieur. Cependant, l'angle d'impact peut être très élevé dans de tels cas, ce qui peut rendre le blindage supérieur plus difficile à pénétrer.

5.1.7. Angle d'impact

Les véhicules peuvent être touchés dans le châssis ou dans la tourelle, à l'avant, sur le côté, à l'arrière ou dans la partie supérieure du blindage. Si le véhicule est enterré ou à défilement, seule la tourelle peut être touchée. L'angle d'impact est calculé horizontalement et verticalement. La forme " complexe " des blindages de certains véhicules ajoute une certaine randomisation à l'angle de frappe. Il y a une chance de toucher un point faible lorsque seulement 20% de la protection standard s'applique. La face avant de la casemate a 5% de chances d'être touchée dans la fente qui n'a pas d'armure. Un angle d'impact très élevé peut provoquer un ricochet. L'angle d'impact et les coups spéciaux sont indiqués dans les messages de tirs.

5.1.8. Dommages et chances de survie

Plus la valeur de survie du véhicule ou de l'avion est élevée, plus il peut résister à des dommages critiques au-delà du blindage.

Après avoir subi des dommages, les performances et les capacités du véhicule se dégradent. Si le niveau de dommages est très élevé, le véhicule commencera à brûler et des explosions secondaires pourraient se produire plus tard.

Les unités de passagers ont de meilleures chances de survivre si le véhicule dans lequel ils se trouvent a été perdu, si le véhicule est détruit par une arme de petit calibre. Par exemple, si un camion non blindé à faible capacité de survie est abattu avec un fusil d'assaut ou une mitrailleuse, il peut ne pas y avoir beaucoup de dommages internes et tous les passagers peuvent survivre. D'autre part, même si le véhicule est blindé et a une grande valeur de survivabilité, cela peut ne pas sauver le véhicule ou les passagers d'une seule frappe d'un obus HEAT.

La précision de tir, la vitesse de tir et la vitesse de déplacement d'un véhicule ou d'un aéronef endommagé sont réduites. Les avions endommagés peuvent interrompre leur mission et quitter la zone. Les véhicules peuvent dégager automatiquement de la fumée lorsqu'ils sont endommagés.

5.1.9. Dommages indirects causés par le feu

L'artillerie, les mortiers et les munitions larguées par avion attaquent les unités terrestres par le haut. Il peut y avoir des impacts directs, des dommages à la zone et liés aux éclats d'obus, ainsi qu'une suppression de zone. Les crashes d'avion ont un effet similaire. Les impacts dans l'eau ont un rayon de souffle réduit.

Le blindage supérieur des véhicules et des casemates peut recevoir un coup direct. Le rayon d'impact direct dépend de la taille du châssis de l'unité. Un seul coup sur un blindage supérieur faible peut être catastrophique.

Au delà du rayon de tir direct, toutes les unités au sol peuvent être endommagées. A titre d'exemple, le rayon de dégâts maximum d'un obus HE d'artillerie lourde est de 50 mètres. Si l'unité est enterrée ou protégée par la couverture du terrain, alors le rayon est diminué. Comme pour les dégâts directs, les véhicules sont protégés par le blindage du châssis ou de la tourelle contre les dégâts de zone, ce qui est considéré comme de l'énergie cinétique dans le jeu. Cependant, même si le véhicule est protégé par un blindage lourd, il peut être légèrement endommagé par des éclats d'obus ou être immobilisé si le châssis est touché. L'infanterie supprimée ou immobile bénéficie d'une protection supplémentaire contre les obus, car elle se met à l'abri.

L'onde de choc de la déflagration supprime un rayon de deux fois supérieur au rayon de la zone endommagée. Le rayon est réduit pour l'infanterie retranchée et l'infanterie immobile.

5.1.10. Pertes

Après avoir subi des pertes, les unités récupèrent plus lentement de la suppression, et elles peuvent perdre des armes et des munitions. Une arme importante peut être récupérée par un autre soldat, comme une mitrailleuse d'escouade.

5.1.11. Immobilisation

Les véhicules et les unités autres que les véhicules peuvent être immobilisés. Un véhicule peut être immobilisé en raison de dommages ou pour s'être déplacé sur un terrain autre que des routes. L'immobilisation basée sur le terrain dépend de la température et de l'attribut tout-terrain de l'unité.

Les unités non motorisées peuvent être immobilisées s'il ne leur reste pas assez d'hommes pour transporter l'équipement de l'unité (en raison de pertes).

L'immobilisation rend une unité inerte et incapable de se déplacer. De plus, les unités de véhicules souffrent également d'une baisse de moral.

5.1.12. Ralentissement

Dans certains cas, lorsqu'un véhicule est sur le point de devenir immobilisé parce qu'il ne roule pas sur une route, il ralentit temporairement. Après un certain temps, il peut continuer son avance normalement.

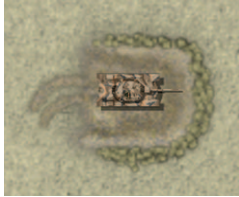
5.1.13. Taille

La taille influe sur la facilité avec laquelle l'unité peut être frappée et vue. Les gros véhicules produisent plus de poussière lorsqu'ils se déplacent. Plus l'unité est grande, plus son explosion peut être importante.

La taille d'un véhicule terrestre ou d'une casemate est basée sur les dimensions du châssis et de la tourelle. Si un véhicule est enterré ou en défilement, seule la tourelle est visible. Si le véhicule n'a pas de tourelle, alors 1/3 de la coque est visible. La taille est comparée à la taille d'un véhicule de taille " moyenne ", qui est la taille d'un char T-72. Sur cette base, le véhicule est considéré comme plus petit ou plus grand que la moyenne.

La taille de l'infanterie ou des mortiers est basée sur le nombre de soldats. Quand des hommes sont perdus, l'unité devient plus petite. Les unités d'artillerie, comme les canons antichars, ont une taille fixe. Une fois enterrées, la taille de ces unités est réduite de moitié.

5.1.14. Enterré et en défilement



Le camp en défense peut faire creuser toutes ses unités au début de la bataille, si les paramètres du scénario le permettent. Les positions enterrées ne peuvent pas se trouver sur l'eau, les routes, les ponts, les voies ferrées ou les bâtiments. Une fois que l'unité a quitté sa position, elle ne peut plus être ré-enterrée.



Un véhicule peut automatiquement entrer en défilement lorsqu'il s'arrête. La chance que cela se produise est basée sur la valeur du relief et le niveau d'entraînement de l'unité.

Lorsqu'elle est enterrée ou en défilement, l'unité apparaît plus petite à l'observateur, et elle est mieux protégée contre les tirs directs et indirects. Les unités enterrées ont une capacité de repérage quelque peu réduite. S'il s'agit d'un véhicule, seule la tourelle est visible par un observateur, ou 1/3 du châssis si le véhicule n'a pas de tourelle. L'état enterré couvre 360 degrés, mais si l'unité est en défilement, seule la direction de l'arc visible est couverte.

Les unités non motorisées en position enterrée peuvent se cacher entièrement de l'ennemi.

5.1.15. Se cacher



Les unités non motorisées peuvent rester complètement cachées de l'ennemi, si elles ne tirent pas et sont enterrées, restent stationnaires sur un terrain dont la valeur de

dissimulation est supérieure à zéro, se déplacent à l'intérieur des bâtiments ou se déplacent entre bâtiments adjacents. Une unité est repérée si une unité ennemie tente d'entrer dans la zone. Si l'ennemi a détecté l'unité, alors la ligne de visée doit être interrompue à nouveau avant que l'unité puisse être cachée à nouveau efficacement.

5.1.16. Buttoning-Up

Lorsqu'un véhicule est "buttoned-up", cela signifie généralement que les écoutilles sont fermées et que l'équipage a un champ de vision limité et plus étroit. Les véhicules ont un attribut "visibilité" qui détermine dans quelle mesure la capacité de repérage est entravée. Les dommages réduisent encore plus cette capacité. Certaines armes ne peuvent pas tirer lorsque le véhicule est "buttoned-up". Un véhicule "buttoned-up" ne peut pas établir un contact visuel avec le QG. La suppression peut rendre les véhicules "buttoned-up". Les véhicules dont le moral est élevé se calfeutrent moins rapidement lorsqu'on leur tire dessus, et ré-ouvrent leurs trappes plus rapidement. Un véhicule ne peut pas ré-ouvrir ses trappes s'il est supprimé.

5.1.17. 2-Stabilisation

Si un véhicule est équipé d'une tourelle stabilisée à 2 plans, sa capacité de repérage est moins entravée lors d'un déplacement, et la précision de l'arme n'est pas affectée du tout. Sa rotation de tourelle est indépendante du châssis. Les véhicules plus anciens sans stabilisateur à 2 plans peuvent avoir besoin de viser et d'acquiescer à nouveau la cible après le déplacement. Ces armes ont un temps de mise en œuvre supérieur à zéro et le véhicule s'arrête pour tirer un coup tous les 150 mètres.

5.1.18. Unités de reconnaissance

Les unités de reconnaissance ne peuvent pas occuper d'objectifs, mais elles peuvent être placées dans le no man's land pendant la phase de préparation. Elles sont plus difficiles à détecter que les autres unités, y compris dans la phase de reconnaissance pré-bataille, et elles ont une capacité de repérage améliorée.

Dans la phase d'installation, si leur position de départ n'est pas verrouillée par le concepteur du scénario, elles peuvent utiliser la fonction 'infiltrer' pour essayer de démarrer dans la zone de déploiement ennemie.

5.1.19. Unités embarquées

Une unité de transport ne peut charger que l'unité passager qui lui est associée. Une ligne est tracée entre ces deux unités. La couleur de la ligne indique si le passager est assez près du véhicule pour y entrer. L'unité ne peut pas être chargée si elle bat en retraite.

5.1.20. Charrues anti-mines

Le camp qui avance a en moyenne une charrue anti-mines par peloton. Tous les véhicules ne peuvent pas être équipés d'une charrue. Les charrues anti-mines peuvent être utilisées pour franchir n'importe quel obstacle dans le jeu. Les chances de succès et la vitesse de franchissement dépendent du niveau d'entraînement de l'unité. En pénétrant dans un champ de mines, l'unité se déplace plus lentement et dirige sa tourelle vers l'arrière.

5.1.21. Unités neutre

Les unités neutres représentent des unités amies ou civiles qui ne sont pas contrôlées par le joueur ou l'adversaire. Elles peuvent ressembler à de l'infanterie, des véhicules, des mortiers, des canons ou des navires. La densité des unités neutres dépend du réglage du scénario. Les endroits les plus communs pour les unités neutres sont les routes et les zones urbaines.

5.1.22. Générateurs de fumée

Les unités équipées d'un générateur de fumée peuvent générer des écrans de fumée qui peuvent empêcher l'ennemi de voir des unités amies avancer ou reculer.

5.1.23. Véhicules à roues et semi-chenillés

Les véhicules à roues et semi-chenillés ne peuvent pas faire tourner leur châssis lorsqu'ils sont à l'arrêt. Si leur armement est fixé vers l'avant, ils ne peuvent pas engager de cibles en dehors de leur champ de tir.

5.1.24. Véhicules en flammes

Les véhicules détruits peuvent brûler jusqu'à 15 minutes. S'il y a des explosions secondaires, un véhicule peut brûler plus longtemps. Plus le feu est intense, plus le risque d'explosion est élevé. Le feu éclaire tout ce qui l'entoure et les explosions peuvent être dangereuses pour les unités voisines. La puissance d'explosion dépend de la taille du véhicule. Après que le véhicule a cessé de brûler, la case de la carte occupée par l'épave est libre pour que d'autres unités puissent y entrer.

5.1.25. Coût d'achat

Le coût d'achat des unités est calculé automatiquement, mais peut être remplacé par l'attribut de la base de données.

Le coût d'achat de base est basé sur l'efficacité de l'unité qui comprend la protection, les armes, les munitions, la vision nocturne, la stabilisation à 2 plans, le guidage radar et d'autres caractéristiques. Il y a d'autres variables qui peuvent changer le coût final de l'unité, comme le niveau de formation et le moral.

5.1.26. ARMES ET MUNITIONS

5.1.27. Armes de véhicules

Les armes des véhicules peuvent se trouver dans le châssis ou dans la tourelle. Certaines armes sont utilisées par le commandant déboutonné et ne peuvent pas être utilisées lorsqu'elles sont boutonnées. Une arme peut être jumelée au mouvement de la coque ou de la tourelle, ou peut tourner indépendamment. L'élévation de l'arme peut être limitée.

5.1.28. Ligne de vue et de repérage

Le cycle de repérage fait le tour de toutes les unités du joueur et de l'ennemi en trois secondes environ. Pendant ce cycle, toutes les détections sont mises à jour. Les unités terrestres sont supposées se trouver à deux mètres au-dessus du niveau du sol. Les portées de détection aérienne sont considérablement plus longues que les portées de détection au sol. La ligne de mire (LOS) peut être comprise entre 0% et 100%. Les objets au sol, comme les arbres et les bâtiments, réduisent graduellement la LOS selon la densité de l'objet. 0% signifie qu'il n'y a pas de LOS du tout, et 100% signifie que la cible est entièrement visible.

La plupart des unités ont deux champs de vision. Pour les unités au sol, un champ de vision est basé sur la direction de la tourelle ou pointe vers l'avant s'il n'y a pas de tourelle. Le champ de vision secondaire balaie dans des directions aléatoires. S'il y a un commandant visible (comme un commandant de char avec trappes ouvertes), il suit la direction de balayage secondaire. Les véhicules préfèrent balayer la direction du mouvement. Si un véhicule a ses trappes fermées, son champ de vision devient plus étroit et sa capacité de repérage est réduite, en fonction de l'attribut "visibilité" de l'unité. Les véhicules endommagés ont des capacités de repérage encore plus limitées lorsqu'ils ont les trappes fermées. Les casemates ne peuvent voir que vers l'avant.

La capacité de repérage est affectée par de nombreux facteurs, tels que les systèmes d'imagerie thermique, la capacité de reconnaissance, le type de mouvement, le niveau d'entraînement, la suppression, la fatigue, le retranchement ou le calfeutrage, le recul, la visibilité du véhicule et les dommages.

La capacité d'une unité à ne pas être détectée dépend du type de mouvement, de la signature du canon de l'arme lors du tir, de l'entraînement, de la suppression, de la fatigue, de la dissimulation du terrain, de la capacité de reconnaissance et de la taille. Si une unité non motorisée est enterrée, cachée ou dans un bâtiment, elle peut rester presque complètement cachée de l'ennemi.

La plupart des aéronefs ne partagent pas l'information de repérage avec le joueur, mais fonctionnent de façon indépendante. Seuls les hélicoptères de reconnaissance signalent leurs observations.

5.1.29. Détection d'éclair de départ de tir



Les éclairs de départ de tirs peuvent être détectés à longue distance, surtout la nuit. Chaque type de munition a une valeur de 'signature initiale' qui affecte les chances de détection. La position exacte n'est pas révélée, mais une zone estimée de tir est indiquée. Par exemple, un hélicoptère éclairer peut voir les départs de mortiers sur la carte, puis l'artillerie peut être utilisée pour lancer des fusées éclairantes pour illuminer la zone.

5.1.30. Obscurcissement

Les 'Obscurants' représentent la fumée et la poussière. Ils peuvent être générés par des feux de terrain, des explosions, des obus fumigènes, des générateurs de fumée et des mouvements de véhicules. Toutes les fumées et poussières générées ne sont pas automatiquement visibles du côté opposé, de sorte que, par exemple, les générateurs de fumée ne révèlent pas toujours les positions ennemies. La distance de détection dépend de la visibilité générale et de la densité de la fumée. Les 'Obscurants' ont une hauteur infinie dans le jeu. Toutes les fumées et poussières peuvent être révélées dans la phase de rapport après action, si l'option correspondante est activée.

Les obus fumigènes brûlent pendant un certain temps et pendant ce temps, ils produisent de la fumée anti-imagerie thermique (TI), ce qui les rend encore plus efficaces contre les systèmes d'imagerie thermique.

5.1.31. Appareils de vision nocturne

Les armes à vision nocturne (NV) peuvent mieux voir dans des conditions de faible luminosité et plus clairement à travers la fumée et la poussière.

Leur performance est sérieusement réduite par le mauvais temps et les dommages. Même si une arme est suffisante pour voir les ennemis, les autres armes avec une capacité NV plus faible peuvent ne pas voir la cible et ne sont donc pas capables de l'engager.

5.1.32. Systèmes d'imagerie thermique

Un véhicule ou un aéronef qui possède une arme d'une portée NV de 3500 mètres (la valeur par défaut de la guerre froide) ou plus est considéré comme ayant un système d'imagerie thermique (TIS). Comparé aux appareils NV ordinaires, il permet une meilleure capacité de repérage et l'unité peut mieux voir à travers la fumée et la poussière. Si l'appareil subit des dommages légers ou importants, il perd la capacité TIS.

5.1.33. Radars sol-air

Une unité au sol équipée d'un radar peut engager des cibles qui se trouvent en dehors de la portée de détection visuelle. Le joueur peut voir la position et la direction de l'avion qui sont mises à jour toutes les quelques secondes. Les règles de LOS standard s'appliquent, de sorte que les radars ne peuvent pas voir à travers les collines ou autres obstacles denses. Dans le jeu, les radars au sol sont toujours actifs.

5.1.34. Récepteurs d'avertissement radar

Les aéronefs équipés d'un récepteur d'avertissement radar (RWR) sont avertis des unités au sol qui utilisent un radar pour les détecter.

5.1.35. Identification des cibles

Les unités doivent être identifiées comme hostiles avant de pouvoir être engagées. Il y a des unités neutres dispersées sur le champ de bataille, de sorte que l'observateur ne peut pas toujours être sûr qu'un nouveau contact visuel est hostile. Lorsqu'une unité tire, elle déclenche une réaction en chaîne, marquant automatiquement les unités qui l'entourent comme "hostiles connues". Par exemple, s'il y a une colonne de véhicules et que l'un d'eux tire, l'ennemi peut alors engager n'importe lequel d'eux.

Les véhicules ont deux états d'identification avant d'être entièrement identifiés : "véhicule" et "véhicule à roues/à chenilles/semi-chenillés". D'autres unités terrestres sont appelées "fortification", "canon", "mortier" ou "troupes".

Les traçantes des unités non identifiées ne sont pas vus. Ils peuvent être entendus, si une option pertinente est activée dans les options de lancement du scénario.

5.1.36. Probabilité de toucher

La probabilité de toucher est déterminée par la précision de base de l'arme pour une distance donnée par rapport à la cible et par la valeur des dégâts soft, si la cible est non-motorisée. Cette probabilité est affectée par le niveau d'entraînement du tireur, la suppression, la fatigue, l'acquisition de la cible, le type de mouvement, le niveau de dommage, la taille, la vitesse et la couverture de la cible.

5.1.37. Acquisition de cibles

Une fois qu'un véhicule ou une unité d'artillerie a tiré sur un autre véhicule, une casemate ou une unité d'artillerie avec des munitions non guidées, alors la cible a été "acquise". Un véhicule peut acquérir la cible avec n'importe quelle arme, mais une unité de canons (par exemple un canon antichar) doit utiliser son armement principal. Cela augmente la probabilité de frapper avec les coups suivants. Lorsque l'unité cesse d'engager la cible, l'acquisition est perdue. Si le temps de positionnement de l'arme est supérieur à zéro, ce qui peut être le cas pour des armes sans stabilisation à 2 plans, la cible doit être réacquise après un déplacement.

5.1.38. Munitions prêtes à l'emploi et stockées

Les unités peuvent avoir des munitions entreposées qui sont utilisées pour se réapprovisionner en munitions prêtes à l'emploi (caisses de munitions de mitrailleuse, obus de canon ou missiles stockés dans différentes parties du véhicule, etc.). Pour se recharger en munitions, l'unité doit être stationnaire et ne pas engager de cibles.

5.1.39. Mise en place des armes

Certaines armes doivent être mises en place avant de pouvoir être utilisées en fonction de l'attribut 'emplace time' de l'arme. Pour placer l'arme, l'unité doit être stationnaire. Certains chars plus anciens ont besoin de s'arrêter pour tirer avec leur canon, et c'est pourquoi leur armement principal a un temps de mise en place. Ils s'arrêtent automatiquement tous les 150 mètres, s'ils se déplacent en engageant une cible.

5.1.40. Restrictions concernant les munitions

Toutes les munitions ont une portée minimale et maximale. Les cibles à déplacement rapide peuvent être engagées si l'attribut de vitesse maximale de la cible le permet. Par exemple, certaines unités peuvent être capables d'engager des avions lents tels que des hélicoptères, mais pas des avions à réaction. Les cibles sont divisées en trois catégories : cibles molles, cibles dures et cibles aériennes. Les munitions peuvent être utilisées contre n'importe laquelle de ces cibles, si le paramètre défini dans la base de données des munitions l'autorise.

5.1.41. Missiles guidés

Les missiles guidés doivent être guidés vers leur cible. Si l'unité qui tire perd sa LOS par rapport à la cible, bat en retraite ou est calfeutrée alors que l'arme n'est pas autorisée à tirer lorsqu'elle est calfeutrée, au moment de l'impact, la précision du missile guidé est réduite au minimum. La suppression au moment de l'impact réduit la précision. Si l'unité guidant le missile est tuée avant l'impact, il est garanti que le missile manquera sa cible.

Les unités équipées d'un radar peuvent guider les missiles au-delà de leur portée de LOS normale, selon les capacités du radar.

5.1.42. Missiles "tir et oubli"

Après le lancement, les missiles tir et oubli n'ont plus besoin d'être guidés par l'unité propriétaire. Même si celle-ci est tuée, le missile reprendra la poursuite de la cible.

5.1.43. Missiles à attaque par le haut

Les missiles à attaque par le haut atteignent leur cible par le haut, là où se trouve le blindage supérieur le plus faible.

5.1.44. Lance-flammes

Le lance-flammes attaque le moral, et peut déclencher des feux de terrain. Un lance-flammes frappant un véhicule non blindé, ou le point faible d'un véhicule blindé sans protection NBC, ou faisant un coup critique sur un canon détruit instantanément la cible et son unité embarquée. Si un véhicule blindé a une protection NBC, seuls les coups sur des points faibles peuvent endommager le véhicule.

5.2. COMMANDEMENT ET CONTRÔLE

5.2.1. Armées nationales (Factions)

Les attributs des armées nationales (factions) tels que l'entraînement, le moral, le délai de commandement et de nombreux paramètres d'artillerie varient, rendant chaque faction unique à commander. Les attributs de faction peuvent être différents suivant la date de la bataille. Par exemple, le niveau de formation des factions peut augmenter vers la fin de l'époque disponible.

5.2.2. Formations

Les 'Formations' dans le jeu peuvent être des compagnies, des pelotons ou des sections. Elles sont représentées par les icônes de drapeau. Lorsqu'elle reçoit un ordre, une formation contrôle automatiquement toutes ses sous-unités attachées. Si le joueur donne un ordre à une unité individuellement, celle-ci se détache de sa formation. Lors du commandement d'unités individuelles, il y a un délai de commandement plus long que lors du commandement de formations de niveau supérieur.

Les formations en jeu ne sont pas des organisations de manuels scolaires avec toutes leurs armes de soutien, mais plutôt des groupes de manœuvre qui sont optimisés pour le gameplay. Par exemple, pour construire une compagnie complète, le joueur sélectionne les pelotons, la section QG et ensuite les sections de soutien (mortiers, MG supplémentaires, etc.).

5.2.3. Unités de QG (HQ) et délai de commandement

HQ contact: 86%

En général, les unités du quartier général (HQ) représentent des QG de compagnies. Ils réduisent le délai de commandement de l'unité amie et améliorent le moral à l'intérieur du cercle de rayon du QG. Les unités du QG peuvent agir comme observateurs d'artillerie et de mortiers et peuvent faire appel à des hélicoptères sur la carte pour obtenir de l'aide. La capacité du QG n'est pas fonctionnelle si l'unité bat en retraite.

Le délai de commande est le temps qu'il faut pour que l'ordre passe du joueur à l'unité en question. Il est fonction de l'attribut de faction et l'état de contact du QG. Lors du commandement d'unités individuelles, le délai de commandement est généralement plus long que celui des formations de commandement. Dans la vraie vie, un commandant de la guerre froide n'aurait probablement eu qu'une carte et une radio, mais comme dans le jeu le joueur a le luxe de voir toute l'action

partout en temps réel, des moyens artificiels pour créer des frictions sont nécessaires. Le délai de commande empêche le joueur d'avoir le maximum d'avantages à tout micro-gérer, et la plupart du temps l'adversaire IA contrôle des formations complètes, et non des unités individuelles.

La meilleure façon pour une unité du QG de communiquer avec une autre unité à l'intérieur de son rayon de commandement est par radio. Sinon, ils ont besoin d'avoir les trappes ouvertes et de se voir pour pouvoir communiquer.

Deux unités d'une même formation peuvent partager des informations et ainsi réduire le délai de commande. Ils doivent être trappes ouvertes et à moins de 150 mètres l'un de l'autre pour pouvoir communiquer par la voix, ou jusqu'à 300 mètres pour communiquer par des signaux visuels s'ils se voient.

L'unité 'personnage joueur' n'est pas sujette au délai de commande.

5.3. POINTS DE CHEMINEMENT (WAYPOINT)

5.3.1. En avant



'ADVANCE' est l'ordre de mouvement standard.

5.3.2. Éclairer



Les points de cheminement 'SCOUT' font avancer les unités plus prudemment. Les véhicules peuvent dégager de la fumée et sortir de la LOS lorsqu'ils détectent un ennemi.

5.3.3. Aller vite



Une unité avec le point de cheminement 'FAST' se déplace à une vitesse accrue.

5.3.4. Rotation



Le point de cheminement 'ROTATE' tourne l'unité vers une direction particulière.

5.3.5. Marche arrière



Le point de cheminement 'REVERSE' fait reculer l'unité en marche arrière si possible.

5.3.6. Contact



Les unités avec le waypoint 'CONTACT' s'arrêtent si elles rencontrent des unités hostiles.

5.3.7. Défendre



Le waypoint "DEFEND" permet à l'unité de trouver une position de combat et de surveiller 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.



5.3.8. Déchargement



Si le point de cheminement 'UNLOAD' est donné, l'appareil avance jusqu'au waypoint et décharge ses passagers.

5.3.9. Infiltrer



Les formations de reconnaissance à pied peuvent essayer d'infiltrer la zone de déploiement ennemie. Les chances de succès dépendent de la profondeur de la zone ennemie et du niveau d'entraînement de l'unité de reconnaissance. Si une unité hostile a une LOS vers l'emplacement cible, la tentative échoue. C'est pourquoi les terrains peu visibles et fermés (par ex. les zones urbaines et les forêts) sont de meilleures cibles que les terrains ouverts.

5.3.10. Place



Dans la phase de configuration, les unités peuvent être placées à l'intérieur de la zone de déploiement à moins que le concepteur du scénario ait verrouillé leurs positions. La touche de raccourci pour placer des unités est la barre d'espace. Les unités de reconnaissance peuvent être placées dans le no man's land entre les principales zones de déploiement.

5.3.11. Waypoints désactivés

Le joueur peut planifier à l'avance en ajoutant des waypoints 'désactivés'. Cela peut être fait en maintenant la touche 'Ctrl' enfoncée lors de l'ajout de waypoints. Les waypoints désactivés ont un symbole rouge. Plus tard, quand le joueur veut que l'unité exécute le plan, il peut le faire en appuyant à nouveau sur la touche 'Ctrl' et en cliquant sur le waypoint pour l'activer.

5.3.12. Distances d'engagement



Le joueur peut tendre une embuscade à ses ennemis ou économiser des munitions en limitant la portée d'engagement maximale. Les "cibles soft" comprennent les unités d'infanterie et les unités de canons et de mortiers autres que les véhicules. Les "cibles dures" comprennent les véhicules et les casemates. Les réglages de portée ne sont pas utilisés contre les avions, car ils sont considérés comme des cibles de grande valeur, et doivent toujours être engagés avec toutes les armes disponibles.

5.4. TIR INDIRECT

5.4.1. Artillerie et mortiers

L'artillerie hors-carte peut tirer des obus HE, DPICM, fumigènes et d'illumination n'importe où sur la carte. Les mines d'artillerie sont disponibles, mais elles ont besoin de leur propre point de référence cible (TRP) spécial pour être tirées. Pour utiliser l'artillerie hors carte, le joueur doit créer une mission de tir, et sélectionner le type de round et le nombre de canons pour cette mission de tir. Vous pouvez ensuite définir les coordonnées et les dimensions de la zone cible. Les unités sur la carte avec une arme principale qui a la capacité de tir indirect peuvent tirer des obus à l'intérieur de ses portées minimale et maximale. Elles réagiront plus vite si elles ont une unité de QG à proximité.

5.4.2. Observateurs d'artillerie

Un observateur rend le tir indirect plus précis. Les unités de QG et l'unité 'personnage du joueur' sont les meilleurs observateurs, mais n'importe quelle unité avec une radio est capable de le faire. Pour observer la zone cible, l'unité doit avoir une ligne de vue dégagée vers l'emplacement. Les unités ne peuvent pas agir comme observateurs lorsqu'elles retraitent.

5.4.3. Points de référence cibles (Target Reference Points - TRP)

Tous les Points de Référence de Cible d'Artillerie (TRP) doivent être placés dans la phase de préparation avant de commencer la bataille. Les TRP permettent à l'artillerie hors-carte de réagir plus rapidement. Certaines factions peuvent être obligées d'utiliser les TRP pour toutes les missions de tir d'artillerie, sinon le temps de tir sera extrêmement long.

Les mines délivrées par l'artillerie doivent avoir un TRP spécial, sans lequel elles ne peuvent être tirées. Chacun de ces TRP prend en charge un nombre limité de champs de mines.

5.4.4. Obus HE

Les obus hautement explosifs (HE) sont le type d'obus le plus courant pour tuer et neutraliser l'ennemi.

5.4.5. DPICM (armes à sous munitions)

Les munitions conventionnelles améliorées à double usage (DPICM) éclatent en sous-munitions qui couvrent une grande surface. Elles sont très efficaces contre les regroupements blindés et les cibles humaines. Les véhicules essayeront automatiquement d'échapper aux frappes DPICM.

5.4.6. Obus fumigènes

Les obus fumigènes peuvent cacher temporairement les unités amies et aveugler l'ennemi. Un obus fumigène "à incandescence" peut même nuire aux systèmes d'imagerie thermique. Une fois que l'obus a cessé de brûler, il ne produit plus de fumée. La fumée dérive avec le vent.

5.4.7. Fusées éclairantes

Les cartouches éclairantes peuvent éclairer les unités dans des conditions de faible luminosité.

5.4.8. Mines dispersées par l'artillerie

L'artillerie peut délivrer des mines à proximité des TRP spécifiques "mine".

5.4.9. Artillerie lance-roquettes

Selon les attributs de la faction, il y a une chance que les missions de tir arrivent sous forme de roquettes au lieu d'obus. La principale différence est la cadence de tir.

5.5. ENVIRONNEMENT

5.5.1. The Grid

Les cartes sont composées de cases de 30x30 mètres. Les cases ont une valeur de hauteur de sol ainsi qu'une valeur de hauteur supplémentaire liée au type d'objet terrestre qui peut s'y trouver (arbres, bâtiments, rochers, etc.). L'unité d'observation se trouve généralement à deux mètres au-dessus du niveau du sol.

Si l'observateur entre dans un bâtiment, il est considéré au niveau du toit du bâtiment. Les objets terrestres ont une valeur de densité et, en fonction de celle-ci, la LOS est bloquée jusqu'à 100% lorsqu'elle touche l'objet. Par exemple, les bâtiments bloquent toujours 100 % la LOS. Une forêt dense bloque moins, et il est encore plus facile de voir à travers les arbres clairsemés. Il est possible pour l'observateur d'être sur une colline et de voir une autre colline par dessus les bâtiments d'une vallée en contrebas.

5.5.2. Restrictions de mouvement

Une case de la carte peut contenir plusieurs unités à la fois (nouvel règle). Lorsqu'une unité non motorisée est tuée ou mise en déroute, sa case devient inoccupée. Les véhicules détruits occupent la case de la carte tant qu'ils brûlent. Les véhicules et les unités immobilisées ne peuvent pas entrer dans les bâtiments. Aucune des unités ne peut entrer dans des eaux infranchissables, des pentes abruptes ou des zones interdites. Les côtés des ponts peuvent être impraticables pour toutes les unités.

5.5.3. Année et mois

L'équipement disponible et certains attributs de faction changent en fonction de l'année et du mois sélectionnés.

Le mois affecte certaines variables d'environnement, telles que la longueur du jour, du crépuscule et de la nuit ainsi que le type de terrain et la température par défaut.

5.5.4. Heure de la journée

Le joueur peut choisir l'heure à laquelle le scénario commence. La durée du jour, du crépuscule et de la nuit dépend de la carte et du mois.

5.5.5. Types de terrain

Le type de terrain par défaut dépend de la carte et du mois, mais il peut être modifié dans les paramètres du scénario. Les types de terrain disponibles sont l'été, l'automne, l'hiver, le printemps, le désert, la jungle et le désert.

5.5.6. Météo

Les conditions météorologiques affectent la visibilité et les performances des dispositifs de vision nocturne. Plus le temps est mauvais, plus les risques d'orages sont élevés, si la variable " terrain " le permet.

5.5.7. Tempêtes

Des tempêtes peuvent apparaître si le temps et le type de terrain sur la carte le permettent. La tempête se déplace avec le vent. Les nuages de pluie accélèrent l'extinction des feux de terrain et des coups de foudre peuvent supprimer les unités.

5.5.8. Vent

La vitesse et la direction du vent affectent la fumée, les fusées éclairantes et les orages.

5.5.9. Température

La température affecte la fatigue des troupes, les pannes de véhicules et les feux de terrain.

5.5.10. État du sol

Le mauvais état du sol entrave le mouvement.

5.5.11. Taux de poussière

Les cartes de désert produisent de la poussière plus facilement que les autres types de terrain.

5.5.12. Destruction

Plus le taux de destruction global sera élevé, plus il y aura de bâtiments effondrés et de forêts brûlées.

Un scénario peut avoir des zones de destruction locale qui affectent tous les bâtiments et la forêt qui s'y trouvent.

5.5.13. Feux de terrain

Les feux de terrain sont causés par des explosions, du napalm et des attaques aux lance-flammes. La probabilité que des incendies se déclarent varie d'un terrain à l'autre. Une température élevée augmente le risque.

Le feu du terrain supprime les unités dans la case de la carte, illumine les unités qui l'entourent et génère de la fumée. Toutes les unités essaient automatiquement de s'éloigner des feux de terrain.

5.6. PARAMÈTRES IMPORTANTS DE LA MISSION

5.6.1. Types de force

Le type de force détermine combien de points peuvent être dépensés sur différentes catégories d'équipement, et il définit le modèle de comportement de base de l'adversaire IA. Si le type de force est 'infanterie', alors l'IA avance habituellement avec ses unités d'infanterie à pied en avant, et les chars suivent en arrière, soutenant l'infanterie. L'IA de l'infanterie privilégie les terrains couverts plutôt que les terrains découverts. Les points d'achat peuvent être utilisés librement si le type de force 'dynamique' est sélectionné. Si le joueur a choisi le type de force dynamique, les points d'achat de l'adversaire sont calculés à partir du nombre de points dépensés par le joueur. Cependant, si la bataille générée est sauvegardée pour une utilisation ultérieure, l'adversaire ne sera pas jouable, car le joueur d'origine n'a pas de modèle de IA enregistré.

5.6.2. Types de missions

Il y a trois types de mission : avancer, défendre et rencontre d'engagement. Lors d'une rencontre, le joueur et l'adversaire ont les mêmes objectifs, et les deux camps manœuvrent leurs formations. Dans les missions d'avance et de défense, un camp se défend et la situation est généralement plus statique. Si un camp se défend, ce camp peut optionnellement enterrer ses unités pour une protection supplémentaire et a également accès à des obstacles tels que des champs de mines.

5.6.3. Points de victoire et objectifs

La bataille se termine lorsqu'un camp est à court de " points de victoire ". Pendant la bataille, le joueur peut les empêcher de tomber en occupant des positions objectives. Les pertes font chuter rapidement les points de victoire. L'équilibre entre les objectifs et les pertes est affecté par le type de mission. La valeur par défaut du Générateur de Bataille est basée sur la taille du secteur et les types de forces. La valeur par défaut du Générateur de Bataille est basée sur la taille du secteur et les types de forces. Par exemple, si le secteur est grand et que le type de force est

"infanterie", il faudra probablement beaucoup de temps pour que les unités traversent la carte, alors le système estime que ce sera une longue bataille et que le niveau de points de victoire devrait être élevé. Le scénariste peut ajuster la valeur comme il l'entend. Si la valeur est trop basse, le scénario peut se terminer trop tôt. Si la valeur est trop élevée, l'attente peut être prolongée même après que tous les objectifs ont été atteints.

Le camp en défense a 50% de points de victoire en moins que le camp qui avance. Lors de la réalisation des missions, les pertes affectent le score de 50 % de plus que dans les autres types de mission.

Selon le type de mission, les objectifs sont placés sur la zone de déploiement du joueur, la zone de déploiement adverse ou le no man's land. Les objectifs ne peuvent être placés sur aucun type d'eau.

Les unités qui retraitent et les unités de reconnaissance ne peuvent pas occuper d'objectifs. Si le camp défensif a perdu un objectif, il ne peut plus en tirer un point de victoire complet, même s'il est repris. Lors d'un engagement de rencontre, le joueur n'est pas informé des objectifs qui ont été occupés par l'ennemi avant la phase de rapport après action.

5.6.4. Objectifs factices



Les objectifs fictifs sont révélés dans la phase de rapport après action. Avant cela, le joueur et l'IA ne savent pas quels objectifs sont "réels". Les deux camps voient généralement un objectif factice à des endroits différents, et l'objectif n'affecte pas les points de victoire. Le système rend le comportement de l'IA moins prévisible, parce que le joueur ne sait pas si l'IA sera éventuellement à cet

endroit exact, et le joueur est moins tenté d'empiler ses unités pour défendre un seul objectif.

5.6.5. Puissance de combat

La puissance de combat est utilisée comme points pour acheter des unités et d'autres actifs. La puissance de combat côté joueur est définie dans les paramètres du scénario, et les points de base de l'adversaire dépendent généralement des points du joueur et du type de mission.

Il est important d'utiliser autant de points d'achat disponibles que possible, à moins d'acheter pour le côté joueur avec le type de force 'dynamique', afin que le système de points de victoire fonctionne de manière optimale.

5.7. L'ÉDITION AVANCÉE DE SCÉNARIOS

5.7.1. Mode développeur

Pour activer le mode développeur, éditez le fichier development.cfg dans le dossier principal du scénario et changez la valeur 'developerMode' de '0' à '1'. Ceci active les raccourcis clavier du mode développeur, affichés dans le menu des raccourcis clavier, et les scénarios peuvent être chargés dans le mode éditeur, permettant au concepteur de scénarios de placer des formations et d'ajuster leurs états initiaux.

5.7.2. Scenario.xml

Après l'enregistrement d'un scénario, le fichier scenario.xml est généré. Il contient des variables de scénario modifiables.

Dans un scénario, il peut y avoir des " zones interdites " qui limitent les déplacements, des " zones de destruction " où tous les bâtiments sont transformés en décombres et où les arbres sont brûlés, et des " points de passage " qui transforment les eaux profondes en eau praticable. Elles sont lues à partir du fichier de scénario 'movement.bmp'. Dans l'écran des objectifs de Battle Generator, cliquez sur le bouton 'READ'MOVEMENT.BMP' pour lire le fichier

movement.bmp' dans le dossier utilisateur du scénario. La taille de l'image doit correspondre à la taille du secteur du scénario en pixels, indiquée en haut à droite entre parenthèses. L'image utilise un format BMP 8 bits en niveaux de gris. Lorsque le scénario est enregistré, le fichier est automatiquement copié dans le dossier du scénario généré.

Le fichier movement.bmp est une image en niveaux de gris. Les couleurs sont :

Zones interdites: 0

Zones de destruction: 64

Points de franchissement des cours d'eau: 128

Terrain praticable: 255

5.8. RACCOURCIS CLAVIER

Glisser-déposer - Placer des unités/formations

Espace - Placer des unités/formations

Shift+Space - Infiltrer

Espace - Pause / Reprise, Début d'une partie

Tab - Activation/désactivation rapide de la compression temporelle

Shift+Tab - Activation/désactivation de la compression à temps lent

Shift+C - Compression temporelle rapide personnalisée

F1 - Afficher/naviguer/fermer l'aide

Shift+F1 - Afficher les raccourcis clavier

Ctrl+F1 - Activation/désactivation du mode Tutoriel

Ctrl+Maj+F1 - Réinitialiser le tutoriel

F2 - Ordre de bataille

F11 - Vue ISO

F12 - Capture d'écran

Flèches/Clic droit - Faites défiler la carte

Clic central et maintien - Panoramique de la carte

Enter - Affiche les spécifications de l'unité sélectionnée

H - Carte d'élévation

L - Outil de ligne de vue (LOS)

Shift+S - Basculer le son

V - Appeler le support d'artillerie

Shift+V - Appeler le support aérien

+ . > Wheel-Up - Zoom avant

- < _ Wheel-Down - Zoom arrière - Zoom arrière

Wheel-Up - OrBat défilement vers le haut

Wheel-Down - OrBat défilement vers le bas

Esc - Annuler/Menu

5.8.1. Waypoints

Ctrl+Nouveau WP - Ajouter un WP désactivé

Ctrl+Clic gauche sur un WP - Activer/désactiver le

WP Supprimer - Supprimer le dernier WP

Backspace - Supprimer tous les WPs

A - Avance

C - Contact (avance)

D - Position de défense/de combat

F - Rapide (avance)

R - Marche arrière

S - Scout

W - Rotation

Z - Décharger

5.8.2. Options graphiques

Shift/Ctrl+F10 - Ajuste la distance de détail de la carte

Shift+F11 - Fréquence d'images on/off

B - Basculer les icônes de l'OTAN

Shift+B - Ajuster l'échelle de l'unité de sprite

Ctrl+B - Modifier les lignes cibles

Shift+F - Basculement des plages d'engagement

G - Activation/désactivation de la grille de carte

Shift+G - Activation/désactivation de la grille de terrain

Ctrl+G - Activer/désactiver l'information cartographique

Shift+H - Mode couleur de la carte d'élévation

Ctrl+H - Sensibilité des couleurs de la carte d'altitude

J - Commutation des plages de détection

Shift+L - Mode couleur de l'outil en visibilité directe

Ctrl+L - Activation/désactivation des emplacements de la carte

Shift+W - Basculer les waypoints

5.8.3. Sélection des unités/formation

Cliquez gauche et maintenez enfoncé - Sélectionner plusieurs unités

2x Clic gauche - Suivre l'unité

Clic-droit - Ouvrir le menu de commande

Cliquez droit sur une unité - Sélectionne unité et ouvre menu de commandes

Shift - Conserver les sélections

1-9 - Sélectionner un groupe rapide

2x 1-9 - Accéder à un groupe rapide

Ctrl+1-9 - Créer un groupe rapide

5.8.4. Ordres

Ctrl+V - Appeler le CAS du QG

Ctrl+W - Créer un écran de fumée

Shift+Z - Décharger

Ctrl+Z - Charger

5.8.5. Standard Operating Procedure

E - Cadence de tir : Lente

Shift+E - Cadence de tir : Rapide

K - Ne pas utiliser l'armement principal

Shift+K - Utiliser l'armement principal

M - Cessez le feu (cibles molles)

Shift+M - Cessez le feu (cibles dures)

N - Portée effective (cibles molles)

Shift+N - Portée effective (cibles dures)

P - Déchargement sur contact

Shift+P - Ne pas décharger au contact

Q - Générateur de fumée : Le

Shift+Q - Générateur de fumée : Désactivé

X - Plage de réglage (cibles souples)

Shift+X - Définir la plage (cibles dures)

Ctrl+X - Effacer les réglages de plage

5.8.6. Formation

F3 - Formation : plus étroite

F4 - Formation : plus large

F5 - Formation : en colonne

F6 - Formation : en ligne

F7 - Formation : en coin

F8 - Formation : en V

F9 - Formation : en échelon

Maj+F5 - Formation : échelon gauche

Shift+F6 - Formation : échelon droit

Shift+F7 - Formation : marche

Shift+F8 - Formation : regrouper

Shift+F9 - Formation : libre

5.8.7. Tir indirect

T - IF : HE

Y - IF : Fumée

U - IF : Illumination

I - IF : 1 Round

Shift+I - IF : Tir pour effet

O - IF : Ne tirez pas

Shift+O - IF : Annuler

5.8.8. Pathfinding

Ctrl+C - Chemin à couvert

Ctrl+Q - Chemin le plus rapide

Ctrl+S - Chemin le plus court

5.8.9. Mode développeur

Ctrl+Maj+D - Afficher l'IA on/off

Ctrl+Maj+S - Démarrer une tempête Ctrl

+Maj+T - Cycle rapide jour-nuit on/off

6. CREDITS

Veitikka Studios

Game Design / Programming

Juha Kellokoski

Graphics

Sam, Dmitriy Maximov, Nikola Sandic

Map and UI Design

Dmitriy Maximov

TO&E Design

Nikola Sandic

Matrix Games

Chairman

JD McNeil

Development Director

Iain McNeil

Technical Director

Philip Veale

Creative Director

Richard Evans

Marketing Director

Marco A. Minoli

Lead Producer

Tamas Kiss

Producers

Bart Schouten, Adam Grace, Erik Rutins

Product Manager

Alberto Casulini, Daniele Meneghini

Social Media Manager

Simone Parenti

Media Relations

Paolo Paglianti

Production Design

Adriana Bienati

Manual Layout

Myriam Bell

Production Lead

Matthew Davis

Production Team

Lucas Young, Sam O'Neill

Administration

Dean Walker, Annick Tuesley

Customer Support Staff

Paulo Costa, Joseph Miller

Web Development

Valery Vidershpan, Andrea Nicola, Fernando Turi



Traduit en français par Maître Bongo - Novembre 2019