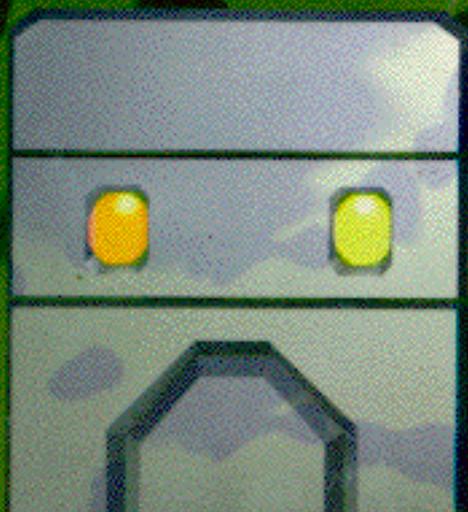


FCU-70999.02-D

MILOP

MANUEL

Guide d'utilisation de la
console de contrôle de
combat MILOP™



1. Préface pour les opérateurs.....	5
2. Le système de combat - réduction mécanique de conflits.....	7
2.1 Votre console MilOp.....	8
2.1.1 Options, paramétrage et menus d'options.....	8
2.1.2 Communication avec les postes de commandement.....	11
2.1.3 Les modes action.....	12
2.2 L'utilisation de la barre des menus.....	14
2.2.1 Mouvement.....	18
2.2.2 Attaque.....	18
2.2.3 Carte panoramique.....	19
2.2.4 Informations.....	20
2.2.5 Changement de mode.....	22
2.3 Affichage de la zone de conflit.....	23
2.3.1 Fortifications.....	23
2.3.2 Routes.....	23
2.3.3 Voies ferrées.....	24
2.3.4 Montagnes.....	24
2.3.5 Fleuves et lacs.....	24
2.3.6 Forêts.....	25
2.3.7 Terrain.....	25
2.3.8 Météo.....	26
2.4 Fonctions de visualisation.....	26
2.5 Déplacement des unités mécaniques.....	27
2.5.1 Exécution d'ordres par des unités mécaniques.....	29
2.5.1.1 Attaque.....	29

2.5.1.2	Approvisionnement en carburant	30
2.5.1.3	Approvisionnement en munitions	31
2.5.1.4	Réparations	32
2.5.1.5	Construction (ponts, routes, voies ferrées et fortifications)	33
2.5.1.6	Chargement et déchargement	34
2.6	Formation des unités	35
2.7	Ordres aux centres de production	37
2.7.1	Livraison de matériel	38
3.	Affichage des différents bâtiments	39
3.1	Quartier général	39
3.2	Usines	39
3.3	Dépôts	40
3.4	Centres d'entraînement	41
3.5	Villes et villages	41
3.5.1	Gestion de l'énergie et du matériel	41
4.	Instructions stratégiques	43
4.1	Généralités	43
4.2	Prise au piège de l'ennemi	43
4.3	Blocage des unités ennemies	44
4.4	Possibilités d'attaque et conditions topographiques	44
4.5	Possibilités défensives et conditions topographiques	45
4.6	Emploi efficace de périmètres de reconnaissance	45
4.7	Emploi d'armes balistiques de longue portée (artillerie, etc...)	46
5.	Annexe technique	47
5.1	Détails sur la gestion de l'énergie et du matériel	47

5.2 Les différences selon le niveau de difficulté	48
6. Conclusion	56
7. Lexique	57
8. Crédits	61

1. Préface pour les opérateurs

Opérateurs!

Avec l'inauguration d'un nouveau système de combat de type console MilOp, les chercheurs ont développé un appareil qui conserve les avantages de l'ancienne série, tout en tenant compte et en intégrant les acquis des recherches actuelles dans le domaine militaire.

Nous avons effectué avec cet appareil de nombreuses modifications, que les officiers de tout grade réclamaient d'ailleurs depuis des années. En dehors des changements sur les unités mécaniques, vous pourrez désormais et plus que jamais intervenir activement dans le contrôle de vos détachements.

Vous pouvez désormais ordonner à vos unités du génie de construire ou de détruire des routes ou des voies ferrées. Les modes de combat ont été modifiés pour une meilleure ergonomie et une plus grande efficacité. Auparavant, vous deviez donner un ordre d'attaque après avoir déplacé vos troupes. Vous pourrez maintenant engager le combat immédiatement après la phase de déplacement. Vous constaterez que vos stratégies seront plus efficaces, car vos unités ne seront plus bloquées lorsque plusieurs d'entre elles attaquent un ennemi plus faible et isolé, qui aurait probablement été éliminé par un seul détachement. De plus, l'affichage de votre console a été lui aussi amélioré.

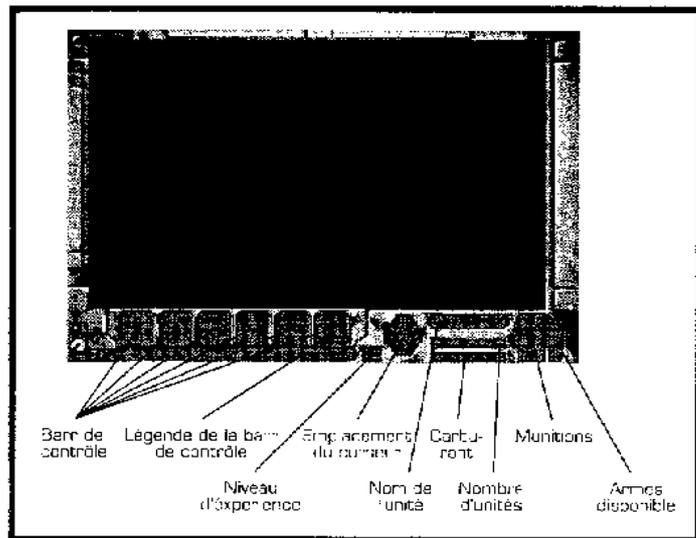
Grâce à notre technologie d'avant-garde dans le domaine des satellites, nos scientifiques ont nettement amélioré la représentation graphique. Vous pouvez maintenant, de votre poste de commandement, voir le terrain tel que dans la réalité. De plus, les conditions météo sont parfaitement visibles sur votre

écran. Vous allez d'ailleurs vous familiariser très rapidement avec ce nouveau champ de vision, et vous l'apprécierez. Pour conclure, nous vous conseillons d'étudier attentivement l'utilisation de ce système. Vous êtes entièrement responsable de vos troupes par son intermédiaire. Nous sommes cependant persuadés qu'avec la pléthore de nouveautés proposées, vous allez brillamment réussir.

Section analytique d. ROOM
Equipe technique XVII
Complexe ROOM, Hallwa



2. Le système de combat - Réduction de conflits



Le système de combat est composé tout d'abord de votre console MilOp, dont vous pouvez voir la représentation graphique sur l'écran. Ce poste de contrôle, avec toutes ses fonctions et son écran, est votre lien direct avec les unités se trouvant sous vos ordres. Comme vous le savez, vos troupes Drulls livrent un combat sans merci contre les unités de l'empire robot ennemi, le Titan-Net. Votre mission consiste à intervenir judicieusement, à l'aide de votre poste de contrôle, dans les conflits qui se déroulent sur l'écran.

Si vous connaissez les anciennes consoles MilOp, vous constaterez, en dehors des modifications d'affichage, que de nombreuses nouveautés ont été développées dans le cadre des combats mécaniques. Comme par le passé, les scientifiques de la section technique XVII

(U. - Sect. Blu. B.) sont parvenus à intégrer les nouvelles technologies pour qu'elles vous aident de manière considérable, sans vous gêner en aucune manière. Vous allez très certainement vous familiariser avec les nouvelles options dans le feu de l'action, car vous allez pouvoir les utiliser directement, sans suivre de formation particulière, dans le cadre des "combats mécaniques contrôlés par console MilOp". Mais nous allons bien sûr en aborder en détail tous les points importants.

2.1 Votre console MilOp

2.1.1 Options, paramétrage et menus d'options



Cliquez sur l'icône Menu de la première carte affichée pour voir les menus et les options ci-dessous:

RETOUR

Cliquez sur cette option pour revenir à la simulation.

CHARGER

Cliquez sur cette option pour voir la liste des sauvegardes disponibles.

SAUVEGARDER

Vous permet de sauvegarder la partie en cours pour la reprendre plus tard.

PARAMETRES

Cette option active plusieurs sous-menus permettant de paramétrer la simulation selon vos besoins.

- 1) La première option vous permet de choisir le niveau de difficulté (voir 5.2)
- 2) L'option "Paramètres des cartes" active un autre sous-menu qui vous permet de modifier certains paramètres graphiques.
 - 2a) Vitesse du scrolling: détermine la vitesse du scrolling de l'image en fonction de votre



système.

2b) Fenêtres de la console: détermine la manière dont les fenêtres de communication doivent s'ouvrir. Selon l'ordinateur utilisé, il vaut mieux choisir une ouverture de fenêtres progressive (comme sur la plupart des systèmes), et non l'ouverture instantanée.

2c) Retour: retour au menu précédent.

3) L'option Paramètres de combat active plusieurs sous-menus permettant de paramétrer les graphismes des séquences de combat.

3a) Cliquez dans la première case pour voir les séquences animées lors des combats. Si vous préférez voir uniquement la représentation statistique des combats, désactivez cette option (OFF). Lors des combats, vous ne verrez que les résultats du combat en cours, sous la forme d'une barre (voir 2.5.1.1).

3b) Vitesse d'affichage: détermine la vitesse de l'animation et des graphismes vectoriels en fonction de l'ordinateur utilisé.

3c) Détail unités: détermine le degré de détail des graphismes des unités. Ce paramètre influe directement sur la vitesse d'exécution du programme en fonction de votre ordinateur.

3d) Détail du sol: détermine le degré de détail des graphismes sur les objets au sol. Ce paramètre influe directement sur la vitesse d'exécution du programme en fonction de votre ordinateur.

3e) Retour: retour au menu précédent.

4) Effets spéciaux/musique: permet de déterminer l'environnement sonore selon vos désirs.

4a) Musique on/off: dépend également de l'ordinateur utilisé. Selon le cas, il est parfois préférable d'activer ou de désactiver cette option. Vous pouvez également modifier le volume sonore de la musique (FAIBLE, MOYENNE ou FORTE).

4b) Effets spéciaux on/off: dépend également de l'ordinateur utilisé. Selon le cas, il est

parfois préférable d'activer ou de désactiver cette option. Vous pouvez également modifier le volume sonore des effets (FAIBLES, MOYENS ou FORTS).

5) Musique CD: permet de choisir des morceaux enregistrés sur le CD-ROM. Dans ce cas, la qualité sonore de la musique correspond à celle des cartes sonores haut de gamme, comme les cartes Roland.

6) Retour: retour au menu précédent.

NOUVELLE CARTE

Ce menu comporte deux autres sous-menus très importants pour le déroulement de la simulation. Nous y reviendrons au chapitre 2.1.3. Le mode "Une carte" est intéressant si vous voulez uniquement revivre certains conflits. De plus, vous pourrez déterminer le nombre d'alliés qui vous soutiendront. Il faut cependant noter que toutes les options choisies dans ce mode ne s'appliquent qu'à la carte suivante.

1a) Nom de la carte: avec les mots de passe obtenus après une victoire, vous pourrez choisir les différentes cartes.

1b) Alliances: vous déterminez en quelques clics de souris les alliances qui sont conclues.

1c) Joueur/ordinateur: une couleur est attribuée à chaque joueur au début du jeu. Vous pourrez ainsi voir facilement si les barres de couleur correspondent à un joueur ou à l'ordinateur.

1d) Objectifs de mission: vous pouvez déterminer les conditions de victoire: occupation du quartier général, destruction de toutes les unités adverses, ou les deux.

1e) Démarrer: cliquez sur cette option pour entrer dans le conflit avec les paramètres que vous venez de définir.



NOUVELLE MISSION

En mode campagne, vous ne pourrez pas revenir en arrière. Lorsque la campagne sera lancée, vous devrez tenir jusqu'au bout. Dans ce mode, le destin du peuple Drull dépend entièrement de vous. Vous commencerez par la première carte et vous pourrez également, si vous avez sauvegardé la partie en cours, la reprendre ultérieurement. Lorsque vous sauvegardez une bataille en cours, la console mémorise toutes les valeurs et paramètres importants et vous pouvez reprendre les combats au même moment.

Au départ, la mission par défaut est "Siebena". Les missions suivantes de la campagne sont accessibles par un mot de passe, que vous devez entrer sur cet écran.

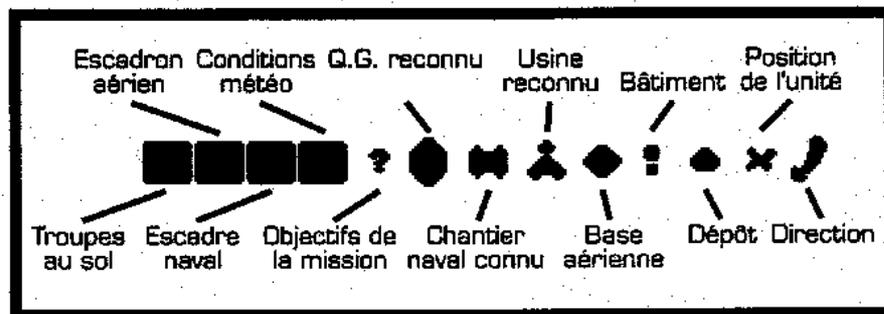
INTERROMPRE LA SIMULATION

Si vous ne pouvez pas faire autrement, vous pouvez quitter le programme à tout moment. Après un message de confirmation, vous reviendrez au DOS.

2.1.2 Communication avec les postes de contrôle



L'unité de communication automatique jouera un rôle essentiel dans la direction des opérations. Avant le début d'une nouvelle bataille, des séquences animées vous décriront le théâtre des opérations avec un briefing détaillé. Vous y obtiendrez des informations sur les points sensibles des positions ennemies, et sur les endroits où vos troupes risquent de remporter les plus grands succès. La légende en bas de l'écran explique très clairement les symboles qui apparaissent à l'écran.



De plus, le Haut Commandement du Conseil de Défense Drull vous informera de l'évolution de la situation et vous transmettra des informations sur l'ennemi ou d'autres formations de combat. Il peut s'agir de rapports météo, dont il faut absolument tenir compte, mais aussi d'informations concernant votre

réputation auprès de vos hommes ou des troupes ennemies.

2.1.3 Les modes action (Carte et Campagne)

L'intégralité de l'action se déroule en trois phases. Au cours de chaque phase, le joueur utilise la totalité de ses unités et toutes les possibilités correspondantes. Le nombre de points de déplacement est également important.

Un seul point correspond à une seule action (déplacement, attaque ou autre). Le nombre de mouvements possible dépend du type d'unité. Ce point est abordé plus loin dans ce manuel, ainsi que dans le Guide de l'Armement.

Prenons, par exemple l'opérateur 1. Il commence au premier tour par utiliser toutes ses unités (déplacements, attaques et autres actions), selon leurs possibilités. Lorsqu'il a terminé, les autres joueurs font la même chose (jusqu'à sept opérateurs) et lui rendent ensuite la main. Le nombre de mouvements est limité par le matériel ou l'énergie disponible. Vous pouvez utiliser deux modes de jeu:

En mode Carte, vous pouvez résoudre les différents conflits sans tenir compte de l'évolution réelle du

jeu. Dans ce mode, le temps est généré automatiquement. Pour terminer avec succès une carte, vous devrez détruire toutes les unités ennemies. La possibilité de conclure des alliances est ici très importante. Vous pouvez déterminer avec précision quelle sera la couleur de chaque opérateur, ainsi que les rapports de force sur le champ de bataille.

En mode campagne, tous les ennemis sont déterminés d'office. La météo et les animations sont parfaitement adaptées à la situation, tout comme les missions, qui diffèrent selon l'histoire. Vous devrez ainsi rechercher ou détruire certains types d'unités, occuper un dépôt, tenir un certain nombre de tours, ou détruire la totalité ou une partie des unités ennemies. En mode carte, chaque mission peut contribuer à votre réussite. Mais l'ennemi peut aussi avoir des objectifs précis, et vous devrez l'empêcher d'atteindre son but. Des séquences animées vous tiendront régulièrement au courant du déroulement de la mission.

Avant de commencer une carte, vous devez lire le briefing de la mission, qui vous expliquera en détail vos objectifs dans la carte suivante, la nature du conflit, et les moyens dont vous disposerez.

Vous devez impérativement remplir les objectifs définis pour les différentes missions. Le Haut Commandement militaire connaît les objectifs prioritaires et les transmet bien sûr aux opérateurs. Si vous ne suivez pas leurs instructions, vous risquez de vous "dispenser", voire même de perdre la bataille.

Certains bâtiments ont souvent une importance particulière. Le nom de chacun de ces bâtiments pourra souvent vous être utile. Si, par exemple, vous devez localiser et occuper un bâtiment précis, vous pouvez orienter vos recherches grâce à son nom.

2.2 L'utilisation de la barre de contrôle

La barre de contrôle en bas de l'écran est la clef de la manipulation de vos unités. Elle comporte six emplacements dans lesquels peuvent apparaître différents symboles, en fonction de l'action choisie. Mais ne vous inquiétez pas, cet élément de la console est très facile à comprendre. Vous vous souvenez des anciennes consoles MilOp? Le curseur d'action sur l'écran remplissait la même fonction. Ces commandes sont désormais placées au bord de l'écran.

Les différents symboles ont toujours la même fonction, mais apparaissent uniquement dans certaines situations. En bref, vous pourrez, à tout moment du jeu, vous rendre compte immédiatement des possibilités dont vous disposez sur le champ de bataille.

Le choix de certaines unités plus compétentes que d'autres sera également indiqué, parfois par de nouveaux symboles. Ceux-ci étant standardisés de la même manière que les autres, vous garderez toujours un excellent aperçu de la situation.

Nous citerons en référence le symbole "Monter/Descendre", qui est le même pour les avions (bombardiers en haute altitude) que pour les sous-marins. Il est abordé en détail un peu plus loin.

Essayez les différentes combinaisons de symboles possibles.

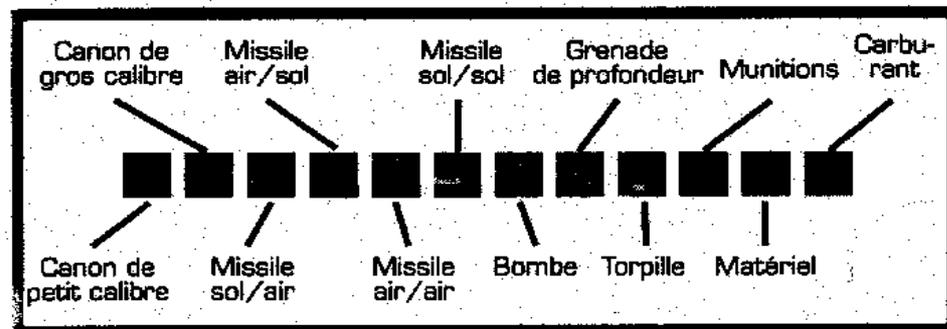
L'inscription sur les symboles vous aidera. Ces informations supplémentaires sont affichées dans un autre emplacement, situé au-dessous des symboles en question. Appuyez ensuite sur la barre ESPACE et activez les touches du pavé numérique (touches fléchées). Vous pouvez ainsi choisir rapidement les différents symboles et vous pouvez voir immédiatement desquels il s'agit. Les symboles disponibles au départ sont, de gauche à droite:

MOUVEMENT, ATTAQUE, CARTE PANORAMIQUE, INFORMATION, CHANGER MODE.

L'utilisation adéquate de ces fonctions vous permet de contrôler en permanence vos unités pendant le jeu. Avant de poursuivre, examinons les autres fenêtres d'informations.

Regardez la fenêtre qui se trouve à la même hauteur que la barre de contrôle, à droite de l'écran. Certains symboles seront affichés si vous avez choisi une unité: ils représentent les armes dont elle est équipée.

La signification de cette fenêtre est évidente. Si vous vous trouvez au cœur d'une grande bataille, vous pouvez déterminer d'un simple coup d'oeil les unités les mieux adaptées à certaines missions:



Les munitions disponibles sont affichées à gauche des symboles d'armes.

Certains utilisateurs pensent que, malgré le système de contrôle décrit dans ce manuel, les actions importantes sont effectuées plus rapidement, ou tout simplement plus efficacement, à l'aide de

raccourcis clavier. Les concepteurs y ont également pensé, et vous pouvez donc intervenir des deux manières, avec la souris ou le clavier.

En dehors des différents modes d'action que vous connaissez déjà, certaines touches ne fonctionnent que dans des conditions bien précises.

Touches actives sur l'écran principal

M - MOUVEMENT, l'unité choisie se prépare au mouvement,

A - ATTAQUE, l'unité choisie se prépare à l'attaque,

S - SHOP - Ouverture de toute unité ou bâtiment contenant quelque chose (transporteur, dépôt, usine, etc.),

V - VUE, active automatiquement la carte panoramique,

I - INFORMATION, permet d'obtenir des informations sur l'unité choisie.

X - actions spéciales pour l'unité choisie

G - GENERAL, permet d'accéder aux options générales, aux menus et au contrôle général.

Fonctions du menu GENERAL

F1 - Active le menu principal,

F2 - Active/désactive l'option d'affichage des graphismes vectoriels en mode combat,

I - INFORMATION, informations d'ordre général sur la mission en cours,

B - BRIEFING, permet de revoir les objectifs de la mission déjà précisés dans le briefing.

Touches actives en mode combat

A - L'arme A est activée et tire (consultez le Guide de l'Armement pour connaître les caractéristiques de l'unité),

B - L'arme B est activée et tire (consultez le Guide de l'Armement pour connaître les caractéristiques de l'unité),

C - L'arme C est activée et tire (consultez le Guide de l'Armement pour connaître les caractéristiques de l'unité),

D - L'arme D est activée et tire (consultez le Guide de l'Armement pour connaître les caractéristiques de l'unité).

Les touches A à D dans le menu "expérience" du mode campagne

Après avoir terminé une carte en mode campagne, vous pouvez distribuer l'expérience acquise par vos unités à d'autres. Elles seront ainsi mieux entraînées pour les combats. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre 2.8, "Formation des unités". Voici la liste des raccourcis clavier à utiliser:

- A - 1 point d'expérience attribué à l'unité choisie,
- B - 2 points d'expérience attribués à l'unité choisie,
- C - 3 points d'expérience attribués à l'unité choisie,
- D - 4 points d'expérience attribués à l'unité choisie,

Raccourcis clavier pour les "shops"

Par définition, les "shops" sont des unités, bâtiments, dépôts, etc... pouvant contenir des unités. Il peut s'agir par exemple de véhicules, de bateaux, d'avions de transport, d'usines, de dépôts, de villes, mais aussi d'un quartier général.

- M - MOUVEMENT, permet aux unités choisies de sortir,
- R - REPARER, en fonction de la situation et selon vos réserves en matériaux et en énergie, cette touche permet de réparer une unité,
- F - FAIRE LE PLEIN, remplissage du réservoir de l'unité choisie,
- T - FORMER, cette touche permet de former l'unité choisie pour améliorer son expérience,
- C - CAMPAGNE, cette touche permet de transférer l'expérience acquise pendant les derniers

combats à des unités moins expérimentées (voir également le chapitre 2.6),

P - PRODUIT, cette touche permet de réduire le temps de production. En cas de besoin, consultez le chapitre 2.7, "Ordres aux centres de production",

ESC - ESCAPE, permet d'annuler une action.

Examinons ces premiers symboles:

2.2.1 MOUVEMENT

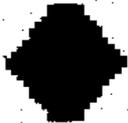


Avant de poursuivre, notez cette remarque à propos des couleurs attribuées aux joueurs: vous contrôlez toujours les unités bleues, l'ennemi dirigeant les rouges. Les autres joueurs correspondent aux autres couleurs.

Ce symbole n'est actif que si vous avez choisi une unité pouvant être déplacée (les villes sont bien sûr exclues, pour des raisons évidentes). Essayez-le! Cliquez sur une unité vous paraissant utile ou intéressante, appuyez sur la Barre ESPACE, et vous constaterez que le symbole MOUVEMENT dépasse légèrement les autres: il est activé. Relâchez la barre ESPACE pour voir le rayon d'action de l'unité. Les cases sur lesquelles vous pouvez vous déplacer seront affichées en clair par rapport au reste de la carte. Dans la foulée, choisissez une unité qui peut arriver à proximité d'une unité ennemie. De cette manière, nous pourrons enchaîner directement sur le prochain symbole. Encore un mot: ne vous inquiétez pas si vous voyez des symboles qui n'ont pas encore été abordés. Vous allez bientôt tout savoir.

2.2.2 ATTAQUE

Déplacez le curseur (avec les touches du pavé numérique) sur le symbole situé à droite, et activez-le



de la même manière. Le symbole d'attaque sera alors affiché. Selon la portée des armes de l'unité choisie, vous pourrez atteindre les ennemis qui se trouvent à côté de vous, ou à une certaine distance. En dehors de la mise en relief graphique des unités ennemies se trouvant à votre portée, vous remarquerez que la barre de contrôle change également d'aspect. Elle contient maintenant les symboles des différentes armes.

Pour que les choses soient plus claires, elles sont identifiées par les lettres A, B, C ou D.

Le Guide de l'Armement décrit en détail les différents types d'unités, leur armement, et leur principale utilisation. Si vous avez par exemple choisi l'arme B, cliquez sur l'unité à attaquer, activez le symbole B avec la touche B et relâchez la barre ESPACE. La console MilOp affichera alors une simulation de combat retraçant l'action dans les moindres détails.



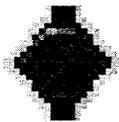
Si vous constatez que votre unité n'est pas suffisamment armée pour le combat, vous pouvez quitter ce mode en cliquant sur le symbole INTERROMPRE (symbole en forme de X) et revenir au mode normal.

2.2.3 CARTE PANORAMIQUE



Si vous activez ce symbole, vous verrez une autre nouveauté des consoles MilOp de la nouvelle génération: la carte panoramique. Elle vous permet de repérer rapidement les positions de vos troupes. Les différentes armées sont représentées par les couleurs correspondantes. Assurez-vous d'avoir placé assez d'unités de reconnaissance (véhicules, avions etc.) aux points stratégiques et en fonction de leur rayon d'action, car vous pourrez ainsi balayer l'arrière-pays ennemi. Plus tard, si vous remarquerez trop tard que l'ennemi regroupe soudain ses troupes près d'un secteur qui vous paraissait sûr, vous comprendrez l'importance de cette carte. Sans reconnaissance préliminaire, vos forces seraient souvent exposées à de telles surprises.

Vous pouvez faire défiler la carte avec les touches du pavé numérique. Vous pouvez également éviter que l'écran principal ne se recentre à chaque fois sur un autre secteur si vous avez fait défiler la carte. Si c'est le cas, positionnez la carte à l'endroit désiré et activez le symbole de choix.



La carte panoramique comporte deux modes d'affichage: la vue stratégique et la vue réelle. Vous choisirez vite celle qui répond le mieux à vos exigences. Vous pouvez définir vos préférences personnelles: une vue topographique avec tous les détails du paysage, ou une vue stratégique avec les bâtiments affichés en relief.

2.2.4 INFORMATION



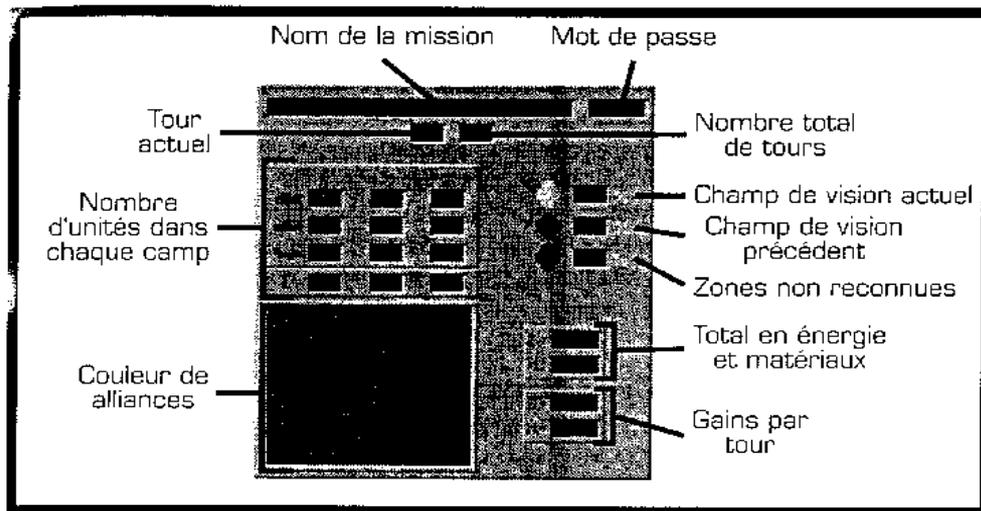
Ce symbole est essentiel pour deux raisons: d'une part, il vous permet d'obtenir des informations supplémentaires sur la situation générale dans la région des combats, mais il vous donne également des points de repère pour déterminer avec précision la force d'une unité.

Cliquez sur un terrain inoccupé et activez le symbole MENU. Vous pourrez de cette manière activer l'autre option INFORMATION.

Vous verrez ensuite à droite de l'écran des statistiques concernant les unités en action, les villes et les centres de production. De plus, cette méthode vous permet d'évaluer facilement vos forces face à l'ennemi.

Au-dessus des statistiques, le nom de la mission et le mot de passe sont affichés, les valeurs du dessous indiquant le tour de jeu en cours et le nombre total de tours à tenir.

La partie probablement la plus intéressante de cet écran est un peu plus bas, vers la gauche. Vous verrez un petit tableau contenant des chiffres qui concernent l'armée de terre, l'aviation et la marine, et qui indiquent le nombre d'unités dont dispose chaque armée. L'évaluation de l'adversaire en vous basant sur ces seules données est cependant déconseillée, car les compétences de vos éclaireurs affectent



ces informations. Le chiffre indiqué pour l'ennemi tient compte uniquement des unités visibles pour vos troupes. Théoriquement, il pourrait donc disposer du double.

Les pourcentages affichés à droite correspondent 1) à ce que vous venez de repérer, 2) au nombre total d'unités repérées (y compris dans les zones qui ne sont plus dans votre champ de vision) et 3) aux régions que vous n'avez

pas encore exploré. Les bandes de couleur, en bas à gauche, correspondent aux alliances en cours. Votre couleur est toujours le bleu, et une case verte sera par exemple affichée pour vous signaler que vous avez signé une alliance avec les partisans, dont les unités sont également affichées en haut de l'écran (Alliés).

Les informations concernant les réserves globales en matériaux et en énergie (E et M) sont affichées à droite. Le nombre d'unités d'énergie et de matériaux attribuées à chaque tour de jeu (E+ et M+) est affiché en dessous.

Si le curseur est placé sur une de vos unités, des animations (ou des films de présentation dans la

version CD-ROM) vous les montreront telles que dans la réalité. Vous pourrez ainsi mieux voir le type d'armement utilisé, le blindage et l'équipage nécessaire, mais surtout l'énergie dont vous aurez besoin pour reproduire cette unité si elle devait être endommagée ou détruite.



Lorsque vous demandez des informations à propos des usines et des dépôts, il se passe la même chose. Dans ce cas, le programme vous indiquera également l'énergie disponible pour les réparations ou la production de nouvelles unités. Pour pouvoir profiter de ces avantages, vous devez par contre, quitter l'écran d'informations et cliquer ensuite sur un bâtiment. Si vous appuyez ensuite sur la Barre ESPACE, vous verrez un symbole "CONTENU", qui permet de prendre certaines décisions à l'intérieur du bâtiment. Ce symbole sera abordé plus loin en détail.

2.2.5 CHANGER MODE



Comme son nom l'indique, cette option vous permet de redonner la main à vos adversaires (éventuellement l'ordinateur). Si vous choisissez ce symbole et confirmez (parfois pour des raisons de sécurité), vous pouvez laisser agir l'ordinateur ou votre adversaire pendant que vous élaborez votre stratégie. Lorsque vous reprendrez la main, vous pourrez reprendre les combats (avec peut-être moins d'unités) là où vous les avez laissés.

Remarque: Si vous voulez uniquement cliquer sur un point de la carte sans activer de menu, cliquez simplement sur l'endroit de votre choix avec le bouton droit.

2.3 Affichage de la zone de conflit

De manière générale, et grâce à nos satellites sophistiqués, la zone de conflit est représentée de telle sorte que les plus infimes détails sont visibles à l'écran. Tout ce que vous voyez existe dans la réalité. Les opérateurs peuvent ainsi prendre des décisions plus efficaces. L'affichage comprend bien sûr les cartes panoramiques déjà citées, et les informations sur les bâtiments et les unités qui ont déjà été abordées en partie.

Pour de plus amples informations sur les différents bâtiments, consultez les chapitres correspondants. Sur l'écran, vous remarquerez une multitude de détails qui peuvent influencer sur l'issue des combats.

2.3.1 Fortifications

Les fortifications ont une importance considérable, notamment pour la défense de bâtiments ou de passages étroits, car l'infanterie ne peut être gravement touchée que si la ligne de front est directement exposée aux tirs. Ces tranchées offrent une bonne protection, mais elles peuvent aussi être très gênantes pour déclencher une offensive avec des unités blindées. Les blindés les plus gros et les plus lourds devront les contourner. Si le réseau de tranchées est composé uniquement de passages étroits, les véhicules seront rapidement bloqués, gênant ainsi la progression des autres, et seront une excellente cible pour les bombardiers ou l'artillerie ennemie. Si vos unités du génie agrandissent les passages en créant des tranchées (voir le chapitre 2.9 pour de plus amples informations sur le génie), l'ennemi pourrait aussi tenter une percée à cet endroit. Soyez donc toujours prévoyants lorsque vous préparez vos plans.

2.3.2 Chemins et routes

Si vous ne voulez pas traverser une prairie, vous pouvez utiliser les voies existantes. Il peut s'agir de



chemins de terre ou de routes en bon état. Les routes, qui peuvent aussi être construites par vos unités du génie, ont l'avantage d'être un excellent moyen d'acheminer de nouvelles unités des centres de construction vers le front, et permettent aussi de soutenir une avancée massive. Mais l'ennemi peut lui aussi amener facilement ses troupes tout près de vos positions en passant par ces routes, si vos patrouilleurs ne sont pas attentifs. Donc, si vous estimez qu'une route a rempli sa fonction, votre génie doit la détruire sans tarder. En d'autres termes, un bon réseau routier est le meilleur des prétextes pour l'ennemi, qui peut ainsi vous rendre visite sans y avoir été invité.

2.3.3 Voies ferrées



La construction des voies ferrées appelle les mêmes remarques. Il vaut mieux disposer de trains de grande capacité pour déplacer rapidement du matériel sans efforts. De plus, l'ennemi ne peut pas utiliser ses trains contre vous s'il n'est pas raccordé à votre réseau ferroviaire. Notez aussi que la construction de voies ferrées demande une énergie que vous pourriez utiliser à d'autres fins. D'un autre côté, les trains de combats blindés sont très efficaces contre des détachements offensifs. La construction et la destruction des voies ferrées sont également effectuées par le génie.

2.3.4 Montagnes



Les montagnes ou les collines permettent de tenir des positions et de progresser avec très peu d'unités. Mais ne faites pas l'erreur d'aller trop loin, car vous risquez en cas de repli d'avoir des problèmes de circulation, notamment dans certains cols assez étroits, et l'ennemi trouvera certainement une solution pour vous prendre au piège.

2.3.5 Fleuves et lacs

Vous pouvez déplacer des unités flottantes sur les fleuves, dont le cours peut parfois s'intégrer



parfaitement dans votre stratégie. Avec des tranchées, ils peuvent constituer de redoutables positions de défense. Ici comme ailleurs, même constat: une stratégie à long terme permet de mieux résoudre les problèmes que la confiance en vos moyens ou dans les barrières naturelles.

Lors de votre progression, vous devez surveiller les gués qui apparaissent en certains points des cours d'eau. Ces gués, que les unités légères peuvent traverser, sont visibles en mode mouvement, lorsque les cases à portée sont indiquées.

2.3.6 Forêts



Il est facile d'imaginer l'importance des forêts dans toutes les situations. Les grandes étendues boisées permettent d'avancer en territoire ennemi, et d'y dissimuler des positions. Mais les mouvements y sont plus difficiles, et vous pouvez perdre un temps précieux lors d'un repli en catastrophe. Si vous pensez que l'ennemi utilise les forêts, le seul moyen d'y faire face est d'envoyer des unités de reconnaissance, ou d'installer des positions sûres dans l'arrière-pays. N'oubliez pas d'utiliser également des unités légères si vos unités de reconnaissance sont occupées ailleurs. Leur rayon d'action est inférieur aux systèmes de reconnaissance en haute altitude, mais cela vaut toujours mieux qu'une attente insupportable.

2.3.7 Terrain



Un sol naturel est certainement agréable pour les amoureux de la nature, mais il peut considérablement ralentir les blindés et d'autres unités. En règle générale, plus le sol est dur, plus les mouvements sont faciles. En d'autres termes, les unités lourdes se déplacent mieux et vont plus loin sur un sol dur (routes, gravats, désert de rocaille, sol gelé) que sur du sable ou dans la boue. La météo est également très importante. Un groupe de gros blindés peut paraître très impressionnant, mais s'ils traversent une plaine poussiéreuse au moment d'une averse, ils se

transformeront vite en tas de boue et se traîneront à faible allure.

2.3.8 Météo



Les conditions météo sont donc à chaque instant un défi pour les stratèges. Si une averse, la pluie, le gel ou une grosse chute de neige peuvent gêner un commandant en chef distrait, les officiers attentifs s'accommoderont de ces conditions et les étudieront pour en tirer malgré tout profit. C'est pourquoi vos artilleurs se réjouiront lorsqu'ils tomberont sur des unités ennemies embourbées, pendant que vos unités légères (avec par temps très froid des unités plus lourdes) traverseront à pied sec les cours d'eau gelés. Mais les changements climatiques soumettent vos unités mécaniques à rude épreuve, ce dont devraient toujours tenir compte les officiers prudents et chevronnés. Votre affichage de contrôle peut représenter cinq types de conditions météo. Elles sont indiquées par les symboles du haut: paysage normal, pluie 1 (premières flagues, précipitations), pluie 2 (fortes pluies, formation de boue), neige 1 (premières neiges) et neige 2 (congères, neige abondante).

2.4 Fonctions de visualisation



En suivant les instructions abordées plus haut dans ce manuel, vous activerez sans problème la carte panoramique, sur laquelle vous pourrez voir la région en couleurs. Grâce aux informations topographiques du satellite, vous pourrez examiner le secteur d'un point de vue tactique, sans oublier qu'il ne s'agit là que d'une représentation des éléments du paysage. Toutes les autres informations concernant la zone de concentration ennemie, le nombre

d'unités en présence et l'armement utilisé sont fournies par vos unités de reconnaissance. En bref, tout ce que vos unités de reconnaissance ou vos unités d'infanterie avancées n'ont pas repéré n'apparaîtra pas sur la carte panoramique.

Que se passe-t-il lorsque les systèmes de reconnaissance en haute altitude doivent faire demi-tour des lignes ennemies, mais vous aurez exploré cet endroit.

Les différentes couleurs utilisées permettent de vous en rendre compte. Les caractéristiques des endroits explorés seront affichées dans une couleur plus claire que le reste de la carte. Si vous avez déjà exploré un endroit, vous verrez les routes, ponts et d'autres détails, sans oublier les véhicules et armes de l'adversaire. Si vos unités doivent se retirer rapidement, les détails découverts ne disparaîtront pas tous de l'écran. La carte panoramique peut mémoriser les éléments observés aux endroits explorés et les afficher par la suite, mais dans une couleur légèrement plus foncée, les endroits non explorés restant toujours plus sombres. Vous ne pouvez (devez) pas partir du principe que les routes, les voies ferrées et les ponts restent en place. Comme indiqué plus haut, la carte ne garde en mémoire que la dernière observation connue. Si l'ennemi détruit, agrandit ou construit des routes ou des ponts, vous ne le saurez que lorsque vous survolerez ou traverserez à nouveau la région. Dans le pire des cas, vous penserez être en sécurité dans un endroit, pour constater en fait que plusieurs ponts ont été construits et qu'une grande offensive se prépare.

2.5 Déplacement des unités mécaniques

Si toutes les troupes sont constituées de robots sophistiqués ou de systèmes robotisés, ils reçoivent néanmoins leurs ordres via la console MilOp. Toutes les unités ont été programmées pour une exécution quasi parfaite de ces ordres, mais elles ne passeront pas à l'action si vous ne leur assignez pas une

mission.

A titre d'exemple, pour inciter un avion de combat à intercepter des avions de reconnaissance, vous devez cliquer (comme décrit plus haut) sur l'unité choisie, ou utiliser les touches du pavé numérique et appuyer sur la Barre ESPACE, et cliquer sur le symbole de MOUVEMENT. Vous verrez ensuite les endroits que vous pouvez atteindre en fonction du rayon d'action de l'avion. Si vous cliquez sur l'endroit de votre choix et confirmez en appuyant plusieurs fois sur la barre ESPACE, l'unité se rendra à cet endroit. Selon le type d'unité, vous aurez ensuite plusieurs possibilités pour utiliser ses armes. Si nous gardons l'exemple des avions de chasse, il sera peut-être préférable de leur ordonner de prendre de l'altitude une fois leur déplacement terminé, car les unités de reconnaissance en haute altitude volent souvent très haut (par définition). Si un chasseur lancé à leur rencontre veut avoir une chance de les toucher avec ses armes, il faut qu'il grimpe à la même altitude. Le symbole MONTER-DESCENDRE est affiché à côté du symbole MOUVEMENT si ce type de déplacement est possible (vous n'allez tout de même pas faire descendre un blindé, où irait-il d'ailleurs?). De nombreuses unités sont capables, après la phase de mouvement, d'ouvrir immédiatement le feu. Pour de plus amples informations et des données plus complètes, consultez le Guide de l'Armement.

Si votre chasseur en est capable (il le sera!), vous lui ordonnerez aussitôt d'attaquer. Comme décrit précédemment, une séquence animée en 3D vous montrera le déroulement du combat.

Avec un peu de chance, vous allez remporter votre première victoire en limitant le champ de vision de l'ennemi. Cette nouvelle possibilité des consoles de combat a été développée en tenant compte des demandes répétées du corps des officiers. Leurs critiques mentionnaient notamment que plusieurs unités pouvaient être bloquées par l'attaque d'une seule unité ennemie si celui-ci était difficile à neutraliser. Si vous ne pouvez pas neutraliser l'ennemi dès la première attaque, vous pourrez faire appel à une unité supplémentaire, pendant que les autres unités qui ne participent pas au combat effectueront d'autres tâches.

2.5.1 Exécution d'ordres par des unités mécaniques

Vos unités mécaniques peuvent souvent, comme indiqué précédemment, recevoir et exécuter plusieurs ordres consécutifs. Si le mouvement est en fait un ordre, il a déjà été évoqué plus haut et ne fera pas l'objet d'explications supplémentaires. Nous allons maintenant examiner les autres actions que peuvent effectuer les unités.

2.5.1.1 Attaque (unités armées)



Après avoir abordé en détail les différents aspects du mouvement, nous allons maintenant approfondir les différents aspects de l'attaque. Comme en mode mouvement, vous pouvez réagir de plusieurs manières en cas d'attaque. Selon l'unité choisie pour l'attaque, vous pouvez activer une des quatre armes. Cliquez tout d'abord sur le symbole d'ATTAQUE et activez-le.

Vous verrez ensuite d'autres symboles sur la barre de contrôle. Les lettres A à D représentent les différentes armes, le X permettant de revenir au mode normal. Le Guide de l'Armement vous indiquera quelles armes se prêtent le mieux à certains objectifs. Lorsque vous activez le symbole d'attaque, les cibles possibles sont indiquées sur l'écran. Si vous avez choisi une unité avec une plus grande portée (plusieurs cases), le nombre des cibles éventuelles augmentera en conséquence. Pour déclencher l'attaque, cliquez sur la cible ou utilisez les touches du pavé numérique, choisissez une arme et confirmez l'attaque en relâchant la barre ESPACE (sur laquelle vous avez appuyé lors du choix). La séquence animée qui suit vous montre le déroulement des combats. Cette action peut servir d'exemple pour les autres actions possibles des différents types d'unités.

Pendant la séquence animée des combats, vous remarquerez certainement des petites barres en bas de l'écran. Elles indiquent quelle sera l'issue du combat, et sont surtout intéressantes pour les joueurs qui souhaitent analyser la situation avec précision.



- La première barre représente la valeur actuelle des unités, qui est uniquement basée sur ses capacités théoriques, comme si elles n'étaient soumises à aucune influence extérieure. Vous pourrez ainsi déjà juger du rapport des forces.
- La deuxième barre représente l'effet du terrain sur l'unité.
- La troisième barre indique la position des unités et l'évalue par rapport à celle de l'ennemi.
- La quatrième barre représente le taux d'expérience, qui est constamment remis à jour. Avant d'attribuer une valeur définitive pour le taux d'expérience dans le combat en cours, un taux de hasard est également pris en compte.
- La dernière barre indique le résultat de l'affrontement, qui est également représenté par la séquence animée.

2.5.1.2 Approvisionnement en carburant



Même si vous constaterez rapidement que l'approvisionnement des unités en carburant est l'une des innovations majeures et les plus créatives des nouvelles consoles MiiOp, cette fonction est aussi simple d'emploi que les autres. Si vous choisissez un des véhicules (abordés en détail dans le Guide de l'Armement) capables d'approvisionner d'autres véhicules en carburant (par exemple un camion-citerne), vous pourrez activer le symbole FAIRE LE PLEIN après vous être rapproché des unités qui risquent de tomber en panne, ou qui sont déjà immobilisés. Si plusieurs unités se trouvent à proximité (juste à côté de vous), vous pourrez choisir le véhicule à remplir. Vous pouvez voir la jauge de carburant lorsque vous choisissez une unité: il s'agit de la barre marron qui se trouve en

bas à droite des symboles d'armement.

Lorsque vous aurez choisi l'unité à ravitailler, suivez les mêmes instructions que pour une attaque. Activez le symbole correspondant, cliquez sur les unités affichées sur l'écran et lancez l'opération. La barre représentant le niveau de carburant devrait se remplir. N'oubliez pas que le stock de carburant, tout comme les munitions, s'épuise rapidement pendant les combats. Nous vous conseillons donc d'approvisionner vos unités à temps. Celles qui sont en panne de carburant pourront se défendre tant qu'elles auront des munitions, mais elles seront la cible de l'ennemi. Par conséquent, prévoyez à l'avance la distance que vous voulez parcourir. De plus, les avions sans carburant s'écraseront si vous arrivez trop tard.



Un dernier détail vous permettra de profiter de toutes les options. Si un de vos véhicules se trouve dans un bâtiment (par exemple après un changement de mode), vous n'avez pas besoin de sacrifier un tour pour faire le plein. Vous pourrez donc, après avoir donné l'ordre de refaire le plein, utiliser immédiatement l'unité en question. Si, par contre, vous amenez une unité dont le réservoir est vide dans un bâtiment pour y refaire le plein, elle sera d'abord stationnée, et ne pourra refaire le plein qu'au tour suivant. Il est donc possible de faire le plein et de sortir, mais pas de rentrer et de faire immédiatement le plein.

Plein automatique: Le plein est automatiquement fait lorsqu'une unité pénètre dans un bâtiment.

2.5.1.3 Approvisionnement en munitions.



Etant donné l'importance du carburant, vous vous doutez certainement de celle des munitions. Le réapprovisionnement en munitions est aussi simple que le plein de carburant, si vous savez reconnaître les transporteurs de munitions sur la carte (grâce au Guide de l'Armement).

Si ce n'est pas le cas, le nom de chaque unité est affiché pour vous aider. Dans la pratique, l'approvisionnement en munitions s'effectue de la même manière qu'un plein de carburant. Suivez les

mêmes instructions dès que vous avez trouvé un transporteur de munitions. Les réserves en munitions sont représentées par les chiffres affichés à côté des symboles d'armement.

2.5.1.4 Réparations



La réparation d'unités est utile pour plusieurs raisons. D'une part, les réparations nécessitent moins d'énergie que leur construction ou leur remplacement. De plus, le taux d'expérience atteint, qui sera conservé lors d'une réparation, est irremplaçable. La réparation en elle-même fonctionne de différentes manières. Selon le type d'unité, il est possible de réparer des véhicules endommagés sur le champ de bataille avec des unités spécialisées (voir le Guide de l'Armement). Dans ce cas, procédez comme suit: choisissez l'unité de réparation et amenez-la à côté de l'unité à réparer. La fonction suivante est identique au plein de carburant. Choisissez le symbole REPARATION, cliquez sur l'unité se trouvant à portée et mise en relief, et activez la fonction. Vous renforcerez ainsi la force de frappe de l'unité endommagée.

Les unités plus importantes devront, en raison de leur complexité, rejoindre les dépôts ou les centres de production, qui disposent des outils et des moyens nécessaires pour une réparation dans les règles. Si besoin est, déplacez l'unité vers un de ces bâtiments et entrez. L'unité disparaîtra, et vous devrez donc vous souvenir des unités placées dans certains bâtiments. Si vous cliquez ensuite sur le bâtiment, un autre symbole "CONTENU" apparaîtra dans la barre de contrôle, à côté du symbole INTERROMPRE. Si vous activez ce symbole, vous accéderez à l'intérieur du bâtiment, où vous verrez des tableaux semblables à des symboles, mais sans aucune inscription. L'image d'une unité qui vient d'entrer ou d'être construite sera affichée plus tard sur ces tableaux, lorsqu'elle ne sera plus "stationnée" dans le bâtiment. Pour des raisons de clarté, la barre de commande a été conçue pratiquement de la même manière.

Si vous examinez les symboles, vous remarquerez les noms REPARER et PRODUCTION. Pour l'instant,

nous nous préoccupons uniquement des réparations, la production de nouvelles unités étant traitée dans un des chapitres suivants. Pour réparer une unité qui est entrée dans un bâtiment, cliquez sur cette unité et donnez l'ordre de la réparer.

Les réparations prenant un certain temps, vous ne pourrez pas réutiliser immédiatement cette unité. Vous constaterez également que les réserves en énergie disponibles diminueront avec les réparations. Si vos réserves sont limitées, vous devez donc privilégier les unités essentielles ou les plus puissantes. Cette opération coûte en principe une unité de matériau, mais ce chiffre est variable pour certaines unités plus importantes. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre 5.1. Si d'autres véhicules se trouvent dans le bâtiment, ils peuvent également être réparés. Pour quitter le bâtiment et replonger dans les combats, utilisez le symbole INTERROMPRE.

2.5.1.5 Construction de ponts, de routes, de voies ferrées et de fortifications



A l'image de l'approvisionnement ou de l'attaque, la construction de routes ou de voies ferrées a été standardisée avec les fonctions habituelles, ce qui devrait éviter les problèmes, même s'il existe certaines différences. S'il est nécessaire de construire une route, etc..., amenez

une unité de construction à l'endroit prévu. Procédez ensuite de la même manière que pour attaquer une unité ennemie: vous activerez donc le menu de construction en appuyant sur la Barre ESPACE. Selon l'unité déplacée, vous pourrez ensuite choisir le type de construction. Si vous activez le symbole des routes, l'unité construira une route à cet endroit. Notez que les unités de construction ne sont pas occupées à plein temps avec ce genre de travail. Si, par exemple, l'endroit choisi vous déplaît, vous pouvez immédiatement faire disparaître cette route et en construire une autre dans une zone voisine. Les possibilités sont cependant beaucoup plus vastes. Si vous n'avez construit qu'un petit tronçon, vous pouvez parfaitement rajouter dans la foulée un bout supplémentaire, tant que celui-ci se trouve à

portée de votre unité, et que vous disposez des réserves en énergie et en matériel nécessaires.

Si vous voulez construire un pont, vous donnerez également l'ordre de construire une route. L'intelligence artificielle de votre unité constatera automatiquement que seule la construction d'un pont est possible. Ceci est également valable pour les voies ferrées.

Vous pouvez également construire des fortifications, un élément important du jeu. La procédure est la même que celle décrite plus haut. L'avantage de positions fortifiées semble évident. Les endroits du front les plus sollicités tiendront beaucoup plus longtemps que s'ils n'étaient protégés que par des tranchées.

Mais les possibilités ne s'arrêtent pas là. Les têtes de pont en territoire ennemi, de préférence sur les deux rives, doivent être protégées par des positions fortifiées pour résister, au moins un certain temps, à des attaques. Ceci est également valable pour les voies ferrées.

De plus, vous devez tenir compte des coûts de construction. Lorsque vous construisez ou détruisez quelque chose, l'unité du génie consomme une unité de matériau.

2.5.1.6 Chargement et déchargement

Vous savez certainement que certains véhicules permettent de transporter toutes sortes de choses. Pour récupérer de l'énergie, vous devez amener votre transporteur (hélicoptère ou avion-cargo) à l'endroit où se trouve l'aldinium: il sera automatiquement chargé à bord du véhicule. Si vous pénétrez ensuite dans un entrepôt, il sera automatiquement déchargé.

L'aldinium est une matière première essentielle sur Chromos, car il permet de produire de l'énergie.

Le transport d'objets s'affectue de manière légèrement différente. Le Guide de l'Armement vous indiquera quelles sont les unités capables de transporter d'autres unités (légères et/ou lourdes). Pour transporter des unités, faites-les entrer dans le transporteur de la même manière que pour les dépôts et autres bâtiments. En principe, vous devez d'abord charger les unités les plus importantes pour ne

pas être obligé d'attendre le retour de l'unité, alors que celles qui n'ont pas été chargées sont attendues sur le front avec impatience. Après avoir déplacé un transporteur près des unités à déplacer, chargez-les à bord et déplacez ensuite le transporteur.

Notez que si des unités sont dans un transporteur, un dépôt ou dans une usine, les véhicules qui en ressortent ne peuvent pas attaquer, construire ou effectuer une autre action. Dans ce tour de jeu, vous êtes limité au déchargement des unités. En revanche, il est tout à fait possible de prendre d'autres bâtiments en sortant d'un transporteur, car les unités n'ont pas à protéger les environs en le quittant. Si l'unité est retirée d'un "shop" (transporteur, bâtiment, etc...), elle peut occuper un bâtiment ennemi se trouvant à sa portée.

Autre point important: si un véhicule est à la hauteur 1 ou à la profondeur - 1 (avion venant de décoller, sous-marin de transport immergé), il ne peut être ni chargé, ni déchargé.

2.6 Formation des unités

 Si vous connaissez les anciennes consoles MilOp, vous savez que vos unités gagnaient de l'expérience lors des combats, et qu'elles pouvaient en profiter par la suite: elles étaient ainsi plus efficaces au combat. Cette procédure est toujours en fonction, mais les points d'expérience passent de six à douze. Vous pouvez voir le taux d'expérience d'une unité dans la petite fenêtre en bas à droite, à côté de la fenêtre de texte de la barre de contrôle.

L'expérience de chaque unité est répartie dans des VECOSE (Vehicle Control Sets) contenant un programme qui sauvegarde l'expérience des différentes unités. Chaque unité "apprend" ainsi pendant le combat et reçoit automatiquement des valeurs supérieures d'attaque et de défense. Ces points d'expérience sont au maximum de douze, et ils sont indiqués par de petits symboles militaires.

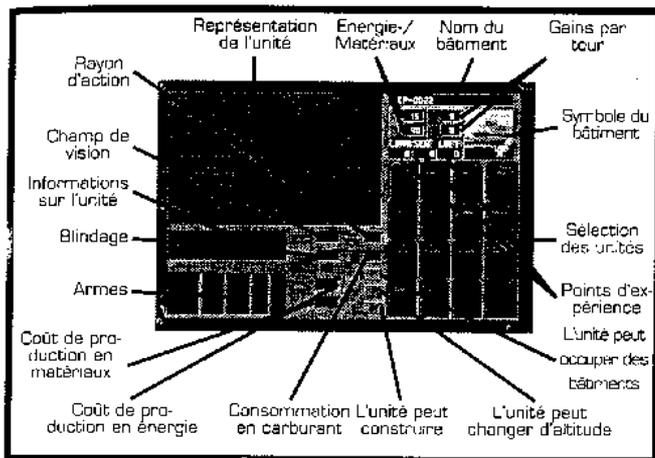
En mode campagne, ces points d'expérience sont sauvegardés séparément pour l'armée de terre, l'aviation et la marine. Vous pouvez ainsi distribuer

l'expérience acquise lors du dernier conflit aux différentes unités (de 1 à 4 points). Vous pouvez le faire dans les quartiers généraux, les usines et les dépôts. Avec le curseur de campagne (une petite étoile) vous pouvez former progressivement vos unités pour mettre à profit cette expérience dans les combats ultérieurs, sauf si elles sont détruites.

Lorsque vous aurez terminé une carte en mode campagne, le programme affichera un écran d'informations contenant un rapport provisoire.

Vous y verrez trois unités représentant les trois armées (infanterie, aviation et marine) et le nombre de points d'expérience acquis dans les combats précédents. Ces chiffres sont additionnés à vos points d'expérience et pourront être distribués plus tard à vos unités.

2.7 Ordres aux centres de production



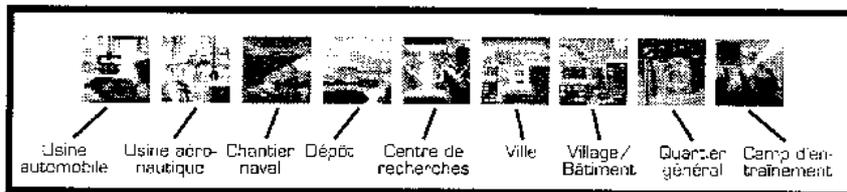
Les centres de production sont des bâtiments dans lesquels vous pouvez construire de nouvelles unités. Le type de production possible dans le bâtiment est affiché lorsque vous cliquez sur le bâtiment et activez la case **CONTENU**.

Vous accéderez alors à l'intérieur du bâtiment. L'icône animée en haut à droite représente le type de bâtiment. Les icônes situées à côté du texte indiquent les différents types de bâtiments existants. Si vous vous trouvez dans une usine, vous remarquerez certainement les cases vides sur la droite. Choisissez l'une de ces cases et appuyez sur la barre **ESPACE**. Un marteau doit apparaître sur la barre de contrôle: si vous l'activez, il vous permet de choisir les unités nécessaires pour votre

défense. Il suffit ensuite simplement de choisir l'unité et d'activer la fonction de construction. En fonction

des réserves en énergie et matériel, vous pourrez ordonner immédiatement la construction d'autres véhicules.

Notez que la production peut



durer un certain temps, et que vous ne pourrez utiliser les véhicules qu'après le changement de mode. Là aussi, vous pouvez quitter ce mode en activant uniquement l'icône **INTERROMPRE**. Si vous avez choisi une unité, vous devez cliquer sur une case vide avant de pouvoir choisir une autre unité, pour qu'une autre icône soit affichée.

2.7.1 Livraison de matériel

Comme vous le savez, l'aldinium est essentiel pour notre civilisation. Ce cristal est indispensable pour la construction de nouvelles unités. Soyez donc prudents et attentifs si vous découvrez un gisement, pour avoir le temps de l'exploiter avant que l'ennemi ne le remarque et ne l'utilise pour ses propres centres de construction. Vos villes sont pour la plupart très anciennes, et elles ont été construites près des gisements d'aldinium. Chaque ville ou presque dispose par conséquent d'une mine, et l'apport en énergie y est considérable. Mais cela signifie que l'ennemi dispose lui aussi des mêmes ressources, ce qui rend les gisements inexploités encore plus intéressants. Il est donc important de conquérir les villes ennemies, et votre adversaire essaiera bien sûr de faire la même chose.

Si vous trouvez des minéraux, vous devez donc essayer de vous les approprier le plus rapidement possible. Pour les récupérer, envoyez sur place des transporteurs ou des hélicoptères, qui chargeront automatiquement les matériaux. Renvoyez ensuite ces unités au plus vite dans vos usines, et ne laissez pas l'ennemi attaquer ou détruire ces convois. Dans la situation inverse, vous aurez tout intérêt à attaquer.

Lorsque les unités chargées entrent dans l'usine, les matériaux sont automatiquement déchargés et mis à la disposition de l'usine. Grâce à l'indicateur de minéraux, dans la partie supérieure de la fenêtre de l'usine, vous verrez immédiatement quelle a été l'augmentation de vos réserves. L'approvisionnement

constant en minéraux est déterminant pour la suite des événements.

3. Affichage des différents bâtiments

Voici quelques remarques importantes sur les bâtiments, dont nous évoquerons à nouveau la représentation graphique sur la carte du conflit, pour faciliter votre repérage.

Il faut préciser que chaque bâtiment ne se trouvera pas forcément dans la zone de conflit. Les bâtiments à découvrir, du moins en théorie, sont les suivants:

3.1 Quartier général:



Votre quartier général (ou celui de l'ennemi) occupe une position stratégique dans chaque zone de conflit, mais il n'est pas toujours indispensable. Ceci est notamment vrai si vous devez repousser des attaques en dehors de la véritable ligne de front et que votre quartier général est situé à l'arrière.

Fonction: Selon les ordres donnés, vous devez soit prendre le quartier général ennemi, soit ne pas perdre le vôtre, car il abrite certainement des informations ou des technologies qui ne doivent en aucun cas tomber aux mains de l'ennemi.

Votre supérieur vous avisera avant que vous preniez le commandement des opérations. En dehors de l'importance du quartier général, et selon la situation, vous pourrez bien sûr y réparer tous les véhicules ou refaire le plein de carburant.

3.2 Usines:

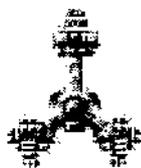
Il existe différentes sortes d'usines, qui permettent chacune de produire un certain type d'unités.

Selon leur emplacement, il peut s'agir d'usines de construction aéronautique, de chantiers navals ou de centres de production ordinaires, dont les possibilités de production dépendent également de l'emplacement. Par conséquent, notez bien les types d'unités pouvant être fabriquées dans vos usines. Cela vous évitera de vous rendre compte trop tard de l'importance d'une telle installation si ces unités sont détruites au combat. De plus, vous devez surveiller de près vos réserves en énergie et en matériaux.

Fonction: En dehors de la production, abordée en détail plus haut, vous pourrez y réparer vos unités endommagées ou refaire le plein de carburant.

De gauche à droite, vous verrez les usines suivantes:

Usine de automobile, usine aéronautique, chantier naval



3.3 Dépôts:



Il s'agit de grands bâtiments de stockage pouvant être construits par des unités spécialisées. Ces bâtiments sont également intéressants d'un point de vue stratégique.

Fonction: Vous pouvez y réparer des unités ou refaire le plein de carburant. Vous pouvez aussi y abriter temporairement des unités en péril. En cas d'attaque massive, retirez ces unités du dépôt pour qu'elles ne tombent pas aux mains de l'ennemi lors de l'assaut.

3.4 Camps d'entraînement:



Une installation importante pour des unités en attente de mission. Vous pouvez y entraîner les unités dont vous n'avez pas besoin dans l'immédiat pour améliorer leur expérience. C'est le seul moyen de gagner de l'expérience en dehors des combats, qui provoquent parfois de lourdes pertes.

Fonction: La fonction essentielle des camps est, bien sûr, d'entraîner et de renforcer les nouvelles unités. Mais vous pouvez également y réparer ou y approvisionner vos unités.

3.5 Villes, villages:



Les villes et villages fortifiés sont des abris privilégiés pour les unités endommagées, et ils peuvent jouer un rôle défensif dans votre tactique globale.

Fonction: En dehors de leur rôle défensif, vous pourrez également y réparer vos unités endommagées et refaire le plein de carburant.

Pour finir, citons encore le bunker SKULL, qui peut aussi abriter des unités. Il sert principalement à renforcer les installations fortifiées. C'est pourquoi il a été conçu pour abriter des unités légères (infanterie ou artificiers), qui seront protégées temporairement contre les attaques trop violentes.

3.5.1 Gestion de l'énergie et du matériel

Vous vous rendez certainement compte de l'importance d'une gestion équilibrée de l'énergie et des matériaux, mais vous vous demandez sûrement comment tout cela fonctionne. Grâce à la technologie

sophistiquée de notre civilisation, la répartition des réserves est automatique, dans la mesure du possible.

Explication:

Les réserves initiales en énergie sont partout identiques. L'énergie est ensuite distribuée de façon homogène à tous les complexes au moyen de câbles souterrains. Les réserves effectives dépendent bien sûr de votre gestion des matières premières. L'énergie non consommée est stockée (vos réserves augmentent donc progressivement), mais si plusieurs unités sont réparées ou en cours de construction, ces réserves diminuent. Surveillez toujours vos réserves d'énergie.

Mais la production d'unités, comme les réparations, nécessite les matériaux adéquats, obtenus à partir de l'aldinium, et qui ne sont pas répartis de manière homogène. Explication: les matériaux (aldinium) doivent être livrés là où ils sont nécessaires. Inutile de livrer des matériaux à des ateliers de réparations si vous avez prévu des travaux importants, et que vous manquez de matériaux dans ces endroits. De plus, l'aldinium est directement distribué une fois livré, et vous ne pourrez pas le transporter ensuite à un autre endroit. Mais il y a bien sûr une solution. Si vous ne pouvez pas faire autrement, vous pouvez stopper le raffinage de l'aldinium. Si vous en avez besoin à un endroit bien précis, vous devez, comme pour les unités, lancer une production coûteuse. Prévoyez donc assez tôt les endroits et les moments où vous aurez besoin de ces matériaux rarissimes.

4. Instructions stratégiques

4.1 Généralités

Il faut souligner qu'en suivant les instructions précédentes, et avec l'évolution des unités et de la nouvelle console MilOp, vous disposerez de moyens suffisants pour nuire sérieusement à l'ennemi. Mais voici certaines instructions que vous devriez suivre pour gagner plus facilement les batailles.

4.2 Prise au piège de l'ennemi

En lisant le Guide de l'Armement, vous avez certainement remarqué que les unités disposent d'un potentiel d'attaque et de défense dont vous pouvez tirer profit, car l'ennemi dispose de moyens similaires. En partant du principe que tous les chiffres résultent de l'interaction entre toutes les unités, cette action vous permettra d'affaiblir une unité ennemie avant d'ouvrir le feu. En examinant bien la situation, on comprend très vite pourquoi.

Si une unité ennemie est encerclée de deux côtés ou plus, elle est considérée comme étant prise au piège. En d'autres termes, la menace d'une attaque sur plusieurs côtés réduit le potentiel de défense, et l'unité menacée perd de l'assurance. Elle est donc affaiblie, puisqu'elle doit assurer sa défense de plusieurs côtés à la fois.

4.3 Blocage des unités ennemies

Si une de vos unités a été malencontreusement prise au piège, vous pouvez répliquer en bloquant l'adversaire: placez des unités supplémentaires à côté de l'unité en danger pour augmenter son potentiel de défense. Vous parviendrez peut-être à obtenir un avantage tactique, et vous pourrez obliger l'adversaire à battre en retraite.

Surveillez toujours la puissance de vos unités. Le fait de bloquer un ennemi bien armé avec des unités de faible puissance ne servirait à rien. Ici comme ailleurs, même principe: une tactique bien élaborée est la clef de la victoire.

4.4 Possibilités d'attaque et conditions topographiques

Les avantages tactiques de certains passages étroits et cours d'eau ont déjà été abordés plusieurs fois. Nous allons donc examiner un exemple pratique. Si vous avez déjà lu le Guide de l'Armement, vous aurez peut-être remarqué le sous-marin de transport. Il peut-être en effet très intéressant d'acheminer des unités à l'arrière des lignes ennemies. Vos adversaires étant très attentifs, certaines tactiques de diversion vous permettent de les éloigner du champ de bataille. Que faire si l'ennemi dispose de puissantes unités navales (ou d'unités aéroportées bien entraînées pour les avions de transport)? Dans ce cas, il est préférable de rassembler d'autres unités de l'infanterie, de l'aviation et de la marine, pour lancer quelques attaques pendant que le transporteur débarque sur les côtes. Les unités déchargées sur la terre ferme sèmeront encore plus la panique dans les rangs ennemis.

4.5 Possibilités défensives et conditions topographiques

Là aussi, nous partons du principe que vous avez tenu compte des conseils donnés plus haut, et que vous les avez peut-être déjà mis en pratique. Une défense bien organisée peut être cependant très intéressante.

En dehors des tranchées ou des barrières naturelles évoquées plus haut, les fortifications, qui peuvent être construites partout dans le pays, sont très utiles. Mais que faire lorsqu'une offensive générale se prépare et que vous ne disposez pas de suffisamment de temps et de matériaux pour construire des systèmes de défense adaptés?

L'erreur souvent commise dans le passé était de croire qu'il était possible d'affaiblir l'adversaire avec des unités de faible puissance, et de l'achever ensuite avec des unités plus puissantes et intactes. Echelonnez vos lignes de défense. Les unités lourdes et l'infanterie d'élite devraient intervenir dès le début des hostilités, avec le soutien d'armes de longue portée et de l'artillerie légère (nous y reviendrons en détail), pour provoquer de lourdes pertes chez l'ennemi.

Placez légèrement à l'arrière les unités plus légères, qui pourront ainsi bloquer les unités ennemies qui tentent une percée, et installez un peu plus loin l'artillerie de longue portée, qui devrait couvrir une grande partie du territoire se trouvant devant vous. Quelques chasseurs pourraient vous aider à tenir à distance les bombardiers ennemis en haute altitude, difficiles à combattre et très dangereux.

4.6 Emploi efficace de périmètres de reconnaissance

Vous connaissez la signification des périmètres de reconnaissance. Nous allons maintenant voir comment vous pouvez recueillir de précieuses informations, même si l'espace aérien est particulièrement

4

encombré. Si l'on part du principe que l'ennemi peut disposer d'une puissante flotte aérienne, vos unités de reconnaissance seraient en mauvaise posture. Si vous ne pouvez pas faire autrement, vous devez dans le pire des cas envoyer votre unité de reconnaissance en mission sans escorte. La tactique suivante a prouvé son efficacité pour éviter d'être abattu trop vite. Dans la plupart des cas, vous ne volerez pas très loin au-delà des propres lignes, car les unités de reconnaissance en haute altitude ont un grand rayon d'action. Pour éviter d'être victime d'une attaque éclair, il suffit souvent de pénétrer de quelques cases en territoire ennemi, et de faire demi-tour au tour suivant.

De cette manière, vous ne verrez qu'une partie des positions ennemies, mais c'est toujours mieux que rien.

4.7 Emploi d'armes balistiques de longue portée (artillerie etc...)

Les armes de longue portée servent non seulement à couvrir des passages importants ou des zones menacées, mais elles sont aussi très efficaces pour défendre une position.

L'artillerie lourde stationnée à l'arrière du front protège la zone située devant la ligne de front, et peut infliger des dégâts aux unités ennemies qui attaquent. Ceci est également valable pour les batteries de défense côtière.

Les unités équipées de missiles (navires, véhicules, etc...) peuvent également menacer l'ennemi à distance, et même le détruire.

Vous devez à tout prix profiter de ces avantages.

5. Annexe technique

Vous vous demandez certainement, après tout ce que vous avez lu, quelles sont les informations, les calculs et les données manipulées pendant le jeu. Pour vous donner une idée de la complexité du programme, toutes les fonctions ont été détaillées ci-dessous.

5.1 Informations détaillées sur la gestion de l'énergie et des matériaux

Le taux d'énergie est le même pour tous les bâtiments. Grâce aux connexions entre les différentes installations, la répartition de l'énergie est homogène: si le taux d'énergie est de 15 points, chaque bâtiment disposera de 15 unités d'énergie. Ce taux diminuera partout lorsque l'énergie sera consommée.

Il en va tout autrement en ce qui concerne les matériaux. Si vous disposez d'un matériau dans un bâtiment particulier, il pourra être utilisé uniquement sur place. Si vous voulez disposer d'un important stock de matériaux dans plusieurs endroits, vous devez faire appel à vos transporteurs.

Sur le champ de bataille, les matériaux correspondent aux munitions. Dans les bâtiments, l'aluminium servant à réparer ou à produire des unités est également considéré comme un matériau. Sur le champ de bataille, l'énergie correspond à des unités de carburant devant être distribuées.

Qui dit production ou réparations dit consommation de matériaux et d'énergie.

Les unités qui font le plein dans les "shops" sont également réapprovisionnées en munitions.

Comment se présentent les barres d'énergie et de matériaux?

1 point d'énergie = 100 unités de carburant

1 point de matériau = 100 unités de matériaux



Un plein de carburant ou de munitions coûte en général 1 point (les deux opérations peuvent être réalisées simultanément si vous choisissez l'option "plein automatique"). Notez que les unités de grande taille, comme les porte-avions, ont également besoin d'un approvisionnement plus important.

Que faire s'il faut approvisionner une unité de grande taille et que vos réserves s'épuisent? Les concepteurs ont également prévu cette éventualité. Le programme gère les priorités et calcule la distribution nécessaire. Dans les cas extrêmes, le réservoir est rempli et les armes rechargées. C'est là qu'intervient le calcul de la distribution: s'il faut distribuer cinq unités de munitions, les armes seront approvisionnées successivement d'une unité. Une unité disposant de deux armes peut donc très bien être équipée d'une arme avec trois points de munitions, et d'une autre avec seulement deux points. Les autres réservoirs, comme ceux des unités de transport de matériel ou des camions-citernes, ne seront remplis que par la suite.

5.2 Les différences selon le niveau de difficulté

Encerclement de l'ennemi

Vous savez désormais comment encercler l'ennemi. Mais vous voulez peut-être savoir comment l'ordinateur évalue les forces en présence dans un tel cas.

Chaque unité dispose d'un bonus ou d'un malus de sécurité. Cette méthode a des avantages et des inconvénients. Sur le plan tactique, il est bien sûr avantageux de coincer un ennemi avec plusieurs unités, car vous pouvez ainsi observer ses réactions de tous les côtés, ce qui augmente votre potentiel d'attaque.

L'unité prise au piège doit pour sa part se protéger de plusieurs côtés, ce qui réduit considérablement

son potentiel de défense.

Encerclement avec des armes

L'évaluation tactique est la même, mais elle tient également compte de la puissance des armes. Plusieurs unités offensives peuvent concentrer leur tir sur un point précis, alors qu'une unité encerclée est obligée de diviser sa puissance de feu. La puissance d'attaque de chaque unité est détaillée dans le Guide de l'Armement.

Hasard

Ce facteur contribue aussi à la vraisemblance de l'action. Il existe sur toutes les cases, et pour chaque unité, des facteurs de hasard compris entre +1 et -1, et qui sont intégrés au résultat des combats. Le résultat des combats n'est jamais le même, ce qui semble tout à fait évident. Imaginez l'attaque surprise d'un détachement de blindés. La composition du terrain n'étant jamais la même, que se passera-t-il si un rocher ou une crevasse barre la route à l'un des blindés? Comment réagira le bombardier qui passe dans un trou d'air lors de son attaque? Tous ces facteurs sont pris en compte si vous choisissez un mode où le hasard est un des éléments de calcul.

Balistique

Selon l'arme utilisée pour votre défense, la balistique jouera un rôle plus ou moins important. L'évaluation balistique vous propose différentes données affichées dans le diagramme suivant. Chaque arme atteindra pendant sa trajectoire une valeur optimale qui dépend de sa nature.

1) Certaines armes sont très efficaces à courte et moyenne portée contre les attaques aériennes ennemies. Vous pourrez toujours toucher les appareils au-delà de cette distance, mais l'efficacité

de vos tirs s'en ressentira. Il en est de même pour les armes sol-sol, qui permettent souvent d'obtenir d'excellents résultats sur des distances moyennes.

2) Le deuxième type d'arme se caractérise par des tirs puissants de faible portée. Vous pouvez certes toucher l'ennemi à distance s'il est à portée de tir, mais il est beaucoup plus efficace pour les combats plus rapprochés.

3) Certaines armes nécessitent un "rodage" avant d'être réellement efficace. Il s'agit notamment des obus d'artillerie, qui s'écrasent au sol à vitesse optimale après avoir atteint une certaine altitude.

Expérience

Comme vous le savez, l'expérience est essentielle, et elle peut être distribuée à d'autres unités si vous êtes en mode Campagne. Mais comment ce transfert d'expérience est-il calculé, sachant qu'il s'applique à des unités purement mécaniques?

La solution à ce problème s'appelle VECOSE (Vehicle Control Sets). L'expérience est appliquée au calcul du rapport des forces, déterminé par le potentiel d'attaque (blindage, armes). Le VECOSE, quant à lui, est une unité de programme disponible pour toutes les armes. Le VECOSE est capable d'enregistrer des données sur le champ de bataille et d'éliminer les parties de programme inutiles. Au départ, les programmes sont très efficaces, mais il faut un certain temps pour analyser la situation, activer les armes et réagir. Plus une unité appliquera cette méthode, plus elle connaîtra de situations, et elle pourra donc effacer des parties de programme inutiles. En effet, le programme contrôlant l'intelligence artificielle des unités est de plus en plus réduit compte tenu des éléments assimilés. Par conséquent, le programme de contrôle est optimisé et raccourci après chaque conflit, et peut alors être transmis à d'autres unités.

Terrain

A l'image des autres éléments de la console MiOp, le terrain peut également être évalué. Le terrain a en effet une importance considérable dès qu'il s'agit de mobilité lors d'un combat. Les unités blindées ne sont pas aussi à l'aise en montagne que dans les plaines. La console évalue donc la composition du terrain en tenant compte des points d'initiative (qui seront évoqués plus loin), et calcule les avantages et inconvénients de l'attaque et de la défense.

Initiative

Selon la composition du terrain, un bonus ou un malus d'initiative (voir le Guide de l'Armement) est évalué pour chaque unité en fonction de son poids, de sa taille, de sa propulsion et des armes utilisées, en tenant compte de l'expérience. Ces valeurs sont comparées à celles de l'ennemi avant le début des hostilités.

Brouillage fort

Les unités mécaniques ne peuvent pas "voir" normalement, c'est pourquoi elles sont équipées de radars sophistiqués. Selon la portée, une unité peut "reconnaître" un certain périmètre. Notez que pratiquement toutes les unités possèdent des systèmes de brouillage plus ou moins puissants.

Le "Brouillage fort" double le potentiel de brouillage des unités ennemies. Si une unité dispose d'un émetteur particulièrement puissant (des rumeurs font état d'une telle arme développée par l'ennemi, et baptisée ELOKA), il est possible qu'elle ne puisse plus rien voir, même si elle se trouve en face de l'ennemi.

Brouillage additionnel

Dans le cas de deux unités distinctes, chacune se trouve dans sa zone de brouillage respective. Si

elles se retrouvent l'une à côté de l'autre, les deux zones de brouillage se recouperont et la puissance de brouillage commune sera d'autant plus forte. Ce brouillage additionnel est redoutable: même si vous vous trouvez face à des unités aux émetteurs peu puissants, vous ne pourrez plus rien voir.

Brouillage 1 case

Cette fonction limite le brouillage à une case.

Brouillage multicase

Cette fonction permet aux unités de brouillage de neutraliser plusieurs cases à la fois. Si vous êtes un opérateur attentif, vous devriez vous rendre compte qu'une unité de brouillage agissant contre vous risque aussi de vous empêcher de voir les secteurs occupés par l'ennemi si vous n'envoyez pas à temps une unité de reconnaissance puissante.

Blocage de toutes les unités

Cette fonction est très facile à comprendre. En principe, vous ne devez pas perdre de temps à bloquer les unités que vous ne pouvez pas attaquer. En d'autres termes, un avion peut survoler sans hésitation un groupe de blindés armés jusqu'aux dents si ceux-ci ne disposent pas d'armes antiaériennes. Le "Blocage de toutes les unités" signifie qu'aucun avion ne pourra survoler vos lignes de défense, même si vous n'avez pas encore installé d'armes antiaériennes. Dans ce cas, chaque adversaire bloque l'autre. Si cette fonction est activée, il est impossible de passer devant des forces armées, même si vous n'avez plus de munitions. Votre radar détecte uniquement la présence de ces armes, mais ignore qu'elles ne peuvent pas être attaquées faute de munitions.

Mouvement toujours 1 case

Si cette fonction est activée, vous pouvez à tout moment reculer d'une case par rapport aux positions ennemies. Même si vous êtes bloqué ou coincé, vous disposerez toujours d'une case libre, à condition d'avoir la possibilité de reculer.

Propres bâtiments

Comme nos satellites espions détectent tout et affichent au moins les contours des formes repérées, cette fonction vous permet de ne voir que les bâtiments qui vous appartiennent et dont vous connaissez l'emplacement exact. Si vous devez trouver ou occuper un bâtiment précis, il faut que vous trouviez vous-même le "shop" correspondant et que vous arriviez à vous orienter.

Voir alliance

Cette option permet de communiquer avec vos alliés éventuels. Selon leur attitude plus ou moins bienveillante, ils vous communiqueront peut-être leurs rapports de reconnaissance. Si cette fonction est activée, vous verrez non seulement la région reconquise par vos soins, mais aussi tout ce qui se trouve dans le champ de vision de vos alliés. Sinon, vous devrez vous contenter de vos propres compétences en matière de reconnaissance.

Attaque unique

La fonction "attaque unique" est également très réaliste. Imaginons qu'une unité de reconnaissance blindée traverse une forêt et tombe soudain en face de l'ennemi. Trois unités ennemies seront immédiatement à portée de tir. En principe, ils ouvriront le feu sur vous. Si l'option "attaque unique" est activée, une seule des unités ripostera.

Sans munitions

Cette fonction ne signifie pas que vous vous retrouverez sans munitions, bien au contraire: vous pourrez poursuivre le combat sans vous en préoccuper, et sans craindre de tomber à court de munitions. Si cette option est activée, vous disposerez de munitions illimitées quel que soit le type d'unité.

Sans carburant

Identique à l'option précédente: vos unités disposeront de réserves en carburant illimitées.

Vue globale

Une aide considérable pour les opérateurs qui n'en sont qu'à leurs débuts en matière de stratégie. Cette option ne comprend pas les périmètres de reconnaissance, tous les détails de la région concernée sont visibles dès le départ.

Le tableau suivant vous rappelle tous les éléments évoqués dans le cadre des différents niveaux de difficulté:

	ENTRAINEMENT	NOVICE	AMATEUR	EXPERT
Encerclement			X	X
Encerclement avec des armes				X
Hasard		X	X	X
Balistique				X
Expérience		X	X	X
Terrain			X	X
Initiative				X
Brouillage fort			X	X
Brouillage additionnel				X
Vue 1 case	X	X	X	X
Brouillage multicase				X
Bloque toutes unités	X	X		
Mouvement toujours 1 case	X	X	X	X
Bâtiments				X
Vue alliance	X	X	X	
Attaque unique	X	X		
Sans munitions	X			
Sans carburant	X			
Vue totale	X			

6. Conclusion

Cher client,

En lisant ce manuel, vous aurez certainement remarqué la profondeur considérable de ce programme, surtout si vous connaissez déjà les autres programmes de la saga de BATTLE ISLE. Suite aux observations des utilisateurs, nous avons implémenté un grand nombre de fonctions et possibilités, et cette épopée stratégique vous tiendra en haleine pendant longtemps. Nous nous sommes efforcés d'adopter un format standard pour standardiser les nouvelles fonctions au mieux, et pour qu'elles vous ouvrent d'autres possibilités sans pour autant vous pénaliser.

Nous sommes persuadés que vous allez passer d'agréables moments avec ce programme, et pendant de nombreux mois. Si c'est le cas, notre travail n'aura pas été vain.

Votre équipe Blue Byte.

7. Lexique

Les mots-clefs suivants et les pages correspondantes vous aideront à trouver des informations détaillées sur des sujets bien précis:

Approvisionnement en munitions et carburant	30, 31
Armes	12, 15
Armes de longue portée	46
Attaque	14, 18, 29, 44
Barre de contrôle	14
Bâtiments	39
Blocage	44, 52
Briefing	11
Camp d'entraînement	41
Campagne	12
Carte panoramique	14, 19
Changement de mode	14, 22
Charger	34
Communication	11
Conclusion	56
Console	7, 8
Contrôle	11
Crédits	61
Curseur d'action	14



Déchargement	34
Défense	45
Déplacements	27
Dépôt	40
Encercler	48, 49
Energie	47
Entraînement	35
Expérience	50
Fleuves	24
Fonctions des touches	16
Forêts	25
Fortifications	23, 33
Gestion d'énergie	41
Gestion des matériaux	41
Informations	14, 20
Matériaux	47
Menu général	8
Menus	8
Météo	11, 26
MilOp	7, 8
Mode attaque	18, 29
Mode campagne	12
Mode carte	12
Mode une carte	12
Montagnes	24

Mouvement	18, 53
Objectifs de mission	12
Offensive	44
Options	8
Ordres	29, 37
Paramètres	8
Points d'expérience	35
Préface	5
Production	37
Produit	37
Quartier général	39
Reconnaissance	45
Réparations	32
Routes	23, 33
Shops	37
Stratégie	43
Symboles	18
Système de combat	7
Table des matières	2
Terrain (normal)	25, 51
Usines	39
VECOSE	35
Villages	41
Villes	41
Visualisation	26

Voies ferrées	24, 33
Zone de conflit	23

8. Crédits

Producteur:	Thomas Hertzler
Programme et Design:	Bernhard Ewers Ralf J. Kraft Patrick Lagny Thomas Häuser
Graphismes	Thorsten Knop Janos Toth Christoph Werner
Raytracing:	André Rainer
Graphismes vectoriels:	Rainer Reber
Musique et effets sonores:	Haiko Ruttmann
Manuel:	Stefan Piasecki
Guide de l'Armement:	Thorsten Knop
Textes-écran:	Stefan Piasecki
Contrôle qualité:	Arnd Beenen Rolf Neumann Blue Byte Team
Traduction de l'allemand:	Art of Words, Jan Schauder

©1994 by Blue Byte Software GmbH. Tous droits réservés.