



# MANUEL DE JEU

*Ecrit à partir de la documentation originale par André BONNET*

**[NOTE IMPORTANTE : Ce manuel n'est pas une simple traduction du manuel anglais. Il a été entièrement réécrit, selon un autre plan, et comporte des précisions, analyses et informations qui ne sont parfois pas explicitées dans le manuel original. En sens inverse, il n'inclut pas les commentaires des deux tutoriaux – qui font dès lors quelque peu double emploi, ni les notes techniques de dépannage pour le jeu en réseau, ni encore certaines annexes d'intérêt secondaire, toujours disponibles dans la documentation initiale. En revanche, un index complet est fourni en fin de manuel].**



## 1. Présentation et introduction

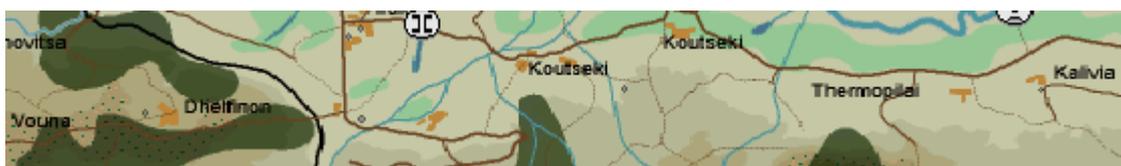
1 - "Conquest of the Aegean" est le troisième d'une série de jeux destinée à en comporter de nombreux autres. Ses mécanismes le situent s'une certaine manière à la rencontre des jeux tactiques en temps réel et des jeux opérationnels plus classiques, le joueur devant manoeuvrer ses unités et planifier ses opérations au niveau de la division, du régiment, du bataillon ou de la compagnie, tout en intégrant une analyse du terrain qui relève généralement des seuls wargames purement tactiques.

D'un jeu à l'autre ces mécanismes se perfectionnent et s'approfondissent, mais le fond demeure le même : un joueur habitué au premier jeu de la série (« *High way to the Reich* ») retrouvera ses marques sans difficultés lorsqu'il abordera "Conquest of the Aegean". Il lui faudra simplement intégrer quelques nouveautés, notamment en matière de logistique, la gestion de cette dernière étant plus poussée qu'auparavant (**voir n° 110 et suivants**).

Les principales spécificités du système proposé sont les suivantes :

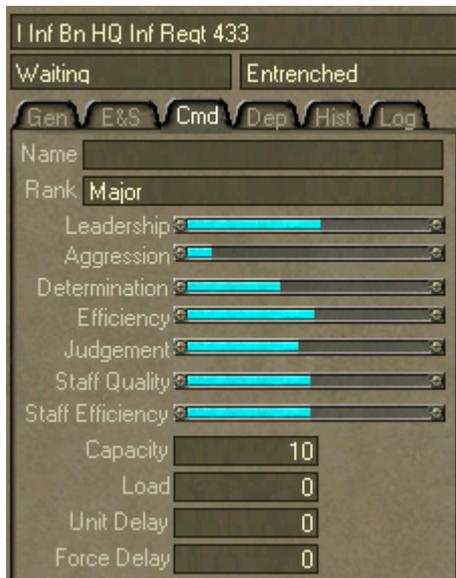
### *Un affichage de terrain réaliste*

2 - Le terrain n'est pas divisé en hexagones, et se présente comme une carte réaliste des lieux d'affrontement (la Grèce et la Crète dans le cas présent). Les joueurs peuvent tout au plus faire apparaître en surimpression une grille de carrés de 1 km de côté chacun, de façon à ce que les distances puissent être facilement appréhendées. Des couleurs intuitives permettent d'identifier le relief, et celui-ci est pris en compte de manière extrêmement précise par le logiciel : chaque point de la carte est doté non seulement de ses coordonnées horizontales et verticales, par rapport à un point « zéro » fixé dans le coin supérieur gauche de l'écran, mais également de son élévation par rapport au niveau de la mer. Il suffit à chaque joueur de faire un click droit sur un point quelconque de la carte pour faire apparaître ces coordonnées (x, y, et z). L'information affichée indique également l'impact du terrain sur les déplacements des unités, et le degré de protection offert à une unité qui s'y trouverait. Au cours du jeu, on pourra faire apparaître également les « lignes de vue » que connaissent bien les wargamers de plateau (LOS), en affichant la visibilité de chaque point de la carte par rapport à tout autre point choisi pour observation. Ce type d'examen, réservé le plus souvent aux mécanismes gérant de simples unités individuelles, est ici adapté à des unités beaucoup plus importantes et nombreuses.



### *Le rôle central des HQ subordonnés*

**3** - Le système de jeu a par ailleurs été focalisé en partie, mais de manière appuyée, sur l'intelligence artificielle des quartiers généraux (HQ). En d'autres termes, le but recherché est de permettre une direction des opérations depuis une position hiérarchique élevée, en laissant à chaque HQ subordonné la responsabilité de la mise en œuvre des ordres donnés. Ces HQ vont alors eux-mêmes disposer leurs unités, organiser l'attaque ou la défense qui leur a été confiée, y compris en mettant en place une réserve opérationnelle et en adaptant le tir d'artillerie de soutien dont ils peuvent disposer. Ils organiseront également eux-mêmes les combats retardateurs si nécessaire, et même les retraites protégées par une arrière garde disposée en couverture. Naturellement, le joueur peut toujours « reprendre la main », y compris au niveau le plus bas (d'une simple compagnie, ou d'une section de soutien). Et il est parfois vivement recommandé qu'il le fasse, lorsque son plan d'action suppose des manœuvres délicates et sophistiquées. Mais il ne pourra agir ainsi que dans une certaine limite, vite atteinte : si le nombre d'unités directement contrôlées (*load*) dépasse les capacités de son état-major (*capacity*), le système de commandement se bloquera, et les ordres ne seront plus transmis qu'avec un grand retard.



*Le nombre d'unités susceptibles d'être commandées en direct sans de tels effets néfastes est en permanence affiché, afin que le joueur puisse à tout moment adapter l'intensité de son intervention à la situation de son commandement.*

### *Transmission réaliste des ordres opérationnels*

**4** - Le système de jeu comporte en outre une importante spécificité, en ce qui concerne ces transmissions d'ordres, justement. Mis à part durant la première heure de jeu, ou encore durant l'heure qui suit l'entrée de l'unité sur la carte, il repousse dans le temps l'effet de chaque impulsion : c'est-à-dire qu'un ordre donné à telle unité ne sera mis en œuvre par cette dernière, le cas échéant, qu'une heure, deux heures, voire trois heures plus tard ou davantage, selon la complexité de l'ordre et le nombre de dispositions à prendre pour l'exécuter. Cette fonctionnalité simule le temps nécessaire à la préparation des instructions par l'état major supérieur, à leur transmission matérielle aux HQ subordonnés, et à la préparation par ces derniers des instructions à adresser à leurs propres subordonnés. La prise en compte de cette fonctionnalité est vitale. Plus question de réagir au quart de tour à une surprise opérationnelle organisée par l'adversaire : si les unités au contact, au niveau purement local, s'adapteront naturellement au mieux, il faudra en revanche de longues heures parfois avant que des

mesures importantes puissent se traduire sur le terrain par les mouvements nécessaires : d'où l'importance extrême de réserves, d'une planification à moyen ou long terme, d'une préparation longtempS à l'avance de déplacements adaptés ! L'effet de surprise peut donc avoir des effets dévastateurs, comme dans la réalité (voir n° 115 et suivants.).

### *Description et fonctionnalités détaillées des unités et armements*

**5 - "Conquest of the Aegean"** simule également de manière efficace et intuitive des opérations militaires combinées en y intégrant tout l'aspect organisationnel et logistique. Un ordre de bataille complet et détaillé est ainsi fourni, chaque unité relevant d'un commandement supérieur, dont elle reçoit les impulsions nécessaires, selon les données historiques de la période. Si cette structure de commandement peut être adaptée par chaque joueur, ce n'est que dans une certaine limite, comme il vient d'être dit, et ces derniers vont devoir au contraire compter avec elle (y compris en ce qui concerne la qualité et la personnalité du commandant d'unité lui-même !). Parallèlement, toutes les caractéristiques des unités et de leurs armements sont prises en compte : nature et portée des armes individuelles, des canons et mortiers, pénétration et effet des tirs selon la nature et la position de l'adversaire. Une unité antichar sera plus efficace si elle est positionnée sur les flancs de la poussée blindée ennemie, ou sera au contraire inadaptée face à un blindage trop épais ou à une attaque d'infanterie. Et le nombre de munitions de chaque unité est suivi par l'ordinateur, jusqu'à leur épuisement, le cas échéant, en cas de coupure du ravitaillement, l'interface permettant à chaque moment au joueur de dresser un « état des lieux ».

Mor PII Bn Inf Regt 433	
Waiting	Dug In
Gen	E&S
Cmd	Dep
Hist	Log
Personnel	
Equipment	
Morale	
Cohesion	
Fatigue	
Suppression	
Experience	
Training	
Fitness	
Aggression	
Stubborn	
Personnel	62
APVs	0
Non-APVs	0
Guns	6
Bridges	0
Anti-Persnl	28
Anti-Armour	0
Bombdmt	30
Armour	0
Inf Val	0
Eng Val	0
Movement	45
Terrain	Village
Role	

### *Importance des objectifs et des délais à respecter*

**6** - Le jeu accorde une grande importance aux objectifs fixés en début de partie à chaque camp. Ces objectifs, dont l'importance est chiffrée en points de victoire, sont soit purement géographiques (saisir tel village, tel pont), soit focalisés sur la destruction de l'adversaire, soit encore sur l'occupation d'un objectif durant un délai déterminé, soit encore comportent plusieurs de ces éléments à la fois.



*En règle générale, tout objectif géographique demande non seulement à être tenu en fin de partie, mais également à être occupé dès que possible, les points de victoire correspondants n'étant délivrés dans ce cas qu'à compter de sa sécurisation – pas d'unités ennemies en force à proximité – et si l'horaire prévu pour cette sécurisation a été respecté. On distingue donc des points d'occupation (« occupation points ») et d'accomplissement (« completion points ») : concrètement, cela veut dire que si l'objectif n'a été sécurisé qu'après l'horaire imposé, alors même qu'il serait encore tenu à la fin du scénario, le camp qui le contrôle ne récoltera qu'une partie des points possibles – les autres demeureront en partie à son adversaire, certains seront totalement perdus (voir n° 57).*

*Un jeu en temps continu mais qui peut être mis en pause à tout moment*

**7** - "Conquest of the Aegean" est conçu pour être joué en temps continu. Mais le ou les joueurs peuvent à tout moment ralentir la vitesse de déroulement, l'accélérer, mettre le jeu en pause, prédéterminer le moment d'une telle pause. Lorsque le jeu est arrêté, ils peuvent continuer à donner leurs ordres, ce système évitant ainsi les écueils des jeux en temps réel pur (ce qui ne s'oppose pas à l'application des délais dans la transmission et la mise en œuvre des ordres !).



*Jeu en réseau à deux joueurs et « brouillard de la guerre »*

**8** - "*Conquest of the Aegean*" est conçu pour être joué aussi bien en solitaire qu'à deux joueurs humains, moyennant une connexion réseau. Dans les deux cas, l'option « *Transmission réaliste des ordres* » assure un véritable « *brouillard de la guerre* », compte tenu par ailleurs du fait que seules les unités repérées sont affichées sur la carte, avec seulement une indication de la fiabilité des données disponibles selon l'ancienneté du renseignement et la qualité de l'observateur. A deux joueurs, si le choix de la vitesse n'est pas le même, c'est la vitesse la plus lente qui est appliquée par le jeu.

*Un concepteur de cartes et de scénarios additionnels*

**9** - "*Conquest of the Aegean*" est accompagné de deux outils destinés à prolonger presque indéfiniment sa durée de vie : un outil de fabrication de cartes (*Mapmaker*) et un outil de création de scénarios (*scenariomaker*). Des mods peuvent également être créés librement, notamment en ce qui concerne l'affichage du terrain et des unités. Certains sont d'ores et déjà disponibles sur le site officiel du jeu.

*Un théâtre d'opérations original : la conquête des Balkans et de la Crète (avril-mai 1941)*

**10** - Sur le plan historique, "*Conquest of the Aegean*" est consacré à la conquête de la Grèce puis de la Crète par la Wehrmacht, en 1941. Alors que Hitler préparait déjà son offensive contre l'Union soviétique, il fut en effet contraint d'en différer le déclenchement en raison à la fois du renversement du gouvernement yougoslave, qui lui était jusque là favorable, et du débarquement d'une force britannique à Salonique. La crainte d'une menace sur son flanc droit le convainquit de faire d'abord le nécessaire pour mettre au pas cette partie sud de l'Europe. Après avoir bousculé les Yougoslaves et pris Belgrade le 12 avril, les divisions allemandes s'engouffrèrent en Grèce en direction du Péloponnèse, menaçant d'encerclement à la fois les Anglais débarqués à Salonique et les divisions grecques stationnées en Albanie. A nouveau les Alliés furent contraints de réembarquer en catastrophe, pour la Crète où, pensaient-ils, ils bénéficieraient d'une temporaire mais réelle sécurité.

**11** - Le 20 mai 1941, cependant, et sans tarder, les Allemands déclenchèrent une opération aéroportée sans précédent contre ce territoire : 3000 hommes supérieurement entraînés sautèrent au dessus de l'île, en profitant d'un effet de surprise total. Ils s'emparèrent de l'aéroport de Maleme, et furent rapidement renforcés par planeurs puis transports de troupes. Le premier soir, le nombre des assaillants avait déjà doublé, et il finit par atteindre 22 000 hommes. Certes, la Crète comptait à peu près autant de défenseurs (Anglais, Néo-zélandais, Grecs), mais en troupes nettement moins aguerries. Le 26, le général Freyberg, commandant les forces alliées, câbla à Churchill que sa position était désespérée. Le 28, de nouvelles opérations de rembarquement furent donc entamées, qui s'achevèrent le 31. Elles permirent d'évacuer 16 000 hommes, mais au prix de lourdes pertes (trois fois plus élevées que celles des Allemands) et avec de lourdes conséquences politiques. Ce sont ces événements en deux temps que vous propose de revivre le jeu, avec des scénarios historiques mais également hypothétiques. Et le défi vaut la peine d'être relevé !

## 2. Prendre en mains l'interface

Lancer le jeu



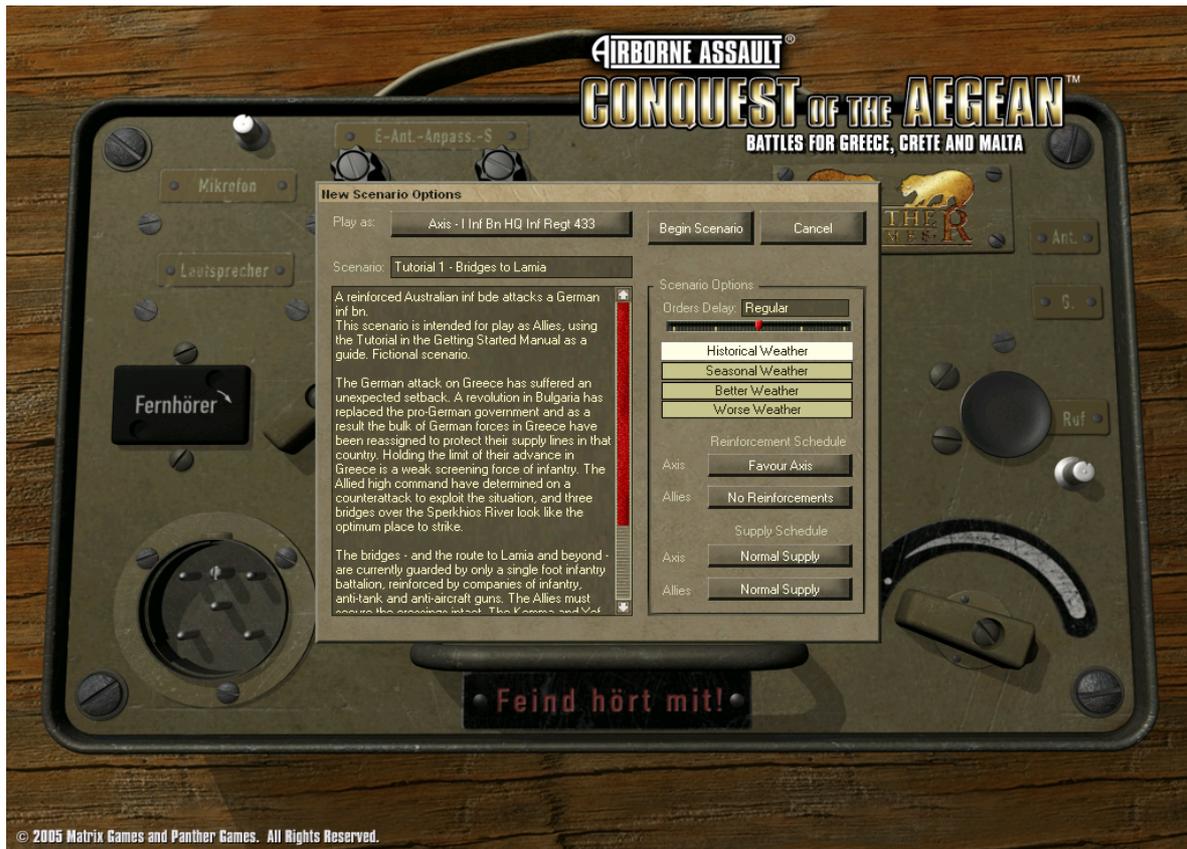
12 – Au lancement du jeu, l'écran d'introduction présente les options suivantes :

- Commencer un nouveau jeu (*New game*)
- Charger un jeu sauvegardé (*Load game*)
- Héberger un jeu en réseau (*Host game*)
- Rejoindre un jeu en réseau (*Join game*)

Sur le côté droit, il est proposé des indications sur les concepteurs et l'éditeur (*About*), ainsi que de retourner sous Windows (*Quit*).

Cliquer sur *New game* pour commencer une nouvelle partie.

13 – L'écran suivant propose alors de choisir parmi les scénarios proposés. Cliquer sur celui qui est choisi, puis sur *OK*. Sous chaque scénario mis en surbrillance un briefing est fourni, qui précise l'objet du scénario, la durée de la partie en jours et heures dans le jeu. L'écran suivant propose encore de nouvelles options :



- Choix du camp (*Allies ou Axis*)
- Niveau de réalisme dans l'acheminement des ordres (*Orders Delay*) : plus le curseur est déplacé vers la droite, plus ce réalisme est grand (plus les ordres pourront mettre de temps à parvenir à leurs destinataires et à être mis en œuvre !).
- Choix de la météo : celle constatée lors des événements réels (*historical weather*), une météo réaliste mais aléatoire (*Seasonal weather*), une météo plus clémente que lors des événements réels (*Better weather*), ou au contraire plus rigoureuse (*Worse weather*). Ces choix ne sont pas anodins : ainsi, une météo plus rigoureuse aura un impact important sur les déplacements des unités (routes enneigées, voies d'accès en montagne impraticables) ou sur leur aptitude au combat (fatigue plus accusée etc...).
- Niveau des renforts de chaque camp (*Reinforcements*). Ce niveau peut être neutre, plus favorable, moins favorable. Attention : il permet de rééquilibrer une partie inégale entre joueurs de force différente, mais peu donc aussi bien déséquilibrer une partie entre joueurs égaux. A utiliser donc avec prudence.
- Niveau de ravitaillement de chaque camp (*Supply*). Ce niveau peut être diminué (*less supply*) ou accru (*more supply*). L'impact sur l'équilibre des forces peut être là aussi très important, au moins pour les scénarios durant plus d'une journée (une unité aura toujours, sauf exception, de quoi faire face à ses besoins avec son propre stock durant les premières 24 heures).

Enfin, cliquer sur *Begin scenario* pour commencer.

## L'écran de jeu

▼ *Barre d'état latérale (side bar)*

*Carte opérationnelle (battle map)*



*Barre d'outils inférieure (display tool bar)*

14 – L'écran de jeu est divisé en trois parties :

- la carte opérationnelle (*battlemap*)
- Une barre d'état latérale (*side bar*)
- Une barre d'outils inférieure (*display tool bar*).

C'est sur la carte opérationnelle qu'apparaissent les unités, le relief, et toute une série d'indicateurs et de messages. La barre d'état latérale permet quant à elle de donner divers ordres, de choisir diverses options de jeu, d'afficher le détail des unités sélectionnées, le briefing, les différents messages émis par les unités, de faire le point de la météo, de suivre l'historique de la bataille. Enfin, la barre d'outils inférieure permet de filtrer les informations apparaissant sur les unités, de quitter ou sauvegarder le jeu, d'afficher de manière sélective tel ou tel élément.

**15** – Les unités. Elles apparaissent sous forme de marqueurs carrés, de couleur différente :

- Vert foncé avec une lettrine jaune ou blanche pour les Australiens ou Néo-zélandais
- Marron clair pour les Anglais, avec une lettrine rouge (Armée), verte (Commandos), blanche (Malte, Marines)
- Blanches avec une lettrine bleu foncé pour les Grecs (lettrine noire pour les unités de simple police)
- Gris (Wehrmacht), bleu (Lutwaffe) ou noir (SS) pour les Allemands, avec une lettrine noire ou blanche selon les cas
- Bleu foncé pour les Italiens
- Marron foncé avec lettrine blanche pour les Français (Forces libres)

**16** - Chaque marqueur d'unité comporte plusieurs informations importantes.

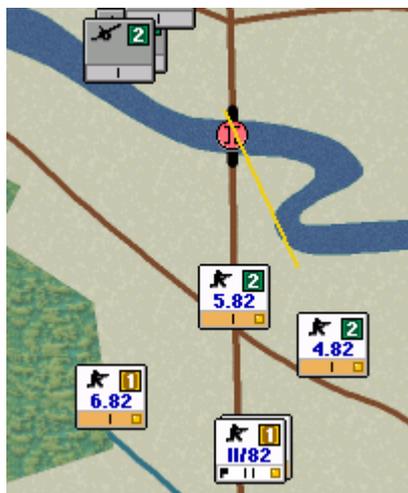


a) Dans son coin supérieur gauche, tout d'abord, un symbole décrivant sa nature (infanterie, motorisée ou non, blindés, artillerie, génie etc..). Ce symbole peut être un symbole standard OTAN ou une forme illustrée, comme ci-dessus, selon l'option choisie (*voir plus loin, barre d'état latérale*).

b) Elle comporte également, dans son coin supérieur droit, une icône d'état (*Info box*), qui affiche des indications différentes selon le filtre choisi (*voir plus bas, à propos de la barre d'outils inférieure*) : cela peut être son état de fatigue, d'approvisionnement, de déploiement, sa capacité au combat actualisée etc...

c) Elle comporte en outre une bande de commandement dans sa partie inférieure, dont la couleur indique si elle est dirigée directement par le joueur (*la bande est alors blanche*) ou si elle reçoit ses ordres de son HQ attitré (*bande de couleur*). Cette bande comporte aussi une indication quant à la taille de l'unité : Corps d'armée (symbole XXX), division (symbole XX) ou brigade (X), régiment (III), bataillon (II), compagnie (I). Lorsque l'unité est un HQ, un petit drapeau apparaît à gauche de cette indication pour le signaler.

d) Lors des contacts avec l'ennemi, une icône supplémentaire apparaît sous forme d'un petit carré de couleur, en bas à droite. Ce carré est bleu si l'unité tire sur l'ennemi sans enregistrer de coups en retour, jaune si elle est sous le feu ennemi, mais sans enregistrer pour autant de pertes, rouge si elle enregistre des pertes en hommes et/ou en équipement. Ainsi, en un coup d'œil, le joueur peut se faire une idée de la façon dont se déroule l'affrontement (ci-dessous).



e) Enfin, au centre, l'unité porte sa désignation, sous la forme, parfois, d'un chiffre en deux parties, pour des raisons historiques. Par exemple « 2/8 » signifiera, pour un bataillon d'infanterie australien, qu'il s'agit du 8<sup>ème</sup> bataillon, le chiffre 2 renvoyant à la deuxième guerre assumée par cette unité. Une lettre peut, en outre, pour les unités spécialisées, apporter une précision supplémentaire. Elle permet enfin, et surtout, d'identifier les compagnies d'un même bataillon (ex : C 2/8<sup>th</sup> = Compagnie C, 8<sup>ème</sup> bataillon australien).



Un bataillon d'infanterie allié comporte de 3 à 5 compagnies, une brigade de 2 à 3 bataillons et une division de 2 à 3 brigades. Un bataillon allemand comporte de 3 à 5 compagnies, un régiment (équivalent d'une brigade) de 2 à 3 bataillons, et une division de 2 à 3 régiments. Pour l'arme blindée, l'organisation diffère quelque peu : un escadron comporte 3 à 4 sections, un régiment 3 à 5 escadrons, et une brigade (ou une division) 2 à 3 régiments (voir en annexe, page 60, les tableaux correspondants).

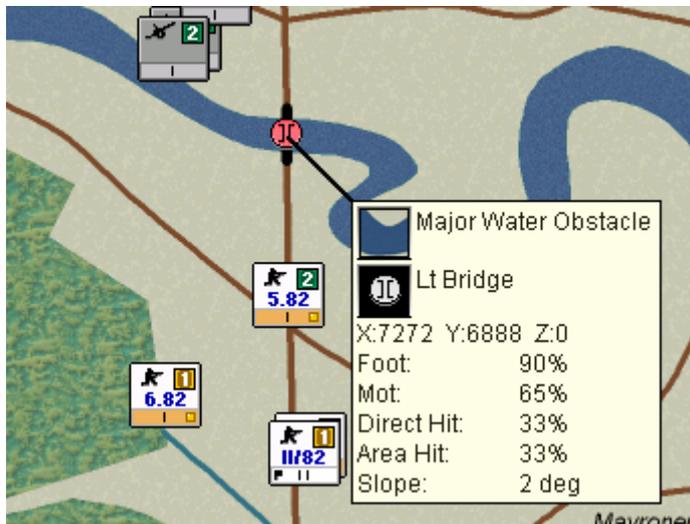
**17** – Pour se déplacer dans la structure de commandement des unités (c'est à dire pour passer d'un niveau au suivant ou au précédent, et d'une unité à l'autre) deux méthodes sont possibles : l'une consiste à cliquer sur l'arborescence de l'ordre de bataille dans la barre d'état latérale (voir ci-dessous), l'autre, plus rapide encore, consiste à enfoncer la touche « **flèche haut** » du pavé directionnel, sur le clavier. La carte opérationnelle affiche alors immédiatement le HQ supérieur (celui du joueur). En enfonçant ensuite la touche « **flèche bas** » on descend d'un niveau hiérarchique. Si l'on enfonce alors l'une ou l'autre des flèches latérales, le jeu parcourt les différentes unités situées au même niveau hiérarchique. Et ainsi de suite.

**18** – Pour sélectionner une unité quelconque, il suffit de cliquer sur son icône sur la carte opérationnelle. Pour la désélectionner, il suffit de cliquer n'importe où sur la carte, sur un point de terrain non occupé.

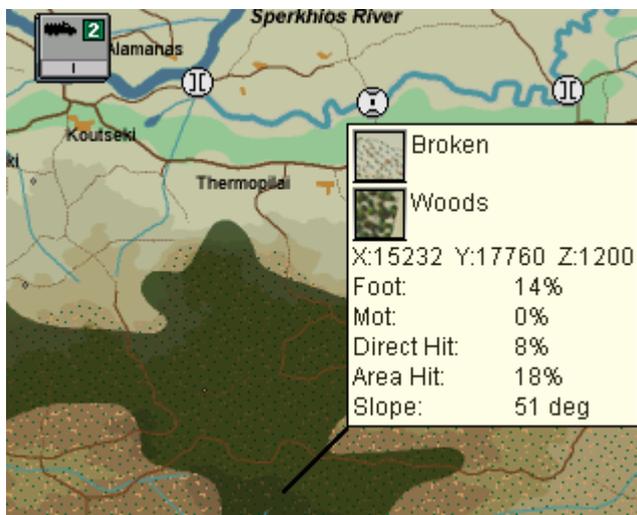
*La carte opérationnelle : le relief et le terrain*

**19** – La carte opérationnelle affiche le relief en recourant à une palette de couleurs intuitives : les voies d'eau et la mer sont en bleu, les terrains faciles d'accès sont en clair, les bois en vert, les hauteurs en marron, de plus en plus foncé au fur et à mesure que l'altitude augmente. Sont retracées les routes (plus ou moins importantes – *roads, minor roads*), les pistes (en pointillés), les zones de marais (*marsh*), les canaux ou cours d'eau mineurs (*streams*), les ponts (ferries, routiers légers, routiers moyens, routiers importants, ferroviaires), ainsi que les simples gués (lesquels sont praticables) et les points de franchissement potentiels où un pont pourrait être construit. Sont également représentés les villes et villages, ou hameaux.

**20** – A tout moment, en faisant un click droit sur un point de la carte, la nature et les caractéristiques du terrain peuvent être affichées. Le bloc d'informations qui apparaît alors indique les coordonnées du point par rapport au coin supérieur gauche de la carte, ainsi que son élévation en mètres.



Est aussi indiquée par un symbole la nature du couvert (ville, village, bois, rivière etc..) ainsi que du sol du point de vue du déplacement (route, rivière, pont, terrain clair etc..).

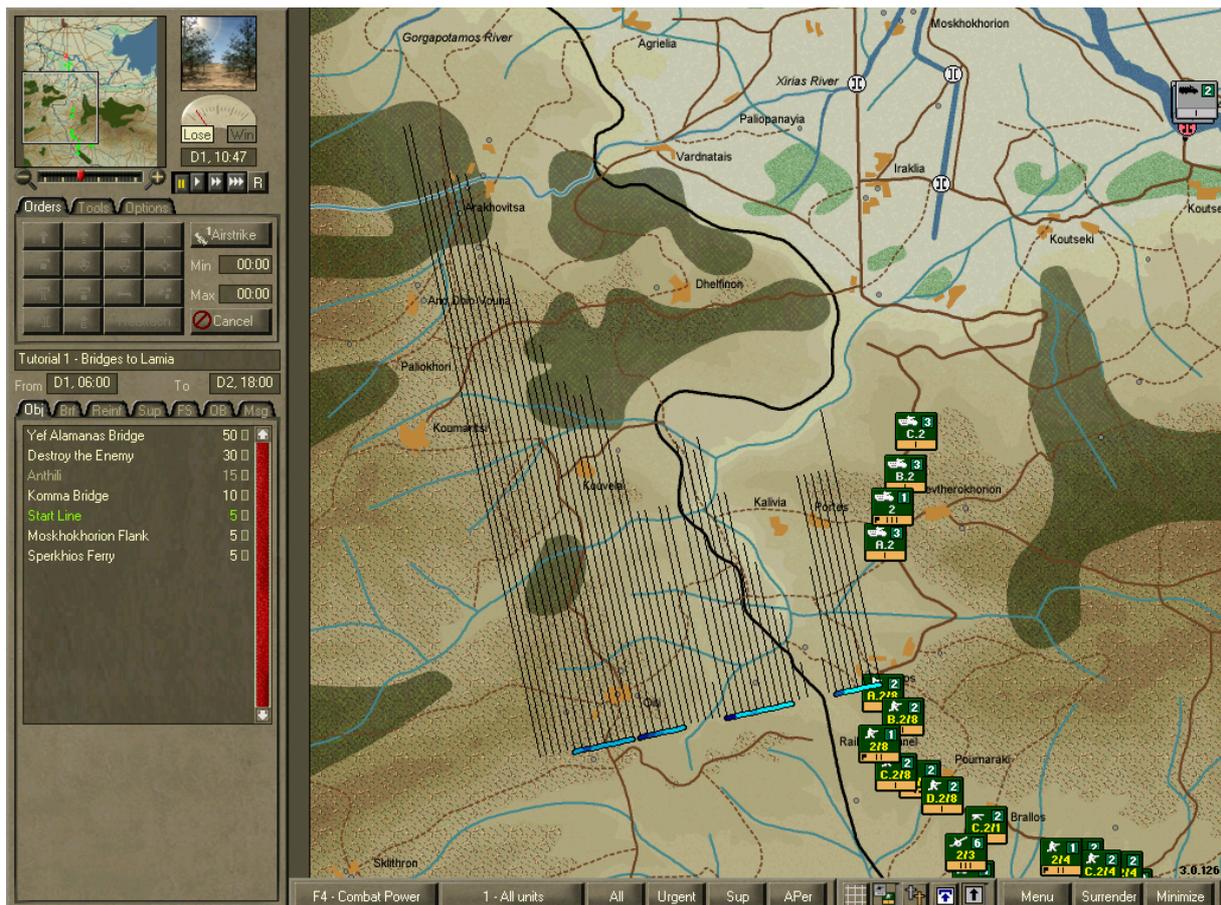


**21** – L'impact du terrain sur les mouvements et combats (**voir annexe p. 62**) est précisé par un modificatif libellé en pourcentage : 33% à côté de « *foot* » indique ainsi que les unités se déplaçant à pied ne pourront le faire que d'une distance égale à un tiers de leur capacité théorique, 0% qu'elles ne peuvent pas du tout emprunter ce terrain. De même pour les impacts des explosions et tirs : 30% à côté de « *Direct hit* » indique qu'un coup au but direct n'aura qu'une efficacité moyenne d'un tiers environ par rapport à l'efficacité théorique, et de même pour un tel chiffre à côté de « *Area hit* » en ce qui concerne les tirs anti-personnel, à dispersion plus grande. Enfin, l'indicateur « *Slope* » précise l'importance de la pente, qui peut empêcher le cas échéant tout déplacement à des unités motorisées.

**22** – Ligne de vue (« *Line of sight* »). Le jeu possède un puissant outil permettant d'afficher la ligne de vue de tout point de la carte. Il suffit d'enfoncer la touche « L » au clavier ou de cliquer sur « LOS » dans l'onglet « *Tools* » de la barre d'état latérale (*voir plus loin*). Le pointeur de la souris prend alors la forme d'une petite croix (*ESC* ou *Cancel* pour quitter).

En faisant un click gauche sur un point quelconque de la carte, et en déplaçant la souris sans relâcher le bouton, on affiche la ligne de vue du point choisi vers tout autre point. La visibilité est matérialisée par une ligne colorée blanche ou bleue, continue ou non, entre ces points. Si la ligne s'interrompt, c'est que l'endroit visé est hors du champ de visibilité. Le long de la ligne, plus la couleur de cette dernière est claire, meilleure est la visibilité.

Au dessus ou au dessous de la ligne de vue, des lignes perpendiculaires hachurées matérialisent le relief : plus ces lignes sont longues à un point donné, plus l'élévation de ce point est importante. Cela permet de visualiser intuitivement les courbes de terrain et de comprendre pourquoi, à tel endroit, la ligne de vue s'interrompt.



**23** – Il est également possible de recourir à un autre outil, plus global et également très puissant : le « *LOS area* » (par la lettre « K » au clavier, ou par l'onglet « *Tools* » de la barre d'état latérale). Une fois ce dernier enclenché, le fait de cliquer sur un point de la carte aura pour conséquence de faire apparaître en hachuré très fin le champ de vision depuis le point du click. Depuis ce point d'origine, la ligne de vue va du clair (bonne visibilité) au foncé (vue bloquée), ce qui veut dire que si un point clair, quoique hachuré (et donc visible), est situé au delà d'un territoire grisé, c'est nécessairement parce que son élévation est supérieure. Attention, un terrain dont la couleur n'est pas affectée par l'outil (absence de hachuré fin) est toujours hors du champ de visibilité.



« *LOS Area* » est disponible pour une zone maximum de 10 Kms autour du point d'origine.

\*

**24** – La carte opérationnelle affiche en outre des marqueurs spéciaux : les objectifs géographiques fixés par le scénario et, lorsque des unités ont été sélectionnées, les points de destination de ces dernières chaque fois qu'elles ont reçu un ordre de mouvement, ainsi que les points intermédiaires (*way points*) pour ces mouvements, les zones de réorganisation avant une attaque, ou postérieurement à un affrontement, les points d'appui lors des combats retardateurs.



**25** – Dans la partie supérieure de la carte opérationnelle, des messages viennent s'afficher, en lien avec le déroulement de la bataille. Leur couleur indique leur importance :

- vert s'il s'agit d'un message de routine,
- jaune s'il s'agit d'un message urgent,
- rouge s'il s'agit d'un message crucial (*flash*).

Cet affichage peut être trié dans un ordre ascendant, à l'aide de l'un des filtres de la barre d'outils inférieure (le 4<sup>ème</sup> en partant de la gauche). Ainsi, si ce filtre indique « *Flash* » seuls les messages de cette catégorie apparaîtront, et de même seuls les messages urgents et cruciaux si le filtre est en position « *Urgent* ». Tous les messages s'afficheront en revanche si le filtre est en position « *Routine* ». Le filtre peut enfin interdire tout affichage (*None*).

**26** – Lorsqu'une unité est sélectionnée, la carte peut afficher une ligne colorée verte entre cette unité et son centre de ravitaillement, ou une ligne bleue pour la structure de commandement, en direction de l'unité hiérarchiquement supérieure. Il suffit pour cela de cliquer sur le filtre correspondant de la barre d'outils inférieure (le 5<sup>ème</sup> en partant de la gauche), et de faire apparaître soit « *Sup* » (supply) soit « *Cmd* » (commandement).

Lorsqu'une unité reçoit un ordre directement du joueur, sa ligne de commandement devient grise, et la bande inférieure de son marqueur blanche. Lorsqu'une ligne de ravitaillement est menacée, la couleur passe à l'orange, puis au rouge si la ligne est coupée. A noter que la même information est donnée par le petit carré situé en haut à droite de chaque marqueur d'unité (*info box*), lorsque le filtre *supply* est activé (voir n° 31).

Les lignes de commandement des HQ permettent de visualiser d'emblée quelles unités sont sous leur contrôle : lorsque le filtre appliqué est « *Cmd* », une ligne verte part du HQ vers chacune de ces unités.

**27** – Les bases de ravitaillement ont une ligne de ravitaillement qui part en direction de chacune des unités qu'elles ont pour mission d'alimenter. La couleur de cette ligne dépend du statut de ces unités (*voir ci-dessus, n° 26*).

**28** – Lorsque des unités ont été détruites, une croix est affichée à l'endroit où elles l'ont été. Cet affichage peut être évité par l'un des filtres de la barre d'outils inférieure.

**29** – **Zoom de la carte.** La carte opérationnelle peut être agrandie ou réduite à volonté : faire un click gauche en un point quelconque tout en appuyant sur la touche ALT pour faire un zoom avant, faire un click droit avec la même touche ALT pour faire un zoom arrière. Le même résultat peut être obtenu avec la roulette de la souris, ou en cliquant sur le curseur situé sous la carte stratégique, dans la barre d'état latérale.

### *La barre d'outils inférieure*

**30** – La barre d'outils inférieure permet de trier les informations à afficher sur la carte opérationnelle. Elle permet également de sauvegarder ou de mettre fin au jeu.

**31** – Filtre pour l'*info box* des unités (1<sup>er</sup> bouton en partant de la gauche).

Un premier bouton permet de choisir l'information affichée par le carré de couleur figurant en haut à droite de chaque unité. En cliquant sur ce bouton, on fait défiler les différentes possibilités. Les raccourcis clavier (de **F1** à **F7**) sont également indiqués.

**F1** : Instructions présentes de l'unité (planifier, préparer, défendre, se déplacer, attaquer...).

**F2** : Etat de combativité et d'organisation de l'unité (déroute, retraite, attaque...)

**F3** : Etat de santé actuel de l'unité par rapport à son état initial.

**F4** : Force au combat de l'unité (actualisée). Attention : un chiffre de 2 indique une force deux fois supérieure à 1, un chiffre de 3 une force deux fois supérieure à 2 (quatre fois supérieure à 1), et ainsi de suite.

**F5** : Déploiement actuel (en déplacement, en déploiement, retranché...). *Par bascule sur le même bouton* : Direction à laquelle fait face l'unité.

**F6** : Moral de l'unité. *Par bascule sur le même bouton* : Cohésion / Fatigue

**F7** : Etat des munitions. *Par bascule* : Munitions artillerie / Etat de l'eau et des approvisionnements de base / Carburant / Lignes de ravitaillement (*supply lines*).

**32** – Filtre pour l'affichage des types d'unités sur la carte opérationnelle.

Ce second bouton, en partant de la gauche, permet de n'afficher que certaines unités. En cliquant sur ce bouton, on fait défiler les différentes possibilités. Les raccourcis clavier (de **1** à **0**) sont également indiqués. Certains boutons sont à bascule (les fonctions sont alors indiquées ci-dessous avec le symbole « / »).

**1** - Afficher toutes les unités

**2** - N'afficher que les unités HQ

**3** - Unités de ligne (capables d'attaquer par elles mêmes)

**4** - Unités de soutien / Bases de ravitaillement

**5** - Unités blindées

**6** - Infanterie mécanisée

**7** - Unités non blindées ni mécanisées (*soft units*)

- 8 - Unités équipées de canons ou tubes à feu (artillerie de soutien, mortiers) / Unités pouvant bombarder à distance (artillerie, tir indirect à longue distance).
- 9 - Unités de génie (*Engineers*)
- 0 - Unités de construction de ponts (*Bridge units*)
  - Unités n'ayant pas encore reçu d'ordres de leur HQ supérieur (*joueur ou AI*)
- + - Unités ayant reçu des ordres de leur HQ supérieur (*joueur ou AI*)
- \* - Unités venant d'émettre un message (*recent log entries*)

### 33 - Filtre pour l'affichage des unités ennemies.

Ce troisième bouton, en partant de la gauche, permet de n'afficher que certaines unités ennemies, **en fonction du renseignement disponible sur elles**. En cliquant sur ce bouton, on fait défiler les différentes possibilités. Le raccourci clavier (lettre «**I**») est également disponible.

Les quatre options possibles sont : aucun affichage (*none*), affichage selon les renseignements les plus récents (*current*), affichage selon tous les renseignements disponibles y compris les plus anciens (*all*). Le recours à cette dernière possibilité peut être trompeur, la fiabilité des renseignements décroissant au fur et à mesure que le temps s'écoule depuis qu'ils ont été recueillis.

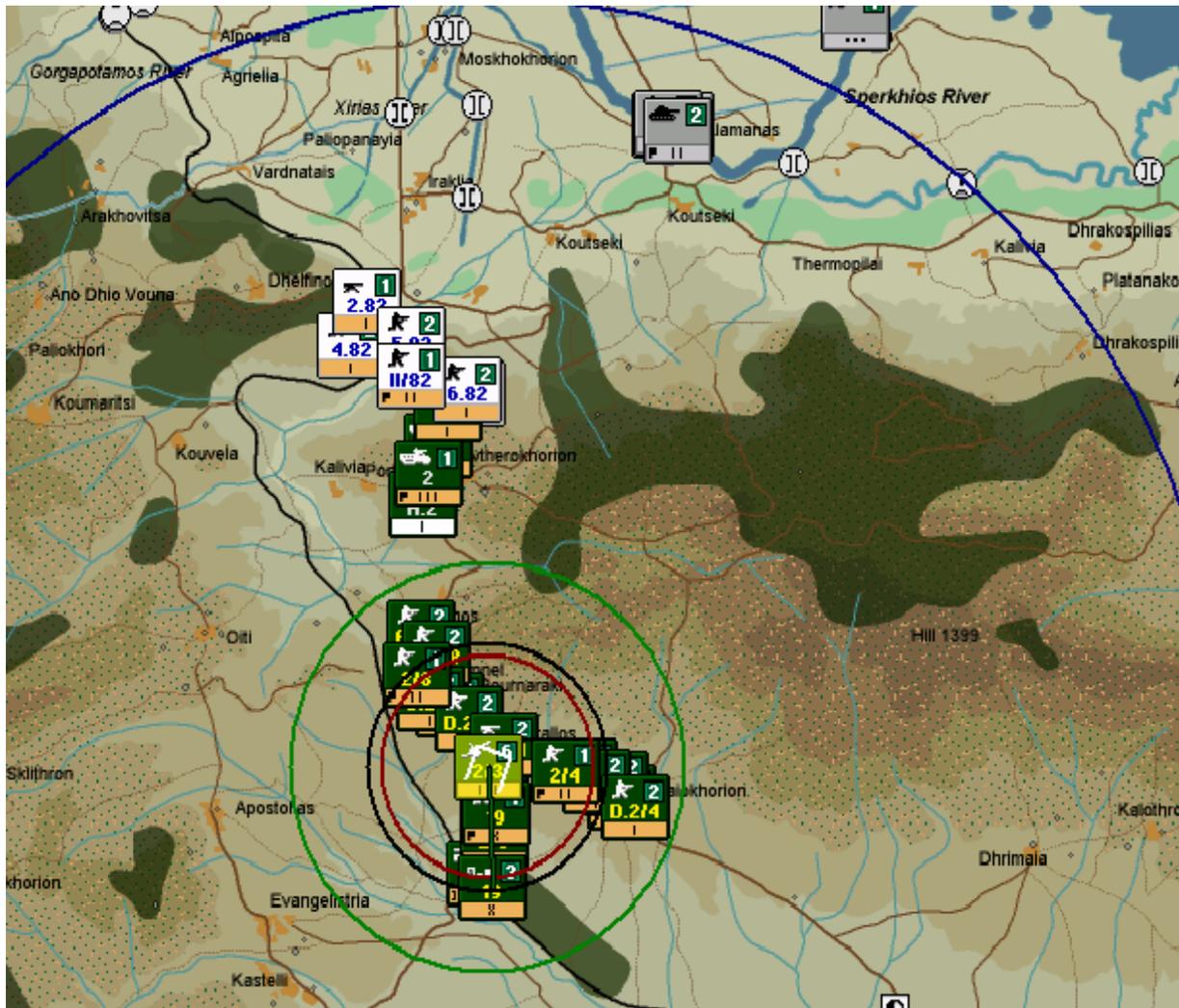
**34** – Filtre pour l'affichage des messages sur la carte opérationnelle. Ce bouton, le 4<sup>o</sup> en partant de la gauche, permet de trier les messages devant s'afficher en haut de la carte opérationnelle. Cet affichage peut être trié dans un ordre ascendant (contrairement à l'option correspondante telle que proposée dans la barre d'Etat latérale). Ainsi, si ce filtre indique «*Flash*» seuls les messages de cette catégorie apparaîtront, et de même seuls les messages urgents et cruciaux si le filtre est en position «*Urgent*». Tous les messages s'afficheront en revanche si le filtre est en position «*Routine*». Le filtre peut enfin interdire tout affichage (*None*).

**35** – Filtre pour l'affichage des lignes de commandement et de ravitaillement.

Ce filtre – le 5<sup>o</sup> bouton en partant de la gauche - permet d'afficher selon les cas les lignes correspondantes pour les unités sélectionnées (voir n<sup>o</sup> 26 ci dessus).

**36** – Filtre d'affichage des périmètres de portée (*range rings*).

Le 6<sup>o</sup> bouton en partant de la gauche permet d'afficher les portées de tir des différentes armes dont disposent les unités. C'est un bouton à bascule : cliquer fera défiler les portées des armes anti-personnel, puis des armes anti-blindés, puis de l'artillerie à longue distance (*bombard*), supprimera toutes les indications ou les affichera toutes à la fois. Cette portée est figurée par un cercle de couleur claire pour les armes anti-personnel, foncé pour les anti-blindés, ou bleu pour les portées de bombardement.



**37** – A droite du bouton des périmètres de portée (*range rings*) cinq « boutons à bascule » permettent d’afficher ou de cacher :

- a) La grille de distance en surimpression sur la carte opérationnelle (*grid*). Chaque carré représente un Km<sup>2</sup>, soit 1000 x 1000 m. Raccourci clavier : « **G** ».
- b) Les unités des deux camps et de n’afficher que le terrain. Raccourci clavier : « **U** ».
- c) Les unités détruites (sous forme d’une petite croix). Raccourci clavier : « **U** ».
- d) Les objectifs. Raccourci clavier : « **J** ».
- e) Les missions assignées aux unités (*tasks*).

**38** – Les trois derniers boutons de la barre d’outils inférieure permettent de gérer le jeu lui-même :

- a) Le bouton « *Menu* » permet de mettre fin au scénario (*Leave game*), de le sauvegarder (*Save game*), de charger une partie en cours (*Load game*), de quitter directement le jeu pour retourner sous Windows (*Quit Airborne Assault*).
- b) Le bouton « *Surrender* » permet de mettre fin au scénario par une reddition. Le logiciel calcule alors le résultat final compte tenu de cette reddition.

- c) Le bouton « *Minimize* » permet de mettre le jeu en arrière plan, sans l'arrêter, sous le bureau Windows. Cliquer sur l'icône *Airborne Assault* dans la barre des tâches de Windows pour reprendre la partie.

**39** – Pour afficher de petites unités sur la carte (icônes réduites, sans indications) : appuyer sur la touche « *ù* ».



### La barre d'état latérale

La barre d'état latérale comporte de très nombreuses indications.



**40** – En haut, à gauche, un écran visuel affiche la carte stratégique (une réduction de la totalité du théâtre d'affrontement utilisé pour le scénario en cours). Cliquer sur un point quelconque de cette carte a pour effet de centrer la carte opérationnelle sur ce point. Cette fonctionnalité permet de sauter rapidement d'un point à un autre. L'écran affiche également des spots verts pour les unités amies et rouges pour les unités ennemies. Enfin, une règle située au dessous permet de modifier le zoom de la carte opérationnelle.

**41** – A droite de la carte stratégique, un deuxième écran affiche les prévisions météo. En disposant le pointeur de la souris sur cet écran, apparaissent les températures minimales et maximales et le temps prévu pour la journée en cours, l'heure du lever et du coucher du soleil, l'état du ciel (important pour les frappes aériennes), la visibilité au sol (importante pour les reconnaissances et les tirs d'artillerie), l'impact prévisible sur les déplacements des unités.

**42** – Sous l'écran Météo, un cadran donne une estimation visuelle, à un instant T, de la répartition des points de victoire entre les deux camps : si l'aiguille pointe vers la droite, cela signifie que, si le jeu s'arrêtait à cet instant, la victoire serait acquise. Si elle pointe vers la gauche, c'est que les choses vont déjà plutôt mal. Attention cependant : l'octroi des points de victoire pour le contrôle des objectifs en fin de scénario peut renverser cette estimation !

**43** – Juste en dessous de cette visualisation se trouvent les touches permettant de mettre le jeu en pause, de le lancer à vitesse réduite, puis accélérée. La touche « R » signifie « *Run until* », et permet de dire à l'ordinateur de laisser courir le temps jusqu'à une heure déterminée. Cliquer sur cette touche appelle un écran permettant de fixer cette heure :



Ci-dessus, le jeu s'arrêtera automatiquement à 9H11, premier jour du scénario (D1). En cliquant sur « + 1 hour » on ajoute une heure, etc... Il suffit ensuite de déplacer le pointeur de la souris sur « R » pour obtenir un rappel du réglage, et d'appuyer sur l'une ou l'autre des touches de vitesse pour relancer le jeu normalement.

\*

### Onglets Ordres, Outils, Options

Sous la carte stratégique trois onglets sont disponibles (cliquer sur l'un ou l'autre pour afficher les sous options).

**44** – Onglet Ordres (*Orders*).



Cet onglet permet d'accéder aux divers ordres susceptibles d'être donnés à une unité. Quatre catégories distinctes sont affichées :

- a) *Move* (se déplacer) ; *Probe* (tester l'ennemi avec une attaque de faible intensité) ; *Attack* (lancer un assaut) ; *Bombard* (pilonner à distance).
- b) *Defend* (défendre) ; *Delay* (retarder l'ennemi) ; *Withdraw* (se replier en se couvrant) ; *Fire* (tirer).
- c) *Secure crossing* (sécuriser un franchissement) ; *Deny crossing* (bloquer un franchissement par l'ennemi) ; *Rest* (se reposer) ; *Reorg* (se réorganiser) ;

- d) *Construct bridge* (construire un franchissement) ; *Exit* (faire sortir une unité de la carte) ; *Reattach* (ré attacher une unité à son HQ organique d'origine, si elle en avait été entre-temps détachée – voir également n° 64).

A droite, si une frappe aérienne est disponible, la touche correspondante (*Airstrike*) se mettra en surbrillance. Les deux compteurs juste en dessous affichent d'une part dans combien de temps au plus tard la frappe pourra intervenir, et de combien de minutes le joueur dispose encore pour l'ordonner (le plus souvent les deux chiffres sont identiques). Attention, une frappe non utilisée dans ce dernier délai est perdue. En général, elle intervient quelques minutes après avoir été ordonnée. Pour ordonner une frappe disponible, cliquer sur « *Airstrike* » puis sur la cible sur la carte opérationnelle.



Enfin, en dessous encore, une touche « *cancel* » permet d'annuler les ordres qui viennent d'être donnés, avant qu'ils ne soient transmis.

#### 45 - Onglet Outils (*Tools*).

Cet onglet permet d'accéder à diverses aides.



1°) **PATH** : ce premier outil permet d'afficher les itinéraires susceptibles d'être empruntés par les unités à qui un ordre de déplacement a été donné. Les trois boutons supérieurs s'appliquent aux unités motorisées (*Mot*), et les lettres renvoient à la nature de l'itinéraire (le plus rapide – Q, pour *quickest* ; le plus court – S, pour *shortest* ; le mieux protégé – C, pour *covered*). Le joueur peut ainsi s'assurer que l'unité va suivre le meilleur itinéraire, et intervenir si nécessaire par l'indication de points intermédiaires.

Les trois boutons situés juste au dessous s'appliquent aux unités non motorisées.

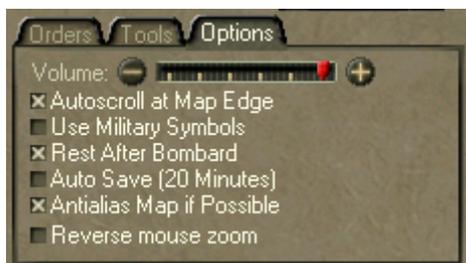
Les cinq boutons inférieurs s'appliquent à toutes les autres unités. Deux nouvelles options d'itinéraires sont alors disponibles : (- A, *avoidance*, pour éviter tout ennemi - SA, *safest*, pour l'itinéraire le plus sûr).

Il suffit d'appuyer sur un de ces boutons pour que la route potentielle s'affiche sur la carte opérationnelle, de manière colorée.

2°) LOS: En cliquant sur "LOS", on appelle l'outil décrit ci-dessus (équivalent clavier : « L »). De même pour « LOS AREA » (équivalent clavier : « K »). Pour revenir à l'affichage normal, il suffit de cliquer sur « Cancel ».

3°) THREATS : en cliquant sur cette touche, on fait apparaître sur la carte opérationnelle une indication visuelle de l'origine de la menace (ou des menaces) pesant sur l'unité sélectionnée. Cet outil permet de savoir instantanément quelle unité ennemie (ou quelles unités ennemies) tire (nt) sur elle (équivalent clavier : « T »).

4°) – Onglet Options (*Options*).



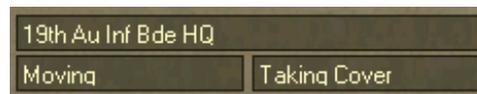
Cet onglet permet, dans l'ordre,

- d'activer le déplacement latéral et vertical de la carte opérationnelle lorsque la souris atteint le bord de l'écran
- d'utiliser les symboles OTAN pour l'affichage des unités
- de s'assurer que les unités d'artillerie se reporteront automatiquement à la fin du temps de pilonnage de l'ennemi qui leur a été assigné
- de mettre en place une sauvegarde automatique du jeu toutes les 20 minutes (de jeu)
- d'éviter les effets d'escalier d'affichage de la carte opérationnelle
- d'inverser le sens des zooms effectués à la souris

#### 46 – Informations sur l'unité sélectionnée

Chaque fois qu'une unité est sélectionnée, que ce soit par un click sur la carte opérationnelle (voir n° 73-74) ou sur l'ordre de bataille (voir ci-dessous, n° 64), des informations très complètes sont affichées dans la barre d'état latérale.

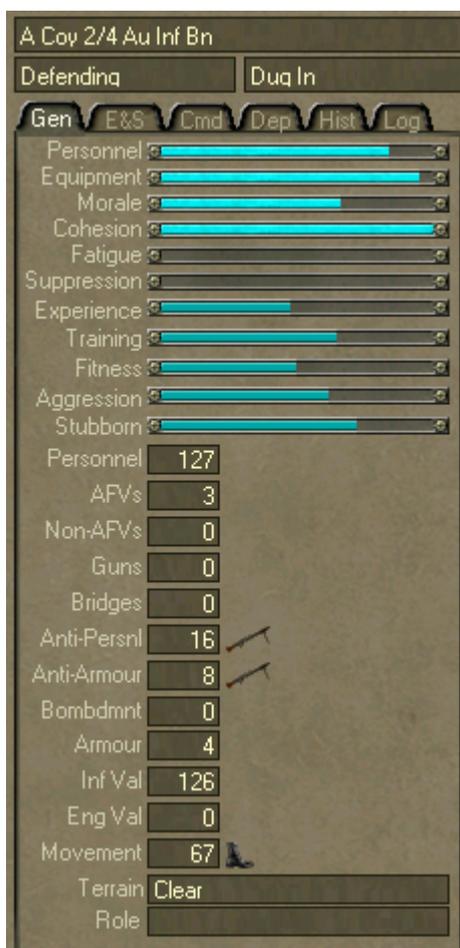
47 - La première information est la désignation détaillée de l'unité, accompagnée d'une indication de son activité en cours, et de son état de déplacement, de retranchement ou de combat. Ci-dessous, le HQ de la 19<sup>ème</sup> brigade australienne d'infanterie, d'abord retranchée et attendant les ordres, se déplace, d'abord librement, puis en recherchant une couverture. Parvenue à destination, elle se met en posture de défense, en se déployant (*ex : ci-dessous*).



Cet écran indique également si l'unité fait feu, fait retraite, se trouve en déroute, cherche à récupérer ou à se réorganiser, en vue de repartir à l'attaque ou de prolonger sa défense. En cas de déroute, un message apparaîtra également sur la carte opérationnelle (message flash ou urgent).

**48** – A noter qu'une unité en défense, déployée, qui ne reçoit pas d'autre ordre, et qui n'est pas sous le feu ennemi, tente automatiquement de se retrancher. Elle le sera au terme d'un délai variable selon ses qualités propres et la nature du terrain.

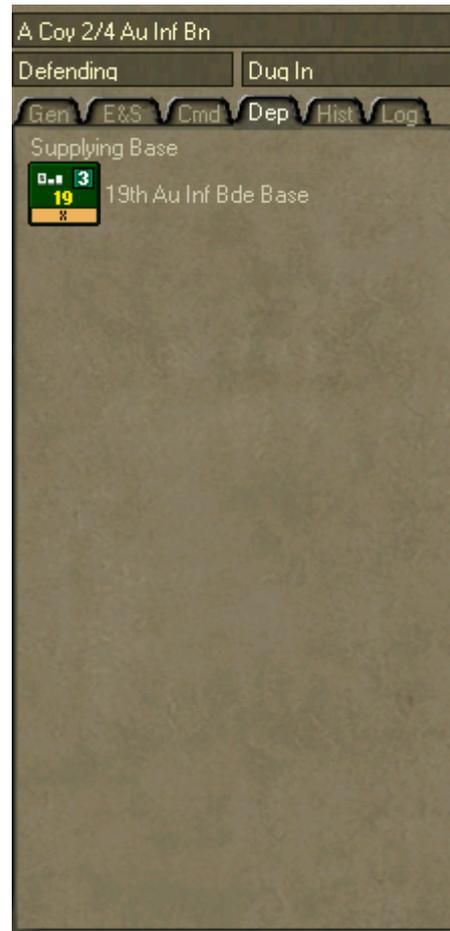
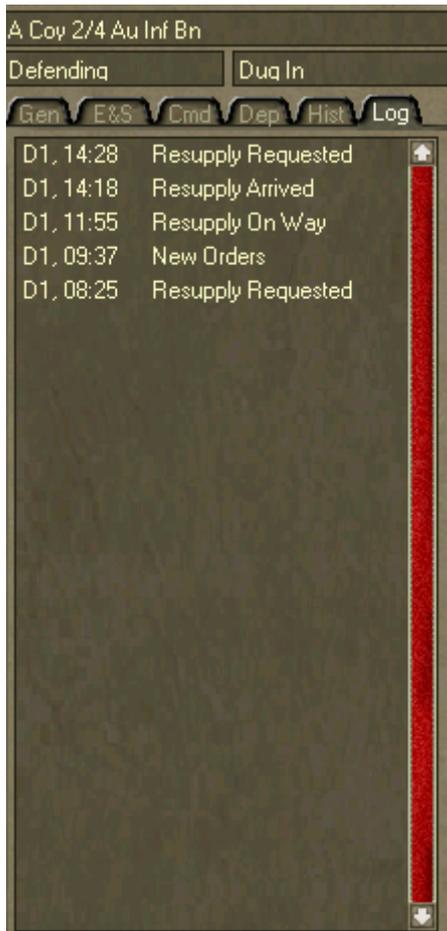
**49** – La barre d'état latérale affiche par ailleurs des données détaillées sur l'unité sélectionnée. Ces données concernent l'état actualisé des soldats de l'unité, de leur équipement, de leurs munitions et autres approvisionnements, et de leurs qualités et aptitudes.



**50** - Dans l'exemple ci-dessus, la compagnie A (« Coy » pour « Company ») du deuxième bataillon de la deuxième brigade australienne d'infanterie compte à cet instant de la partie 127 hommes et 3 véhicules blindés. Ses point de force anti-personnel atteignent 16, ses points anti-blindés 8 seulement (les symboles d'armes juxtaposés montrent toutefois que cela suppose un déploiement préalable – *deploy to fire*). Sa force en matériel blindée est de 4 points, sa force en valeur infanterie est de 126, et elle dispose de 67 points de mouvement par tour. Le symbole situé à droite de cette valeur indique qu'il s'agit d'une unité non motorisée. Enfin le terrain sur lequel elle est actuellement déployée est clair.

Le volet « E&S » (Equipement et ravitaillement) permet de voir en quoi consiste exactement l'armement de l'unité : les trois véhicules blindés sont des *Bren Carrier*, équipés de MG (mitrailleuse à pied), et la compagnie peut compter sur 9 autres LMG, 13 SMG, 3 MMG. Le matériel de soutien comporte 4 mortiers et 4 armes à gros calibre susceptibles d'être employées contre des chars (sans garantie !). Enfin, le nombre de munitions disponible par arme est également fourni, ainsi que la quantité de fournitures de base (eau, rations, etc...).

Il est à noter que cette dotation en munitions résulte dans le cas présent d'un premier réapprovisionnement. Cela apparaît clairement à la lecture de l'onglet « Log » (messages) de l'unité (ci-dessous) : on constate en effet que la compagnie a demandé dès 8H25 un tel réapprovisionnement, et qu'elle l'a obtenu dès 14H18. Ce qui ne l'empêche pas d'adresser à sa base, dix minutes plus tard, une nouvelle requête, en prévision des combats de l'après midi. On ne sait jamais !

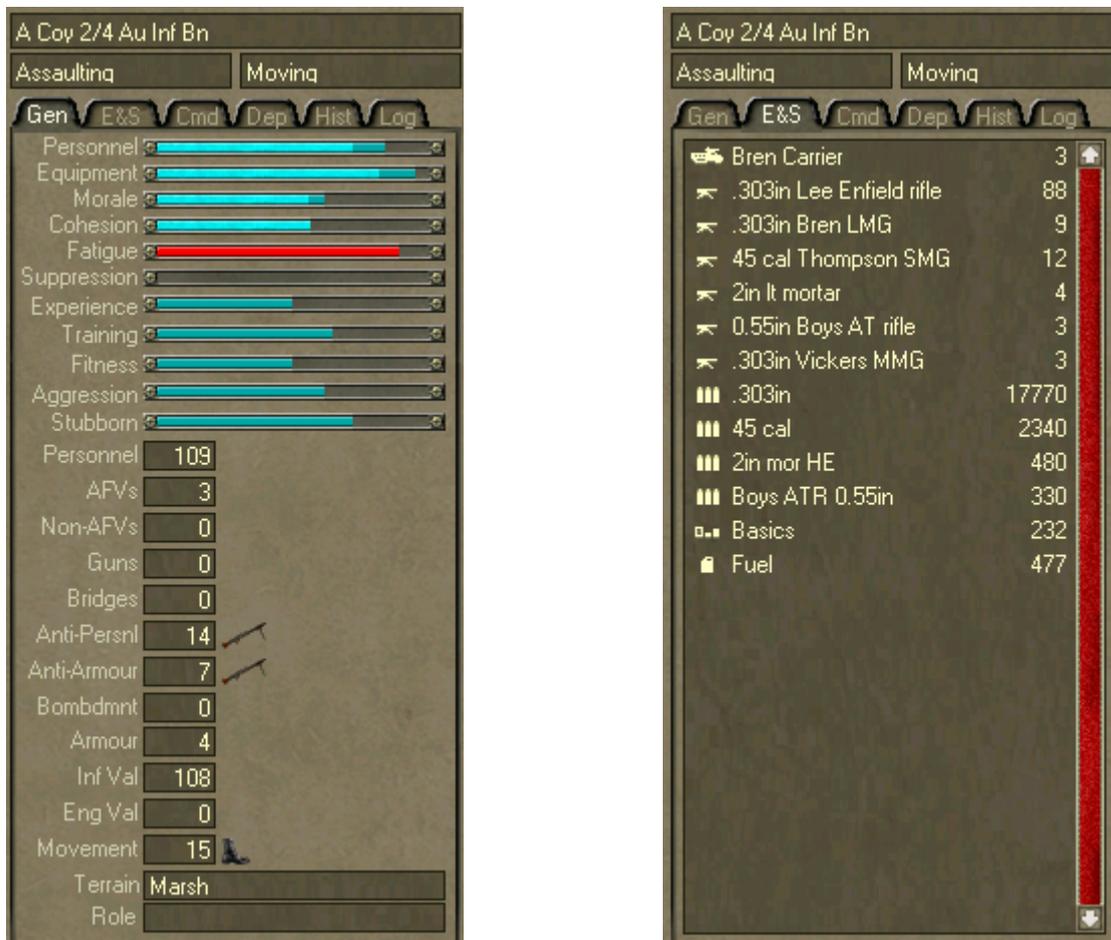


Cette base, justement, peut être affichée avec les mêmes outils : ici on constate qu'il s'agit de la Base de ravitaillement de la 19<sup>ème</sup> brigade australienne d'infanterie, à ne pas confondre avec le HQ de cette même brigade !

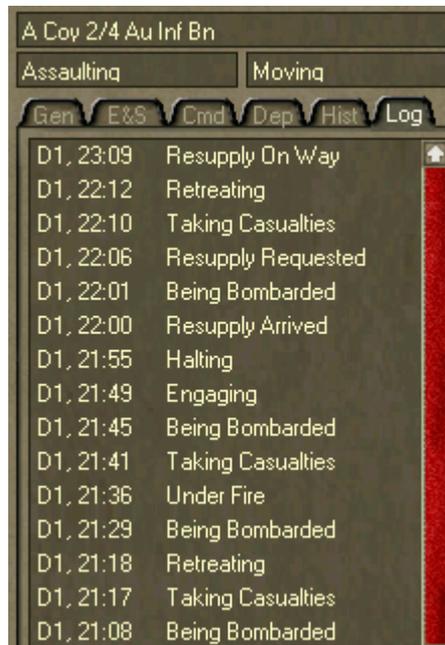
**51** - L'équipement, le nombre d'hommes et de munitions évolue avec le temps et les combats : il en va de même pour la fatigue, la cohésion, le moral...

Ci-dessous sont affichées les données relatives à la même compagnie, mais relevées à 1H 33 du matin, après qu'elle ait été envoyée, à travers un marais, tenter de s'emparer d'un pont tenu par l'ennemi. On constate que le nombre d'hommes a diminué, comme leur valeur globale, de même que leur approvisionnement en munitions. En revanche la fatigue atteint des sommets, et le moral a baissé, même si ce n'est pas encore catastrophique : l'unité est de bonne qualité, ce dont attestent les valeurs agressivité (*agression*), opiniâtreté (*stubborn*) et entraînement (*training*) même si l'expérience et la préparation physique (*fitness*) laissent à désirer.

La différence de couleur des barres bleues permet de comparer la valeur en début de partie à la valeur actuelle.



On peut prendre également une vue d'ensemble de ce qui s'est passé entre temps en consultant à nouveau le volet « log » : la bataille a manifestement commencé (ci-dessous)...



**52** - Une constatation importante ici : l'unité a été réapprovisionnée à plusieurs reprises depuis 21 H. C'est que le système de jeu de « *Airborne Assault* » intègre désormais une routine de livraison du ravitaillement qui se fait de manière quasiment continue (voir n° **110** et suivants). En d'autres termes, c'est tout au long de la bataille, et pas seulement en début ou en fin de journée qu'il faut se préoccuper des lignes de ravitaillement. Si celles-ci ne sont pas sécurisées, non seulement l'unité disposera de moins de ressources dans l'immédiat, mais il y a de grandes chances pour que les convois en provenance de la base soient détruits, avec leurs camions et véhicules. Or, ceux-ci ne sont pas en nombre illimité. La Base risquerait donc, à terme, de ne plus même pouvoir utiliser à plein une voie de réapprovisionnement à nouveau contrôlée et sécurisée. NOTE : les messages, dans cet onglet « log », peuvent être également triés. Mais ne seront affichés cette fois que ceux qui correspondent à l'un des trois boutons.

**53** - Enfin, il peut être utile (et même nécessaire) de se faire une idée des compétences personnelles de l'officier qui commande la compagnie, ainsi que de la charge de travail de son staff de commandement. Un renseignement est particulièrement important ici : il faudra *a priori* 33 minutes à la compagnie et à ses subordonnés (*unit et force delay*) pour être en mesure de mettre en œuvre de nouvelles instructions du commandement supérieur.



**54** – Affichage des données pour un HQ. Lorsque c’est une unité HQ qui est sélectionnée, les chiffres propres à cette unité sont complétés, dans une deuxième colonne, par une deuxième indication, prenant en compte le total des hommes et équipements de l’ensemble des unités dépendant de ce HQ.

*Les données générales (barre d’état latérale)*

**55** - Il suffit de cliquer sur un endroit vide de la carte opérationnelle pour afficher les données générales de la barre d’état.

Il est alors possible d’accéder à une autre série d’onglets, en lieu et place de ceux qui viennent d’être examinés et qui concernent les unités individuelles.

**56** – Le premier onglet concerne les objectifs.



Pour chaque objectif un nombre de points de victoire est indiqué, attribué s’il est atteint. Les heures indiquées au dessus de la liste précisent à quelle heure débute le scénario, et à quelle heure il prend fin. ATTENTION : chaque objectif peut rapporter des points de deux manières différentes. La première manière est de le contrôler dès l’heure indiquée avec le commutateur *From* qui lui est propre, et jusqu’à l’heure indiquée avec le commutateur *To*. La seconde est de le contrôler à la fin du scénario.

Lorsque l’objectif est de détruire l’ennemi, il peut être précisé par un accent sur la nature des unités adverses à détruire (personnel, unités blindées, artillerie lourde). Une indication est donnée en cours de bataille, en pourcentage de réussite.



**57** - Dans les exemples ci-dessous, le gain de Komma Bridge peut rapporter 10 points de victoire. Il « suffira » pour cela de le contrôler à 18 heures le lendemain, à la fin du scénario. Le carré à droite du chiffre 10, dans la liste d'objectifs, se remplira en conséquence.

En revanche, s'agissant du pont de Yef Alamanas, si 25 points peuvent être engrangés en cas de contrôle à la fin du scénario, 25 autres points peuvent être gagnés en contrôlant le pont dès l'heure indiquée par *from*, soit midi le premier jour, et en conservant ce contrôle jusqu'à la fin. Selon l'heure à laquelle le premier contrôle interviendra, le nombre de points d'occupation encore « disponibles » sera plus ou moins important. Si le pont est perdu temporairement, les points cessent d'être accumulés, et ne sont à nouveau qu'après une nouvelle sécurisation. Le carré à droite du chiffre, dans la liste, donne une idée des points déjà engrangés. Le détail est donné dans la rubrique « *occupation* » propre à l'objectif.

Obj	Brf	Reinf	Sup	FS	OB	Msg
Yef Alamanas Bridge					50	▢
Destroy the Enemy					30	▢
Anthili					15	▢
Komma Bridge					10	▢
Start Line					5	▢
Moskhokhorion Flank					5	▢
Sperkhios Ferry					5	▢

From	To
D1, 12:00	D2, 18:00
Occupation	0.0 / 0.0
Completion	0.0 / 10.0
APerFP	0.0 / 0.0
Armour	0.0 / 0.0
Bombard	0.0 / 0.0
No of Units	0
Kills	0.0 / 0.0

Obj	Brf	Reinf	Sup	FS	OB	Msg
Yef Alamanas Bridge					50	▢
Destroy the Enemy					30	▢
Anthili					15	▢
Komma Bridge					10	▢
Start Line					5	▢
Moskhokhorion Flank					5	▢
Sperkhios Ferry					5	▢

From	To
D1, 12:00	D2, 18:00
Occupation	0.0 / 25.0
Completion	0.0 / 25.0
APerFP	0.0 / 0.0
Armour	0.0 / 0.0
Bombard	0.0 / 0.0
No of Units	0
Kills	0.0 / 0.0

**58** – Pour qu'un objectif soit contrôlé, il faut que le périmètre autour de cet objectif, visible si le filtre *objectives* est activé (voir n° 37), soit occupé par une unité amie ET débarrassé d'unités ennemies, ou que le rapport de force soit d'au moins dix contre un en défaveur de l'ennemi.

**59** - Un maximum de 100 Pts de victoire est attribué à chaque joueur. De ce total sont retranchés les Pts acquis par l'adversaire. Si la différence demeure encore égale ou supérieure à 50, la victoire est décisive. Si, à la fin, elle est comprise entre 25 et 50, la victoire est marginale. Si elle est comprise en -25 et 25, la partie est nulle. Si elle est comprise entre -25 et -50, c'est une défaite marginale, et si elle est inférieure à -50, la défaite est décisive.

**60** – Le second onglet affiche les briefings. Ces briefings sont importants, car ils fournissent des informations capitales sur l'état des forces, les renforts, les objectifs, les menaces. Il doivent être lus avec attention. Pour un même scénario ils diffèrent selon le camp choisi, les objectifs pouvant ne pas être les mêmes.

**61** – Le troisième onglet affiche les renforts prévus, avec leur date et heure estimée d'arrivée. En cliquant sur la ou les unités affichées – si des renforts sont prévus – on affiche également le point d'entrée sur la carte, et les caractéristiques de, ou des unités.

**62** – Le 4<sup>ème</sup> onglet est surtout important dans les scénarios longs. Il permet d'afficher les réserves générales en *supply*, avec des graphes facilitant la visualisation de ces réserves. Cette information peut être déterminante sur le plan stratégique, car des unités privées de ravitaillement sont condamnées à échéance de 24 à 48 heures.

**63** – L'onglet suivant (*FS - fire support*) affiche le soutien en artillerie disponible dépendant directement du joueur, avec les caractéristiques des unités correspondantes. En cliquant sur l'une de ces unités on la sélectionne également directement sur la carte opérationnelle.

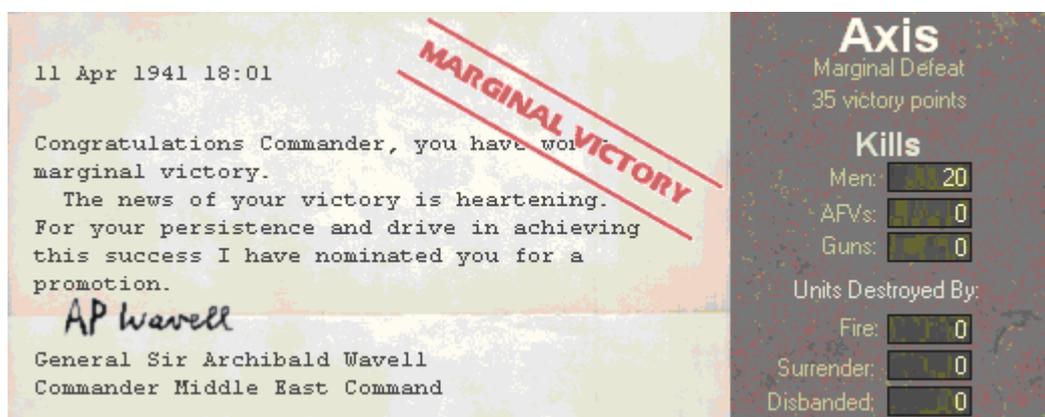
#### **64 – Ordre de bataille.**

Cet onglet est très important : il permet de visualiser la structure des forces dont dispose le joueur, de manière hiérarchisée. En double cliquant sur l'une ou l'autre des unités affichées, l'onglet bascule sur les données chiffrées de cette dernière (voir n° 49 et suivants).

Cette structure est la structure organique. L'ordre de bataille demeure donc inchangé même lorsqu'une unité est temporairement, pour des raisons tactiques, affectée à un autre HQ, ou à l'HQ du joueur lui-même. Si une telle unité est sélectionnée, et que le joueur clique sur l'ordre « *reattach* » (voir n° 44), elle sera rattachée au HQ indiqué dans l'ordre de bataille.

Pour passer d'une unité à l'autre dans l'ordre de bataille, il suffit de cliquer sur l'unité désirée, ou de se déplacer par les flèches bas et haut dans l'organigramme. Cliquer sur un [+] affiche les unités subordonnées, cliquer sur un [-] fait remonter d'un niveau. L'ordre de bataille permet de trouver instantanément telle ou telle unité, puis, en double cliquant sur cette dernière, d'ouvrir ses onglets et de trouver également instantanément, par exemple, la base dont elle dépend. Et ainsi de suite.

\*



### 3. Comment jouer ?

Dans cette troisième partie, il sera indiqué comment mettre concrètement en œuvre certains principes du jeu. Les précisions qui n'ont pas encore été données le seront au fur et à mesure.

[De nombreux renvois seront faits aux paragraphes présentant l'interface, par leur numéros. Ainsi, le chiffre (55) signifie que, pour les indications de base sur tel ou tel point abordé, on pourra se reporter, si nécessaire, au paragraphe 55].

#### *La vitesse de déroulement du jeu*

**65** – Lorsque le scénario est lancé, le jeu est automatiquement en pause. Il suffit d'appuyer sur la barre [ESPACE] pour le lancer à vitesse réduite (environ 5 secondes de temps réel par minute de temps simulé). A tout moment, le fait d'appuyer à nouveau sur [ESPACE] réactivera la pause.

La vitesse peut être augmentée : soit en cliquant sur les commandes style magnétoscope dans la barre d'état latérale (**43**), soit en employant les équivalents clavier (touches [>] pour aller plus vite, [<] pour ralentir). En cliquant sur la touche « *Run* » il est possible de fixer une heure à laquelle le jeu s'arrêtera automatiquement (**43**). Placer le pointeur de la souris sur cette touche fera apparaître le réglage en cours.

#### *Appréhender la situation tactique et stratégique*

**66** – **Comprendre les objectifs à atteindre.** Au début de tout scénario, la première urgence est de faire le « tour du problème ». Il faut donc relever la durée de ce scénario - *From* et *To* dans la barre d'état latérale (**55, 56**), et prendre connaissance du niveau de ravitaillement escompté, si cette durée est de plusieurs jours (**55, 62, et surtout 112**). Si le ravitaillement menace de se raréfier en cours de partie, il faudra évidemment en tenir compte.

Ceci fait, prendre connaissance des objectifs et de leur nature. Cliquer pour cela sur un point vide de la carte, puis sur *Obj* dans la barre d'état latérale. Vérifier alors les dates fixées pour l'obtention des points d'accomplissement et/ou d'occupation, et cliquer deux fois sur chaque nom d'objectif pour voir exactement où il est situé (**57, 58, 59**). Cliquer sur la touche du clavier « *J* », si nécessaire, pour afficher les icônes d'objectifs et les périmètres à sécuriser autour de chacun d'eux.

**67** - A noter que si l'un des objectifs est un pont et que, sur la carte opérationnelle, ce pont est coloré en rose foncé, cela signifie qu'il est miné, et que l'adversaire est susceptible de le faire sauter à tout moment s'il l'estime nécessaire. Il faudra donc aller vite, et s'en emparer avant qu'il ne le fasse. En cliquant sur l'icône du pont, une barre apparaît à gauche de l'écran, avec la mention « *primed* » ou « *unprimed* » (miné ou déminé). Au fur et à mesure que le déminage avance (il vaut mieux pour cela amener des unités du génie à moins de 500 m), cette barre décroît vers la gauche. Si l'adversaire tente de faire sauter le pont, et qu'il échoue, la barre tombera brusquement à zéro, et il lui faudra miner à nouveau l'installation avant de pouvoir procéder à une nouvelle tentative (la barre se remplira lentement vers la droite). Lui aussi devra alors pour cela disposer d'unités à moins de 500 m du pont, avec au moins une unité du génie (indispensable pour le minage).



**68** – *Exit objectives*. Certains objectifs consistent à faire quitter la carte à des unités ou groupes d'unités indiquées de manière précise. Pour atteindre un tel objectif, il « suffit » à ces unités de parvenir, à l'aide de l'ordre *EXIT*, dans le cercle entourant le point de sortie. Elles disparaissent alors automatiquement, et les points de victoire correspondants sont engrangés.

**69** - Jeter un coup d'œil ensuite sur la météo, en déplaçant le pointeur de la souris sur l'écran situé à droite en haut de la barre d'état latérale (**41**).

Il est temps alors de faire le point des forces en présence, et de la nature du terrain. Pour cela utiliser les fonctions de zoom de la carte (**29**) et de *scrolling* (vérifier que l'option correspondante a bien été cochée, si la carte ne défile pas lorsque le pointeur de la souris atteint un bord de l'écran (**45-4°**)).

**70** - Utiliser la fonction d'affichage du terrain et du relief (**20**), pour avoir une idée des voies de communication utilisables et des terrains à emprunter ou des obstacles à franchir.

- Les larges rivières, lacs et mers sont toujours infranchissables, quel que soit le type d'unité.
- Les rivières secondaires (*minor rivers*) et marais (*marsh*) sont infranchissables par les unités motorisées, si ce n'est par la route.
- Les dénivelés de 30° et plus (*slope*) interdisent tout déplacement aux unités motorisées, si ce n'est par la route.
- Les dénivelés de 60° et plus (*slope*) interdisent tout déplacement à toutes les unités, si ce n'est par la route.
- Les pistes sont traitées comme le terrain environnant pour les unités motorisées. En revanche elle favorisent les déplacements des unités non motorisées.

Pour vérifier le caractère possible d'un itinéraire, utiliser l'outil PATH (45). Cliquer sur une unité ou un groupe d'unités puis, dans l'outil, sur le bouton correspondant à la nature d'itinéraire souhaitée. Si cet itinéraire est possible, une ligne verte en montrera le tracé. Sinon un « beep » résonne, et un autre point de destination est éventuellement proposé, à une distance aussi faible que possible de celle initialement visée.

Lorsque qu'un groupe d'unité comporte aussi bien des unités motorisées que à pied, l'outil se cale sur les premières pour le choix, mais prend en compte la vitesse de déplacement des secondes.

**71** – Utiliser le cas échéant les outils LOS et LOS Areas (22, 23) pour détecter les spécificités de terrain susceptibles d'être mises à profit durant les combats (itinéraires d'accès cachés à l'ennemi, lieux d'observation privilégiés, couverts, points d'appui naturels, zones dégagées).

**72 – Briefing et ordre de bataille.** Le briefing de la barre d'état latérale permet de prendre une vue d'ensemble des forces disponibles - cliquer sur une partie vide de la carte opérationnelle pour faire apparaître l'onglet correspondant à gauche (55, 60).

Cliquer ensuite sur OB pour faire apparaître l'ordre de bataille (55, 64). Etudier cet ordre attentivement, en cliquant sur l'arborescence pour descendre ou monter d'un niveau par rapport aux HQs affichés.

Un double click sur une unité affiche immédiatement des informations détaillées sur sa composition, son équipement et sa force (49 à 53). Son marqueur est également sélectionné en même temps sur la carte opérationnelle.

La même exploration peut être conduite directement sur la carte opérationnelle, en sélectionnant directement les marqueurs d'unités.

#### *Parcourir et sélectionner les unités sur la carte*

**73** – Cliquer sur un marqueur d'unité sur la carte opérationnelle sélectionne instantanément celle-ci. Les unités subordonnées, s'il y en a, sont également immédiatement mises en surbrillance.

Un groupe d'unités peut être sélectionné en une fois, en étirant un cadre de sélection à la souris, autour de ce groupe : cliquer à proximité, et maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé tout en déplaçant cette dernière : le cadre de sélection se dessine en pointillé. Lorsque le bouton de la souris est relâché, les unités demeurent sélectionnées et en surbrillance.

Lorsque plusieurs unités sont superposées, il suffit de cliquer de manière répétée sur celle du dessus pour les faire défiler.

Plusieurs touches du clavier sont utiles pour parcourir les unités affichées sur la carte.

**[Flèche haut]** affiche le HQ supérieur pour l'ensemble des forces (*on map boss*).

**[Flèche bas]** affiche la première unité subordonnée à ce HQ et ainsi de suite.

**[Flèche côté]** affiche les autres unités de même niveau.

**[TAB]** fait défiler les différentes unités sous commandement direct du joueur qui ont déjà reçu un ordre.

**[SHIFT][TAB]** fait défiler les différentes unités sous commandement direct du joueur qui n'ont pas encore reçu un ordre.

**74** – Ajouter à une sélection. Lorsqu'une unité ou un groupe d'unités est sélectionné, il est possible d'ajouter d'autres unités à la sélection, en cliquant sur ces dernières tout en maintenant la touche [CTRL] du clavier enfoncée. Cette méthode permet de constituer des groupes de combat *ad hoc*, qui auront leur propre cohérence.

Une autre méthode de sélection consiste à choisir un HQ, puis à appuyer sur [Flèche bas] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Toutes les unités du HQ seront immédiatement sélectionnées.

**75** – Pour connaître la force d'une unité, il suffit de « double-cliquer » sur elle dans l'ordre de bataille, ou sur la carte, ou de la sélectionner sur la carte et d'enfoncer la touche [O] du clavier. Cette dernière procédure s'applique pour un groupe d'unités sélectionnées : la force affichée par l'onglet de la barre d'état latérale sera celle de l'ensemble des unités sélectionnées.

### *Donner des ordres aux unités*

**76 – Points d'objectif et points intermédiaires.** Pour la plupart des ordres possibles, le mécanisme est le même : il consiste à sélectionner une unité ou un groupe d'unités, et à lui indiquer des points de déplacement intermédiaires (si nécessaire) avant le point d'objectif final. Pour cela, il suffit de sélectionner l'unité ou le groupe d'unités choisi, et d'enfoncer la touche [SHIFT] tout en faisant un click gauche sur le ou les emplacements de déplacement intermédiaires. Le dernier clic se fait après avoir relâché la touche [SHIFT]. Il indique l'objectif final.

Si une erreur est commise au cours de cette opération, il suffit de taper [ESC] ou [BACKSPACE] pour annuler le dernier point cliqué.

Une fois le déplacement ordonné, et sous réserve des délais d'exécution des ordres (**115 et suivants**) une marque d'instruction (*task*) apparaît sur la carte, aux endroits cliqués - sous réserve que le filtre *tasks* soit activé (**37**). Cette marque d'instruction est une petite icône : elle contient une flèche lorsqu'il s'agit de points intermédiaires, et un symbole expressif, différent selon les types d'ordres, lorsqu'il s'agit de l'objectif final.

**77** – Pour modifier spatialement un ordre donné par le joueur lui-même, après coup, il suffit de sélectionner (à la souris – double click - ou à l'aide des touches CTRL + flèche haut) la marque d'instruction de l'objectif final, ou de tel ou tel point intermédiaire. La marque peut alors être déplacée avec la souris, en cliquant sur elle et en déplaçant le pointeur, bouton gauche enfoncé, au nouvel emplacement choisi. Les différents points d'ordre peuvent également être supprimés en les sélectionnant et en tapant [BACKSPACE] au clavier.

**78** - Pour modifier la nature d'un ordre (*par exemple pour transformer un ordre de mouvement en ordre de défense, ou un ordre de défense en ordre d'attaque*), il suffit de sélectionner la marque d'instruction de l'objectif final et de choisir un autre ordre dans la barre d'état latérale. La sélection peut se faire également, comme indiqué ci-dessus.

**78 bis** - Pour annuler un ordre, il est possible également de sélectionner l'unité et de lui donner un autre ordre. Ou encore (pour une annulation temporaire) de lui donner l'ordre de cesser toute activité en cours et de défendre là où elle se trouve, en sélectionnant l'ordre et puis formation *in situ* (**88**). Attention, une nouvelle planification sera alors nécessaire (**120**).

**79** – Lorsque l'ordre final est une attaque (*probe ou assault*), le dernier point d'ordre avant le point d'objectif final est un point de réorganisation ou préparation avant l'assaut (FUP, *Forming up point*). Il est reconnaissable à la présence de plusieurs petites barres noires dispersées dans l'icône correspondante, en lieu et place de la flèche habituelle. L'endroit où ce FUP est placé peut être déterminant pour l'issue de l'assaut, notamment s'il s'agit d'un emplacement très exposé au feu ennemi.

Ce même symbole peut apparaître automatiquement lorsqu'une unité se réorganise après une attaque réussie, ou après un repli. L'instruction est alors souvent donnée par le HQ de l'unité, selon des routines déterminées par le jeu.

## **80 – Les différents ordres possibles sont :**

- *Move* : se déplacer. L'unité ou le groupe d'unités ira se déployer à l'endroit indiqué comme étant objectif final (équivalent clavier : [M]).
- *Probe* : tester. L'unité ou le groupe d'unités lancera une attaque modérée et exploratoire contre l'ennemi positionné à l'emplacement indiqué – ou à proximité immédiate (équivalent clavier : [P]).
- *Attack* : attaquer. L'unité ou le groupe d'unités lancera un assaut déterminé contre l'ennemi positionné à l'emplacement indiqué – ou à proximité immédiate (équivalent clavier : [A]).
- *Bombard* : pilonner à distance. L'unité ou le groupe d'unités pilonnera l'emplacement indiqué que celui-ci soit occupé ou pas (équivalent clavier : [B]).
- *Defend* : défendre. L'unité ou le groupe d'unités ira se déployer à l'emplacement indiqué, et s'y défendra avec détermination (équivalent clavier : [D]).
- *Delay* : retarder. Le groupe d'unités se défendra un temps limité, avant de se replier sur une ligne en retrait, jusqu'à ce que soit atteint le point final, où la défense sera déterminée. Les points intermédiaires sont alors les points successifs de défense retardatrice (équivalent clavier : [Y]). *Ordre non disponible pour une unité individuelle.*

- *Withdraw* : se replier. Les unités se replieront, en détachant une arrière garde retardatrice jusqu'à ce que soit atteint le point final, où la défense sera déterminée (équivalent clavier : [W]).
- *Fire* : tirer. L'unité ou la force (groupe d'unités) fera feu sur la zone indiquée, dans la limite de la portée de ses armes (équivalent clavier : [F]). Voir aussi : n° **98**.
- *Secure crossing* : déminer et sécuriser un franchissement. L'unité ou le groupe d'unités s'approchera à moins de 500 m du franchissement et tentera de déminer, s'il y a lieu (équivalent clavier : [C]). Les chances de succès de l'opération sont nettement accrues si une unité de génie au moins est présente dans le groupe.
- *Deny crossing* : empêcher le franchissement. Miner un franchissement (unité de génie indispensable pour cela) et en défendre l'accès. Faire sauter le pont dès que possible (équivalent clavier : [X]).
- *Rest* : se reposer. L'unité ou le groupe d'unités cessera toute activité et se reposera (équivalent clavier : [Z]).
- *Reorganize* : réorganisation. L'unité ou le groupe d'unités se réorganiseront afin de retrouver cohésion et moral (équivalent clavier : [R]). Attention, elles seront très vulnérables durant ce laps de temps.
- *Construct bridge* : construire un franchissement. L'unité ou le groupe d'unités (génie) construira un franchissement à l'endroit sélectionné (équivalent clavier : [V]) – (**102**).

## 81 – Formations.

Chaque ordre ci-dessus peut être accompagné de précisions quant à la manière dont il doit être mis en œuvre.

Le joueur peut ainsi déterminer, en premier lieu, la formation à adopter par ses forces, laquelle a un grand effet sur l'efficacité des troupes, leur cohésion, leur protection contre des attaques de flanc ou arrière etc...

Le tableau ci-dessous indique les effets (moyens) de ces formations.

- La 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> colonnes reprennent les symboles affichés par la barre d'état latérale lorsqu'un ordre est donné, avec leur signification.
- La 3<sup>ème</sup> colonne (*Cohn*) indique le modificatif en pourcentage apporté à la cohésion de base de l'unité par la formation adoptée (**90** signifie une forte persistance de la cohésion lors du mouvement, **10** une perte drastique de cohésion).
- La 4<sup>ème</sup> et la 5<sup>ème</sup> colonnes indiquent le nombre de mètres occupés ou contrôlés par chaque soldat, latéralement et en profondeur.
- Les 4 colonnes suivantes, sous le titre « *Firing* », indiquent le pourcentage de soldats pouvant faire feu vers l'avant (F), à gauche (L), à droite (R) ou vers l'arrière (RR) de la formation.
- Les 4 colonnes suivantes, sous le titre « *Target* », indiquent le pourcentage de soldats pouvant être pris pour cible depuis l'avant, la gauche, la droite, l'arrière de la formation.
- Enfin, les 4 dernières colonnes, sous le titre « *Security* », indiquent de quelle protection disposent les soldats de la formation par rapport à un tir venant de devant, de la gauche, de la droite ou de l'arrière. Les trois niveaux possibles sont MAX (maximum), N (normal), ou MIN (minimum).

La ligne *Mob* n'est pas utilisée, sauf pour les unités en déroute, et cette « formation » ne peut être ordonnée (bien sûr) par le joueur...

Symbol	Name	Cohn	Front	Dep	Firing				Target				Security			
					F	L	R	RR	F	L	R	RR	F	L	R	RR
	Road Column	90	0.1	3.0	20	30	30	15	25	80	80	25	Min	N	N	Min
	Line	70	2.5	1.0	100	20	20	33	80	30	30	80	Max	Min	Min	Min
	Successive Lines	60	2.0	1.5	60	40	40	30	40	30	30	40	Max	N	N	Min
	Arrowhead	75	2.0	2.0	60	45	45	30	50	50	50	50	Max	N	N	Min
	Left Echelon	60	2.0	2.0	70	60	20	20	60	50	40	50	Max	N	Min	Min
	Right Echelon	60	2.0	2.0	70	20	60	20	60	40	50	50	Max	Min	N	Min
	Vee	50	2.0	2.0	75	30	30	25	50	50	50	50	Max	N	N	Min
	All Round Defence	30	2.0	2.0	50	50	50	50	30	30	30	30	N	N	N	N
	In-situ	30	2.0	2.0	30	30	30	30	30	30	30	30	N	N	N	N
	Mob	10	2.0	2.0	10	10	10	10	30	30	30	30	Min	Min	Min	Min

*Exemple : Une attaque en « V » (Vee) et une attaque en ligne simple (Line) exposeront différemment les soldats de l'unité. Leur cohésion sera davantage affectée dans le premier cas, et 75 % seulement des hommes pourront faire feu vers l'avant. En revanche, si dans le second cas 100% des soldats pourront faire feu vers l'avant, ces derniers seront également plus vulnérables au tir de la défense (80% contre 50%), et beaucoup plus exposés en cas de prise à revers. Le choix de la formation est donc très important et dépend de la nature et de l'armement de l'objectif comme de la situation tactique.*

## **82 – Modificatifs aux formations. *Frontage* et *Depth* (étalement latéral et en profondeur).**

Le tableau ci-dessus exprime les effets par défaut des choix de formation. Mais le joueur peut modifier, en second lieu, après avoir choisi une formation, la répartition des soldats latéralement comme en profondeur. Il lui suffit de cliquer sur *Frontage* et *Depth*, et de déterminer manuellement la largeur du déploiement de son unité (300, 600, 1000, 1500, 2000, 3000 et même 4000 m), et sa répartition en profondeur (mêmes chiffres). Attention cependant à ces réglages, car il est évident que deux simples compagnies (300 hommes au total environ), réparties sur 3000 m de large et 1000 m de profondeur ne représenteront qu'une force très symbolique.... Grosso modo, un seul soldat tous les 100 mètres dans les deux sens !

Si le réglage est laissé en *Auto*, le jeu ajustera l'étalement de la formation à partir des valeurs par défaut, mais en tenant compte du terrain et de la visibilité.

**NOTE IMPORTANTE : *Frontage* et *Depth* ne peuvent être réglés que pour un groupe de combat comportant au moins deux unités. Le réglage est sans effet pour un ordre donné à une unité individuelle.**



**83** – *Facing* (orientation de l'unité). En même temps qu'un ordre est donné, il peut être précisé par une indication manuelle donnée à l'unité ou au groupe d'unités, quant à l'orientation à adopter à l'issue de leur mouvement. Il suffit pour cela de cliquer sur la rose directionnelle sous l'indication « *facing* » et de choisir manuellement cette orientation. Si la coche « *Auto* » est activée, c'est le commandant d'unité qui déterminera cette orientation.

**84** – *Itinéraire*. Le joueur peut choisir aussi la vitesse d'exécution de l'unité et la route qui sera suivie pour l'exécution de l'ordre :

- vitesse *Normal* signifie une exécution diligente mais circonspecte et prudente, en fonction de la situation. *Fastest* signifie que l'unité agira au plus vite, au détriment de la prudence et de la sécurité (marche forcée, vitesse double de la normale en moyenne).
- l'itinéraire sera quant à lui soit au choix de l'ordinateur (*Unspecified*), soit le plus rapide (*quickest*), soit le plus sûr (*safest*), soit déterminé pour éviter toute unité ennemie (*avoidance*), soit encore une route offrant une couverture (*covered*), soit enfin le plus court en distance (*shortest*).

**85** – Soutien de l'artillerie. Lorsqu'un ordre est donné à un groupe d'unités ou à une force, il peut être opportun de restreindre le soutien des unités d'artillerie de ce groupe aux seules unités de la même force, afin d'obtenir une meilleure concentration de feu. Il faut alors cocher la case « *Arty direct support only* ». Si cette case n'est pas cochée, ces unités d'artillerie appuieront de leur feu toute unité amie se trouvant à portée, même située en dehors de leur groupe et non associée en quelque façon à leur action. Cet ordre est sans effet sur les unités d'artillerie appartenant à un autre groupe, ou dirigées directement par le joueur.

**86** – *Secure crossing*, instruction spéciale. Lorsque cette case est cochée, et que l'ordre donné est *Probe* ou *attack*, les unités tenteront de sécuriser, en même temps qu'il est attaqué, un franchissement, en le déminant – il faut pour cela qu'elle se positionnent à moins de 500 m de ce franchissement, et comportent (de préférence mais non obligatoirement) une unité de génie au moins. Cet ordre permet donc de combiner attaque et sécurisation.

Lorsque le pont n'est pas occupé ni contrôlé par l'ennemi, mieux vaut donner l'ordre *secure crossing* par défaut, offert parmi les autres ordres.

### **87 – Intensité et acharnement dans l'exécution des ordres.**

Outre les précisions ci-dessus, les ordres peuvent être complétés par une injonction sur la manière de les mettre en œuvre.

- *Agression*. Agressivité. Les cinq niveaux offerts permettent de déterminer avec quel allant et quelle agressivité l'unité ou le groupe d'unité va attaquer ou défendre (minimum, peu élevée (moyenne, élevée, maximum). Les effets sont importants : à niveau d'agressivité maximum, l'unité engagera l'ennemi à plus longue distance, dès qu'elle le pourra, fera tout pour s'accrocher au terrain ou s'emparer de l'objectif. A niveau minimum, elle attendra au contraire le dernier moment pour tirer, évitera de le faire si possible, et n'insistera pas outre mesure si l'ennemi est trop puissant.
- *ROF, rate of fire*. Intensité du tir. Les trois niveaux offerts permettent également de préciser l'intensité du feu (*low* – basse -, *Normal* – normale -, *high* - élevée). Si le feu est réglé sur peu intense, l'unité économisera ses munitions et ne fera feu que si nécessaire. Si le feu est réglé sur *High*, elle risquera au contraire d'épuiser rapidement ses munitions, mais son efficacité dans l'intervalle en sera accrue. Ce réglage est à lier à la situation générale du ravitaillement.
- *Losses*. Pertes admissibles. Cette option offre à nouveau cinq possibilités, pour le réglage des pertes admissibles avant décrochage ou annulation de l'attaque (*min, low, medium, high, max*). Ainsi une unité dont le taux de pertes admissible a été fixé à *min* laissera tomber rapidement, tandis qu'une unité dont le taux a été fixé à *max* ne mettra fin à son assaut, ou ne se repliera que si elle enregistre des pertes très élevées. Un message apparaîtra en haut de la carte opérationnelle et dans l'onglet *Log* de la barre d'état latérale en cas de décrochage pour l'une ou l'autre raison.

Attention à ces différents réglages : car une unité risque de se faire hacher sur place en pure perte s'ils sont inadéquats, ou au contraire de ne pas conquérir un objectif pourtant facile...

**88 – Formation *in situ***. L'une des formations proposée dans la barre d'ordres est à mettre à part de toutes les autres. Il s'agit de la formation *in situ*, dont le bouton de commande est à l'extrême droite de la barre. En effet, cliquer sur ce bouton donne pour instruction à l'unité ou au groupe d'unités sélectionné de stopper tout déplacement et de se défendre sur place, à l'endroit ou elle (il) se trouve. Ainsi, une unité qui aura reçu l'ordre de bouger, mais également celui de prendre une formation *in situ* annulera *ipso facto* son ordre de mouvement.

Cette possibilité est particulièrement utile lorsque les choses se passent mal et que l'unité risque de s'épuiser à tenter d'atteindre un objectif qui s'avère finalement hors de portée : pour ce faire, sélectionner la marque d'instruction (*task*) de l'ordre en cours (**121**) et cliquer sur *In Situ* (**88**). A noter que, dans ce cas, l'ordre initial n'est pas annulé pour autant : il suffira de choisir ultérieurement une autre formation pour le réactiver si la situation le permet.

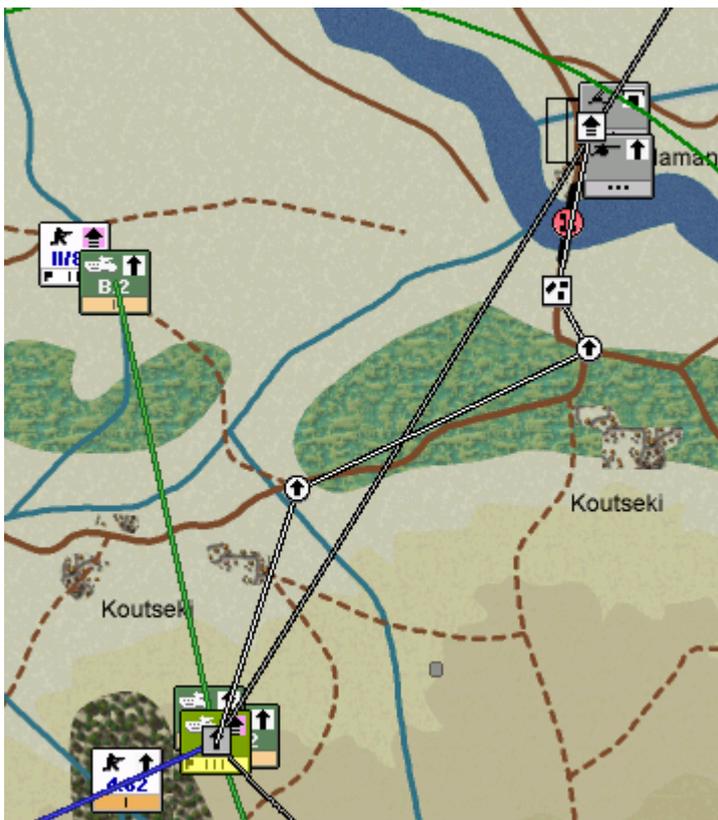
Seule exception : si c'est un HQ qui reçoit un ordre de formation *in situ*, ses unités pourront prendre position à proximité immédiate de l'emplacement où chacune d'elles se trouvait alors, pour mettre mieux à profit le terrain environnant.

### 89 – Planifier des attaques (attaques basiques).

En règle générale, une attaque consiste en un mouvement, une réorganisation au FUP, et l'assaut proprement dit. En cas de succès, certaines des unités engagées (si l'attaque était menée par un HQ) pourront également tenter une exploitation, à une distance de 1 ou 2 Kms au delà de l'objectif initial, le cas échéant après une réorganisation automatique préalable. Dans tous les cas, elles se déploieront automatiquement en position de défense après avoir atteint leur objectif.

Si le joueur ne détermine pas lui-même l'emplacement du FUP, le commandant de l'unité ou du HQ le fera à sa place. Il faut toujours veiller à ce que ce FUP ne soit pas situé, si possible, en un lieu vulnérable au tir ennemi : car le moment de la réorganisation en vue de l'attaque est toujours un moment délicat.

Lorsque l'attaque est planifiée par un HQ, celui-ci assigne chaque fois que possible l'une de ses unités en réserve, et dispose en retrait ses unités de soutien, afin qu'elles puissent appuyer l'assaut tout en demeurant elles-mêmes autant à distance que possible. Les mêmes instructions peuvent être données par le joueur lui-même, si ce dernier souhaite contrôler chaque détail de l'opération. Mais c'est alors au risque de surcharger son propre état major, et de susciter des retards importants (3, 115 et suivants).



**90** - A noter que dès que le traitement de l'ordre d'attaque a été achevé par le HQ, les marques d'instruction spécifiques des unités subordonnées apparaissent sur la carte (si l'unité est sélectionnée, et le filtre correspondant activé). Ces marques ne peuvent être modifiées par le joueur : si celui-ci n'est pas satisfait du plan envisagé il lui faut changer l'ordre donné au HQ lui-même... lequel devra traiter ce nouvel ordre, après avoir annulé ses instructions précédentes qu'il avait données aux unités...

**91** - Pour assurer une pleine coopération entre des unités d'infanterie et un soutien blindé, ou l'inverse, il suffit d'ajouter une ou plusieurs unités d'infanterie au HQ d'arme blindée chargé de conduire l'assaut, et réciproquement (sélectionner le HQ, puis enfoncer [CTRL] tout en sélectionnant la ou les unités annexes de soutien).

## **92 - Planifier des attaques (attaques complexes).**

Une attaque est dite complexe simplement lorsque le HQ qui a reçu l'ordre d'attaquer dispose lui-même de HQs subordonnés. C'est ce HQ supérieur qui va alors organiser les attaques partielles, depuis un point situé à l'arrière, en réserve.

Si aucun FUP n'a été assigné au HQ supérieur, les attaques seront menées par les HQ subordonnés de manière séparée, chacune d'elles se voyant assigner son propre FUP. Cela peut être très efficace en cas d'ennemi inférieur en force, mais aussi très dangereux, compte tenu de la dispersion des forces.

Pour assurer une coordination, il faut donc assigner nécessairement un FUP au HQ supérieur, car ce FUP s'imposera alors aux HQs subordonnés.

Il faut également imposer, le cas échéant, le type de formation à adopter par chaque HQ pour l'attaque (*Line* ou *Successive lines* – une seule vague ou plusieurs vagues successives). Attention cependant : si le joueur choisit une formation autre que l'une des deux indiquées à l'instant, chaque HQ subordonné sera tenu de l'adopter pour sa propre attaque, mais le HQ supérieur décidera lui-même s'il lance ces HQs en une seule vague ou en vagues successives.

**93** – Pour assurer une pleine coopération entre des unités d'infanterie et un soutien blindé, ou l'inverse, il suffit ici aussi d'ajouter une ou plusieurs unités d'infanterie à un HQ d'arme blindée chargé de conduire l'assaut, et réciproquement (sélectionner le HQ supérieur qui mène l'attaque, puis enfoncer [CTRL] tout en sélectionnant la ou les unités annexes de soutien). **ATTENTION** à ne pas ajouter ainsi un HQ annexe au HQ supérieur chargé de l'attaque complexe, car alors ce HQ annexe « reprendra ses billes » et conduira sa propre attaque indépendamment, sans allouer son soutien aux autres HQs là où il aurait pu être nécessaire.

**94** - Planifier un *probe* (test, attaque exploratoire, reconnaissance en force). Une attaque de ce type s'organise comme une attaque normale, à la seule différence près que les unités qui y sont affectées rompent le combat rapidement, dès qu'une résistance significative aura été rencontrée. Un message apparaîtra alors sur la carte opérationnelle et dans l'onglet *log*. L'unité ou le groupe reculera alors légèrement et se déploiera en position de défense jusqu'à ce qu'il reçoive de nouvelles instructions.

**95** – Planifier une défense. Il suffit pour cela de déterminer une route d'accès (point intermédiaires ou *waypoints* si nécessaire, et de fixer l'emplacement final où la force

sélectionnée (unité ou groupe) devra défendre. Cet ordre permet de sécuriser des objectifs. Chaque option annexe (formation, agressivité, rapidité de déplacement, intensité du feu etc...) est à étudier avec soin.

**96** – Planifier des combats retardateurs (*delay*). Sélectionner le groupe de combat (cet ordre, de même que l'ordre *Withdraw*, n'existe que pour un groupe de plusieurs unités) puis, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, cliquer sur la carte en un premier point, là où une partie du groupe se défendra, tandis que l'autre préparera une ligne de défense en retrait (cliquer sur ce second point pour en indiquer l'emplacement, après avoir relâché la touche [SHIFT]). Lorsque les unités positionnées en avant estimeront qu'il est temps de décrocher, elles se replieront automatiquement sur la ligne préparée à l'arrière, où la défense sera alors menée de manière normale.

Ce mécanisme peut être mis en œuvre sur plusieurs points intermédiaires successifs : il suffit pour cela de cliquer sur ces points en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, et de ne relâcher cette touche que lors du dernier clic. Les unités du groupe positionnées en avant (point n°1) décrocheront alors vers le point n° 3, profitant de la couverture assurée entre les deux par les unités amies positionnées au point n° 2, et ainsi de suite, par échelons successifs.

Si deux points seulement sont déterminés par le joueur, à savoir le point de blocage initial et la position arrière à tenir, l'ordinateur suscitera de lui-même, si c'est possible et opportun, des points retardateurs intermédiaires. Les marques d'instruction correspondantes apparaîtront sur la carte dès que les ordres correspondants auront été traités par le HQ en charge de l'opération.

Attention aux réglages agressivité et autres : ils peuvent conduire les unités à trop attendre pour se replier, au risque d'être détruites avant de pouvoir décrocher, ou à décrocher au contraire trop tôt, sans véritable effet retardateur...

**97** – Planifier un repli en bon ordre (*withdraw*). Ce type d'ordre peut constituer une alternative à l'ordre *Delay*. Il consiste pour le joueur à ordonner à un groupe de plusieurs unités de tenir sur une position, puis de lui ordonner un repli en bon ordre lorsque la situation est jugée critique. L'inconvénient de cette technique est toutefois double : a) si l'ennemi est trop puissant, le repli peut n'être pas en bon ordre et se transformer ainsi en déroute b) il faudra du temps à la force pour traiter l'ordre de repli, et celui-ci pourra du coup être exécuté trop tard, si le joueur a mal évalué l'urgence.

Si la pression ennemie est encore distante, l'ordre *Withdraw* est au contraire une bonne solution, dans les cas où il vaut mieux, à l'évidence, lâcher du lest. Le groupe de combat se repliera en bon ordre, en détachant une arrière garde (gérée par le jeu) pour couvrir son retrait, et sa route de repli pourra faire l'objet de *waypoints*, comme pour un déplacement normal.

**98-** Autres manières d'engager l'ennemi. Tirer à distance (*fire*).

Une force (unité ou groupe d'unités) peut engager l'ennemi à distance : il suffit pour cela de sélectionner cette force, de lui donner l'ordre *fire* et de cliquer sur l'endroit de la carte sur lequel le tir doit être effectué. NOTE : la cible est toujours une zone, jamais une unité, même si une unité ennemie se trouve à un instant T dans cette zone. La cible doit en outre être dans le champ de vision de la force qui tire.

Si une unité ennemie se trouve dans la zone cible, et qu'elle est visible, le tir sera plus efficace (*area fire*). Si une unité se trouve dans la zone et qu'elle n'est pas repérée, le tir l'affectera tout de même, mais nettement moins.

La durée du feu est déterminée par les boutons situés au dessous de la zone d'ordre : une minute minimum, ou le temps fixé par le joueur (un clic gauche pour augmenter la durée, un clic droit pour la diminuer). L'ordre peut être complété, dans les mêmes conditions, que pour les autres (87), par la précision ROF (*rate of fire*, - intensité du feu). Naturellement, si certaines armes seulement de la force qui tire disposent d'une portée suffisante, seules ces armes feront feu sur la cible.

Lorsque le temps fixé au tir est écoulé, le feu s'arrête et la force prend une position de défense, jusqu'à ce que de nouvelles instructions lui soient données.

### **99 - Autres manières d'engager l'ennemi. Pilonner à distance (*bombard*).**

Seules certaines unités peuvent pilonner à distance (utiliser le filtre correspondant pour les afficher sur la carte (31). Afficher le cas échéant les portées (*range rings* – 36), pour voir le cercle bleu qui correspond à ces unités. Sélectionner la ou les unités choisies, puis cliquer sur l'ordre *bombard*, et enfin sur la zone cible – mêmes remarques que pour l'ordre *Fire*).

A noter que les unités qui peuvent pilonner à distance ont également une portée minimum : c'est-à-dire qu'elle ne peuvent pas frapper trop près de l'endroit où elles se trouvent (voir le cercle sombre intérieur, qui détermine cette portée minimum). De même, l'unité ne tirera pas si des unités amies sont à proximité immédiate de la cible (un message sera alors émis).

A noter également que si l'unité peut pilonner sans voir la cible, le tir sera plus précis et efficace si une autre unité amie, elle, peut observer cette cible (observateur). Enfin, une unité en cours de déplacement, ou se couvrant (*taking cover*) ne pourra pas faire feu. Il lui faut pour le moins être déployée.

Une unité d'artillerie non affectée à une mission de pilonnage peut être appelée à des tirs d'appui (*on call support* - voir ci-dessous), sauf si elle a reçu un ordre explicite de repos (45-4° et 108).

Attention : selon le *rate of fire* choisi, les munitions peuvent s'épuiser très vite !

Les ordres *bombard* peuvent également être émis depuis l'onglet *Fire support* (63) de la barre d'état latérale. Il suffit de sélectionner l'unité dans cet onglet et de cliquer sur l'ordre puis sur la cible. Depuis cet onglet, tous les filtres sur l'état de l'unité (F2, F3 et F7 notamment) – (31).

**100 – On call support. Soutien à la demande.** Toute unité d'artillerie qui ne pilonne pas sur ordre est disponible pour appuyer une autre unité et tirer sur une cible à portée. Elle reçoit les demandes de ce type au fur et à mesure et les traite par ordre de priorité selon les éléments dont elle dispose, ainsi que son état d'approvisionnement et/ou de fatigue. Si la cible est située à plus de 3 000 m de distance, le ROF sera fixé en : *slow*. Si la distance est inférieure à 1000 m, ET qu'il s'agisse d'appuyer un assaut, le ROF sera : *rapid*. Dans tous les autres cas, le ROF sera *normal*.

Pour éviter qu'une unité d'artillerie dépourvue d'un ordre *bombard* réponde aux demandes *on call*, lui ordonner de se reposer (*rest*). Ou veiller à ce que soit activée, lors du dernier ordre *bombard*, l'option *rest after bombard* qui se trouve dans l'onglet *options générales (45-4°)*.

**101** – Frappes aériennes. Equivalent clavier : [S]. Voir (44) pour plus de détails. Attention, là encore, c'est la zone cliquée qui est visée, pas l'unité qui s'y trouve. Si celle-ci se déplace, la frappe sera sans effet sur elle.

**102** – Ponts et franchissements. Sur la carte, figurent tous les ponts et franchissements existants (y compris, le cas échéant, les simples gués). Figurent également les points de franchissement potentiels, où un ouvrage artificiel peut être construit, mais qui ne peuvent encore être utilisés.

Seules les unités spéciales du génie (*construct bridge unit*) d'une force de 1 au moins dans cette spécialité peuvent construire un pont. Pour connaître cette capacité, afficher l'équipement de l'unité : en haut de la liste devrait figurer cette indication (*bridge building capacity*). Pour construire un franchissement, cliquer sur *construct bridge ([V]* et déposer un point d'objectif final pour cette unité à 500 m au plus d'un point de franchissement potentiel, ou d'un pont détruit. La vitesse de construction sera d'autant plus grande que le nombre d'hommes et d'unités employées à la tâche sera important, et que l'environnement est calme. Si l'ordre est donné à proximité d'un point de franchissement déjà ou encore existant, il aura pour effet d'accroître le niveau de l'ouvrage (un gué deviendra un pont léger, un pont léger un pont moyen etc...).

En cliquant sur l'icône du pont, il est possible à tout moment de suivre les progrès de la construction.

**103** – Empêcher un franchissement. Les unités dotées d'un ordre « *deny crossing* », si elles sont envoyées à moins de 500 m d'un pont, s'opposeront par tous les moyens au passage de l'ouvrage par l'ennemi. Si elles sentent que celui-ci est trop fort, elles tenteront de faire sauter le pont plutôt que de le céder. Cependant, en cas d'échec, il leur faudra miner à nouveau ce dernier avant de pouvoir recommencer leur tentative. La présence d'unités du génie accroît très sensiblement leur chances de réussite pour faire sauter l'ouvrage, mais n'est pas indispensable.

En revanche, si le pont n'est pas encore miné, ou que la tentative de le faire sauter a échoué, un minage (initial ou nouveau) n'est possible que si la force qui a reçu l'ordre *deny crossing* comporte des unités du génie.

Plus cette force pourra travailler en sécurité, plus rapides seront les opérations de minage.

**104** – Sécuriser un franchissement. Le processus est inverse de celui décrit ci-dessus. Des unités dotés de l'ordre *secure crossing* tenteront, si elles sont envoyées à moins de 500 m du pont, de déminer celui-ci. Plus elles comporteront d'unités du génie, et plus elles pourront travailler dans le calme, plus rapide sera le déminage.

Si le pont est tenu par l'ennemi, il faut donner à la force un ordre d'attaque, et le compléter en cochant en outre en cochant la case *secure crossing (80, 86)*.

**105** - Voici le temps nécessaire à une unité du génie comptant environ 120 hommes pour miner un ouvrage :

Nature du franchissement	Temps nécessaire au minage
Ferry ou gué	2 heures
Pont routier léger	4 heures
Pont routier moyen	8 heures et plus
Pont routier majeur	16 heures et plus
Pont ferroviaire	16 heures et plus

NOTE : Quand le minage d'un pont est achevé, l'icône devient rose. L'avancement des travaux peut être contrôlé à tout moment en cliquant sur l'icône.

Il faut en moyenne trois fois moins de temps pour déminer un pont que pour le miner.

**106** – Voici les temps nécessaires pour construire un pont, à une force comportant à la fois une compagnie de construction de pont et une compagnie du génie.

Nature du franchissement	Temps de construction
Pont routier léger	10 heures
Pont routier moyen	20 heures et plus
Pont routier majeur	40 heures et plus
Pont ferroviaire	-

**107** – Les durées ci-dessus peuvent être réduites si davantage d'hommes sont affectés à la construction. Mais jusqu'à un certain point seulement. Voici les effectifs maximum qui peuvent être affectés à la construction, compte tenu de l'encombrement des abords et de la nature de cette construction.

Nature du franchissement	Effectif maximum pouvant être affecté utilement à la construction
Pont routier léger	600 hommes
Pont routier moyen	900 hommes
Pont routier majeur	1200 hommes

Affecter davantage d'hommes à l'opération ne servira donc à rien.

**108** – Se reposer. Une unité se repose plus vite quand elle a reçu l'ordre *rest*, même si elle se bornait auparavant à défendre (y compris *in situ*).

**109** – Une unité qui n'a pas d'ordre de mouvement, de tir ou d'attaque entreprend immédiatement d'adapter sa position et de tirer parti du terrain. Elle passera de la position *taking cover* à la position *deployed* en 10 à 60 minutes, puis entreprendra de s'enterrer (*dug-in*), ce qui lui prendra environ deux heures supplémentaires. Si elle demeure encore immobile durant deux jours, elle passera en position retranchée.

La position fortifiée est réservée aux points de terrains où existent déjà des fortifications.

Lorsqu'une unité tente de se retrancher ou de s'enterrer, et qu'elle se trouve à un endroit où une autre unité, amis ou ennemie, l'avait déjà été, le temps nécessaire pour acquérir la nouvelle position est divisé par 4.

### Ravitaillement (*supply*)

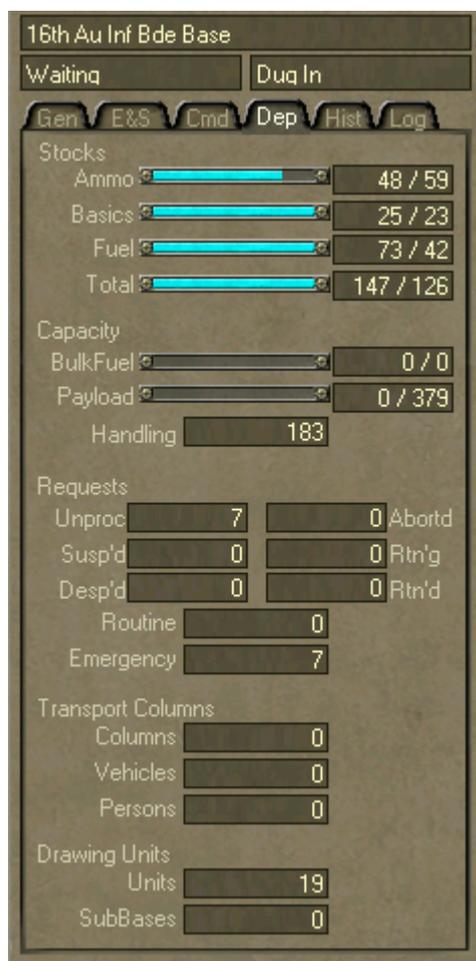
**110** – Une unité qui n'est pas ravitaillée perd rapidement son potentiel de combat et est conduite à se rendre (dans un délai de 24 à 48 heures, selon sa qualité, et l'intensité des tirs et attaques auxquels elle peut être soumise – voir exemple p. 49). Le ravitaillement entre sur la carte par le ou les *supply entry points* - *SEP* (points d'entrée du supply), en bordure de carte, le long d'une route majeure si possible, ou par air. Il est ensuite acheminé vers le dépôt de ravitaillement de chaque HQ majeur, lequel l'achemine ensuite, sur demande, aux unités qui dépendent d'elle. Le ravitaillement peut être envoyé à tout moment de la journée ou de la nuit. Il est acheminé depuis le dépôt par des colonnes de camions et véhicules très vulnérables aux tirs ennemis, et doit donc transiter par des voies de communications protégées ou sécurisées.

**111** – Le joueur peut prendre connaissance à tout moment de l'état de ravitaillement de ses unités.

- Au niveau de chaque unité, en consultant l'onglet E&S des informations détaillées (**49,50**). La Base dont dépend l'unité, et où se situe le dépôt, est indiquée à l'onglet *Dep*.
- En ce qui concerne les lignes de ravitaillement de ses unités : en sélectionnant ces dernières : la couleur de la ligne entre cette unité et la Base où se trouve le dépôt indique si la voie est ouverte (verte), menacée (orange), coupée (rouge) (**26**). L'information est fournie également par les *infoboxes* de chaque unité, si le filtre F7 est activé (**30**).
- **ATTENTION** : l'information donnée est celle qui prévalait lors de la dernière requête de l'unité. Elle a pu évoluer depuis...
- De manière plus générale, activer le filtre *sup* (**35**) permet de visualiser l'état des lignes de ravitaillement de toutes les unités affichées sur la carte. Ce filtre bascule entre les lignes de commandement et les lignes de ravitaillement – ou n'en affiche aucune.

**112** - Si le joueur sélectionne la Base elle-même, et affiche l'onglet *dep* dans les informations détaillées (**50**), ce n'est pas le point d'entrée dont dépend cette Base qui est affiché, mais le détail des stocks disponibles au dépôt, ainsi qu'une estimation de la discordance éventuelle entre le nécessaire et le disponible.

Les trois premières lignes de l'état du dépôt donnent, en tonnes, les quantités de munitions, de rations, de fuel disponibles et, en regard, le stock qui serait nécessaire, compte tenu du nombre de jours de réserves souhaité par le HQ considéré, pour approvisionner normalement les unités qui dépendent de la Base (ex : 48 tonnes de munitions ici disponibles, alors que les demandes des unités en requerraient 59 sur une base de 4 jours de réserves de base). La quatrième ligne présente un total général des deux données.



Dans le cas présent, (9 H du matin) la situation paraît bonne : il faut en effet 126 tonnes au total pour assurer une réserve de 4 jours à la Brigade, ce qui signifie que cette dernière a besoin, en temps normal, de seulement 32 tonnes par jour. Un stock de 147 tonnes représente donc quatre jours et demi d'approvisionnement environ, sans compter les arrivées éventuelles prévues, en provenance du ou des SEP (113)...

Seule réserve, évidemment, mais elle est capitale : ceci ne vaut qu'à condition que l'intensité des combats ne fasse pas exploser les requêtes des unités, alors que ce sera nécessairement le cas !

Les deux lignes suivantes (capacity) indiquent tout d'abord (premier chiffre), parmi les moyens de transport dont dispose la Base (camions citerne - bulkfuel camions de chargement - payload), le tonnage représenté par ceux qui sont en cours d'utilisation. Si ces chiffres sont égaux à zéro ci-contre, c'est simplement que les camions ne sont pas encore sortis pour distribuer le ravitaillement.

Le second chiffre, après le « / », indique (également en capacité - tonnage) combien de camions sont disponibles sur les aires de stationnement et de stockage de la Base. Dans le cas présent, aucun camion n'est sorti et une capacité de transport de 379 tonnes est mobilisable. Aucun camion citerne, cela dit, n'est disponible ! Le jeu ne comptabilise pas les véhicules légers.

L'indication « *handling* » est importante : elle désigne la capacité (en tonnes) de chargement et déchargement du dépôt par heure. Si cette capacité (qui peut évoluer en fonction des circonstances, de la météo, ou du moral des troupes) est inférieure à la capacité de transport disponible, comme ici (183 contre 379), cela signifie que les camions attendront plus d'une heure pour être tous chargés (plus de deux heures ici).

En dessous de ces chiffres, un premier tableau permet d'appréhender la charge de travail du dépôt au regard des requêtes présentées par les unités. Dans le cas présent :

- 7 requêtes d'unités sont en cours de traitement (*unprocessed*)
- Aucune requête dûment enregistrée n'est suspendue pour cause de ligne de ravitaillement manifestement coupée (*suspended*).
- Aucune requête d'unité n'a pour l'instant donné lieu à l'envoi d'un convoi (*despatched*)
- Aucune unité n'a vu son convoi de ravitaillement stoppé et renvoyé en arrière pour cause de menace ennemie surgie brusquement le long de la ligne de ravitaillement (*aborted*).
- Aucun convoi n'est à cet instant sur la route du retour, après avoir délivré son chargement (*returning*)

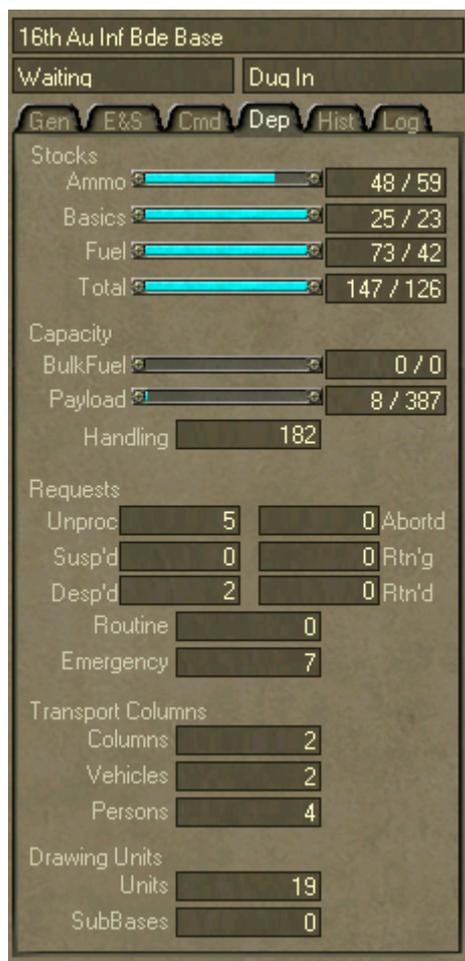
- Aucun convoi récemment arrivé après livraison de son chargement n'est en cours de réintégration au sein du dépôt (*returned*)
- Aucune requête de routine n'a encore été enregistrée, mais 7 requêtes urgentes l'ont été (elles sont en cours de traitement). Cela signifie que la bataille vient de commencer et que celles des unités qui sont au contact sont déjà inquiètes de leur état d'approvisionnement en munitions.

*Les requêtes de routine, en effet, sont les requêtes de base, émises en temps normal à 6 H et 18 H, chaque jour. Les requêtes urgentes, au contraire, sont celles émises à n'importe quel moment de la journée ou de la nuit, par une unité qui se trouve brusquement menacée d'être à court de munitions ou de fuel. Une telle requête est émise dès que cette unité voit son stock en munitions ou fuel descendre en dessous de 50% de son approvisionnement normal, ou en dessous de 30 % pour ce qui concerne les rations et fournitures de base. Le dépôt traitera alors ce type de requête par priorité.*

Les chiffres suivants permettent de connaître le nombre de « colonnes » actuellement en chemin, le nombre total de véhicules lourds sortis et le personnel attaché. Dans le cas présent, et pour l'instant, aucune « colonne » n'est sortie.

Enfin, les derniers chiffres indiquent combien d'unités le dépôt est chargé d'approvisionner, et le nombre de dépôts intermédiaires (19 unités ici, et aucun dépôt intermédiaire). Si une unité est détruite ou se rend, ce chiffre sera modifié pour en tenir compte.

## Evolution



*Vers midi, la situation évoquée ci-dessus a quelque peu évolué, bien que les unités ne soient manifestement pas au cœur de la bataille. Des camions transportant 8 tonnes de chargement sont sortis, 5 des requêtes urgentes enregistrées sont désormais en cours de traitement, les deux premières ont déjà débouché sur l'envoi du ravitaillement.*

*Deux « colonnes » sont sorties (ce qui correspond aux deux requêtes dont le traitement a été achevé), chacune comportant 1 camion avec son chauffeur, un manutentionnaire et 4 tonnes de chargement.*

*A noter que la capacité de transport peut parfois augmenter, notamment en début de scénario, si le dépôt reçoit des camions supplémentaires pour compenser les premiers départs de convois, ainsi qu'au fur et à mesure des réparations effectuées sur le matériel. Elle peut diminuer également si des convois tombent sous le feu ennemi et sont partiellement ou totalement détruits.*



Un peu après 18 heures (suite)

Aux 16 requêtes urgentes actuellement enregistrées et suivies par le dépôt, sont venues s'ajouter 4 requêtes de routine. A noter que le dépôt n'étant chargé d'approvisionner que 19 unités, l'existence de 20 requêtes simultanées signifie que l'une au moins des unités ayant en ce moment une requête enregistrée en avait déjà une précédente en cours de traitement et que le convoi de retour pour cette requête précédente n'a pas encore été réintégré au dépôt. En effet, ce n'est que lorsqu'un convoi est de retour, et réintégré, après la phase « returned », que la requête correspondante cesse d'être comptabilisée.

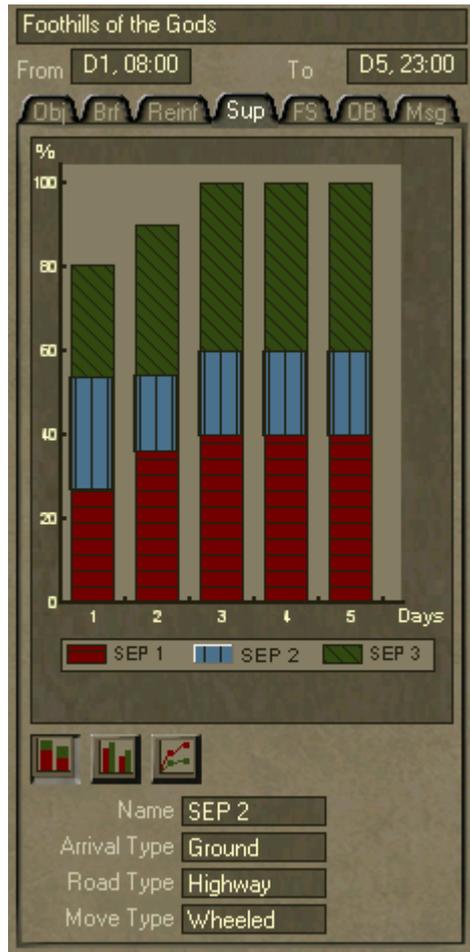
4 requêtes sont suspendues pour cause de ligne de ravitaillement coupée. 15 colonnes sont dehors, dont une sur la voie du retour.

Le dépôt a été lui-même approvisionné par les SEP, puisqu'en dépit des convois envoyés, les quantités disponibles n'ont pas diminué. En consultant l'onglet « Log » du dépôt, on s'apercevrait que le supply est arrivé au dépôt dès 16H59, puis à 22H07, puis à 8H40 etc...

**Ci-dessous, et pour achever cette série d'explications, un exemple d'onglet E&S d'une unité non ravitaillée depuis 24 heures, et l'état final du dépôt de la 16<sup>ème</sup> Brigade : ce dernier n'a jamais été en rupture d'approvisionnement... pour cette fois ?**



**113** – Pour avoir une idée de l'importance et des dates d'arrivée prévues du ravitaillement depuis l'extérieur de la carte, vers le ou les dépôts, il suffit de cliquer sur un endroit vide de la carte, puis sur *Sup* dans l'onglet des informations générales (62).



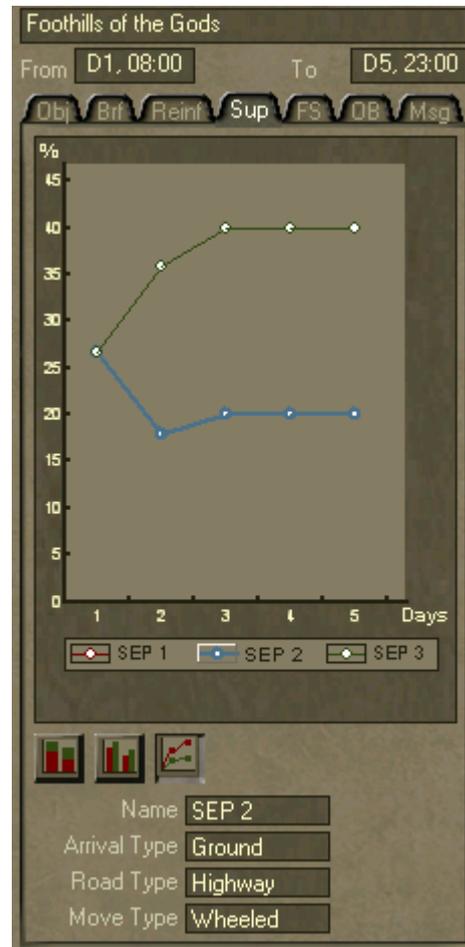
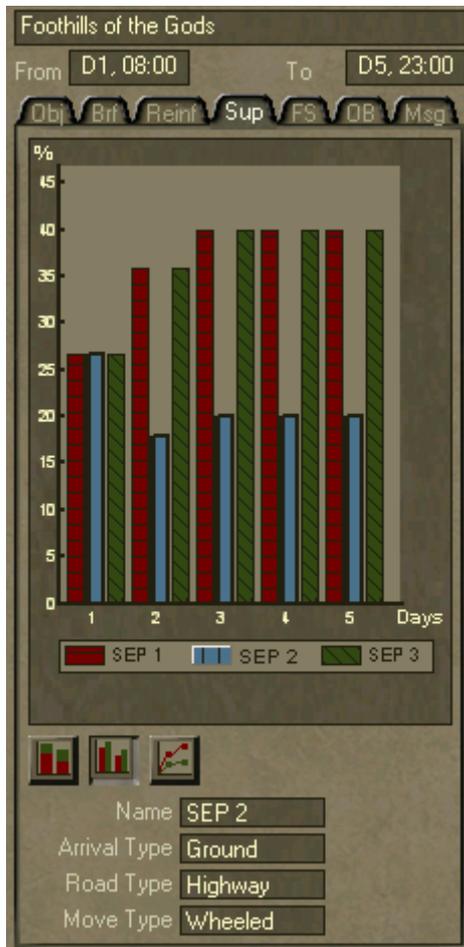
*Si l'on clique sur le bouton de gauche, en bas, des colonnes verticales affichent les arrivées prévues, en pourcentage de ce qui a été demandé, jour par jour, et SEP par SEP. Dans l'exemple ci-dessus, les arrivées ne sont insuffisantes que les deux premiers jours. En cliquant sur la partie de colonne qui représente l'un ou l'autre des SEP, on affiche alors des informations complémentaires sur la manière dont le ravitaillement sera livré à ce SEP : par voie de terre (route, voie ferrée), par parachutage ou par pont aérien.*

Le ravitaillement qui arrive par voie de terre est livré directement au dépôt, à travers le SEP.

En revanche, celui qui est livré par parachutage ou pont aérien l'est au SEP, et c'est au dépôt d'aller le chercher, en prélevant sur ses capacités de transport.

Cliquer sur le second bouton en bas permet d'afficher de manière plus précise la part de chaque SEP dans le ravitaillement global.

Cliquer sur le troisième bouton affiche la même information, mais sous forme d'un graphique linéaire, jour par jour (voir ci-dessous).



**114** – Une ligne de ravitaillement peut être coupée de manière plus ou moins effective par des unités ennemies positionnées à proximité. Ces unités peuvent simplement tirer sur la ligne à distance, auquel cas elles ne pourront pas interdire tout ravitaillement mais simplement en limiter l'intensité, mais elles peuvent également occuper directement la route ou la piste. Dans ce cas, il faudra les en déloger pour rouvrir la ligne, ou en trouver une autre. Des messages sont émis dans les deux cas : « *convoi de ravitaillement de telle unité passé seulement à tant de pourcentage* », ou « *convoi de ravitaillement de telle unité totalement détruit* ». Il est alors temps d'agir !

\*

*Travailler avec les délais d'exécution des ordres (hautement recommandé)*

**115** – La grande et remarquable spécificité de *Airborne Assault* est de prendre en compte les délais nécessaires pour qu'un ordre donné par le niveau de commandement supérieur soit mis en œuvre et exécuté (pour une présentation générale et rapide, voir **3 et 4**).

Lorsqu'un HQ de division décide de lancer une attaque, il lui faut tout d'abord décider du lieu, du moment, des forces à engager, et des tâches à accomplir par chaque régiment et unité de soutien. Ces instructions doivent ensuite être mises en forme, puis transmises à chaque destinataire. Cela prend du temps, y compris pour la transmission matérielle.

Une fois ces ordres reçus, les HQs subordonnés doivent à leur tour analyser la situation, leurs instructions, puis faire le point des moyens disponibles, des positions de l'ensemble des unités disponibles, préparer les ordres de marche, coordonner les déplacements, préparer les appuis feu ... Ces ordres, une fois préparés, doivent à leur tour être mis en forme, puis transmis aux subordonnés, et ainsi de suite.

Il s'écoule donc nécessairement un délai qui peut être important entre le moment où est prise la décision d'attaquer, et le moment où les unités assignées à cette attaque se mettront effectivement en branle. A titre d'exemple, en moyenne, le jeu considère qu'il s'écoulera entre deux et trois heures avant que les compagnies de base d'une division aient fini de se préparer à exécuter un ordre donné par le HQ de cette division à laquelle appartient leur bataillon et régiment. Ce délai, cependant, peut varier selon la taille des unités, l'expérience des HQs, ou le degré de surcharge de tel ou tel échelon de commandement.

Voici les délais moyens pris en compte, selon la taille des unités, pour chaque niveau de commandement (en minutes):

Taille de l'unité	Motorisée	Non-motorisée
Groupe d'armées	150	200
Armée	120	160
Corps d'armée	80	110
Division	60	80
Brigade/régiment	40	60
Bataillon	30	40
Compagnie	20	30
Section	20	30

En fait, le calcul prend également en compte le fait que les ordres sont envoyés progressivement au niveau inférieur. Le temps réel pour le traitement complet d'un niveau à un autre est donc estimé à la somme a) des deux tiers du temps normalement nécessaire au niveau supérieur b) du tiers du temps nécessaire au niveau inférieur. Ainsi, pour que des ordres d'un HQ de division soient traités et transmis à leur tour par le HQ de brigade subordonné, il faudra 53 minutes en moyenne.

**116** – La transmission des ordres est tributaire par ailleurs des distances entre les HQ et leurs unités. Le tableau ci-dessous indique ces distances (maximum et extrême), selon la taille de l'unité considérée (en Kms).

Taille de l'unité	Distance max Unité mot.	Distance extrême	Distance max Unité non-mot.	Distance extrême
Groupe d'armées	60	80	45	60
Armée	37,5	50	28	37,50
Corps d'armée	18,5	25	14	18,5
Division	12	16	9	12
Brigade/régiment	6	8	4,5	6
Bataillon	3	4	3	3
Compagnie	1,5	2	1,125	1,5
Section	0,75	1	0,55	0,75

**117** – A tout moment heureusement (!), il est possible de voir directement de combien de temps une unité a besoin pour traiter d'éventuels ordres de son supérieur. Il suffit pour cela de cliquer sur cette unité, puis sur *Cmd* dans la barre d'ordres latérale.



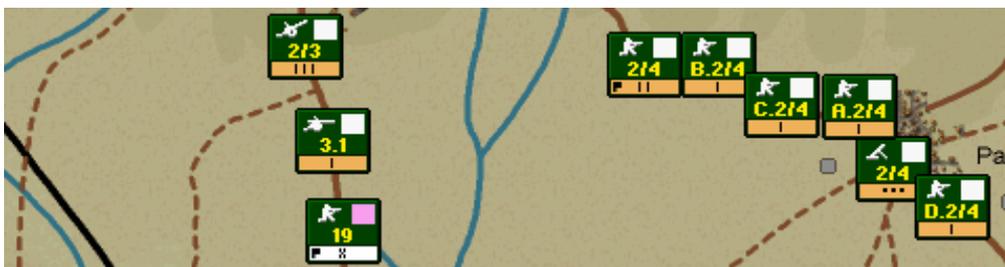
- Le chiffre dans la case *capacity* indique le potentiel de commandement, tandis que la case *load* indique la charge effective du staff en unités commandées. Si cette charge est supérieure à la capacité, les ordres seront traités avec un retard supplémentaire.
- Le chiffre dans la case *unit delay* donne une estimation du nombre de minutes qu'il faudra à l'unité pour traiter un nouvel ordre en ce qui la concerne, celui de la case *force delay* celui qu'il faudra pour que le groupe d'unités (la force) contrôlée par l'unité (y compris cette dernière) ait reçu et traité la totalité des ordres qui lui reviennent. La seconde durée inclut la première, et ne se rajoute pas à elle. Elle exprime donc un total.

**118** – Lorsqu'un ordre est donné à un HQ, l'*infobox* de ce HQ (affiché avec le filtre F1) passe du blanc au rose. Tant que cette couleur demeure, cela signifie que l'ordre est en cours de traitement. Lorsque l'*infobox*, alors que le rose demeure, affiche en outre le symbole de l'ordre traité, cela signifie que l'unité elle-même a terminé sa propre préparation, mais que des ordres demeurent encore à transmettre aux subordonnés. Lorsque ces éventuels HQs

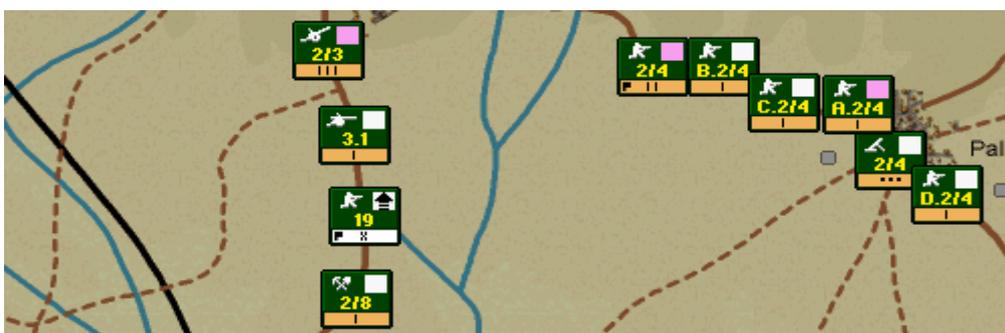
subordonnés reçoivent leurs ordres, ils prennent à leur tour une couleur rose. Et ainsi de suite, ce qui permet au joueur de suivre au moins sommairement les progrès de la préparation. Lorsqu'une unité, quel que soit son niveau, a totalement achevé de traiter les ordres, l'infobox redevient blanche, avec le symbole de l'ordre affiché.



Exemple : ci-dessus, le HQ de la 19<sup>ème</sup> brigade n'a pour l'instant reçu aucun ordre. Son Infobox, affichée avec le filtre F1, est de couleur blanche.



L'unité HQ de la 19<sup>ème</sup> brigade vient de recevoir l'ordre d'attaquer. Son infobox a viré au rose. Les unités subordonnées n'ont pour l'instant reçu aucun ordre (infoboxes blanches).



Ci-dessus, le HQ de la 19<sup>ème</sup> a achevé sa propre préparation et a transmis ses instructions aux unités subordonnées, lesquelles les traitent à leur tour. Le symbole « attack » apparaît dans l'infobox du HQ, et les infoboxes des unités subordonnées virent au rose (notamment celle du HQ du 2/4<sup>ème</sup> bataillon, qui a de plus transmis instantanément, ou presque, ses propres ordres à sa compagnie A).



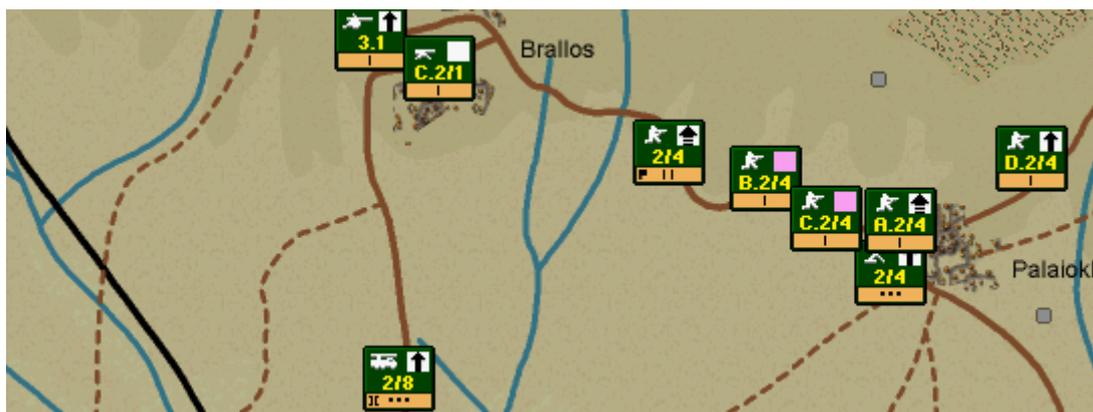
*Le HQ de la 19<sup>ème</sup> a commencé à se déplacer, tandis que celui du 2/4<sup>ème</sup> bataillon a achevé sa propre préparation, ainsi que la première compagnie de ce bataillon (A. 2/4).*

*En revanche, on constate que les deux unités de soutien situées sous le HQ de la 19<sup>ème</sup> brigade sont toujours en préparation, de même que la compagnie D du 2/4<sup>ème</sup> bataillon. Quant aux compagnies B et C de ce même bataillon, elle n'ont toujours pas reçu leurs propres instructions.*

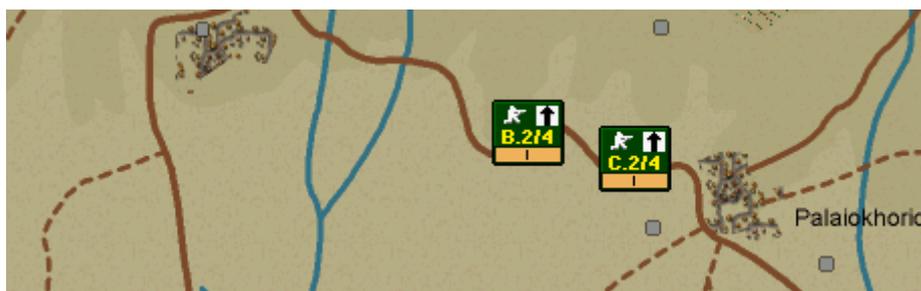
*L'explication est donnée (s'agissant de la 19<sup>ème</sup>) par l'onglet Cmd de ce HQ : il ne fallait que 67 minutes de délai pour qu'il achève sa propre préparation, mais 130 minutes pour que les ordres puissent être traités par l'ensemble de la force contrôlée par ce même HQ. La constatation est de même nature pour le HQ du 2/4<sup>ème</sup> bataillon (voir ci-dessous).*



Ci-dessous, on voit que le HQ de la 19<sup>ème</sup> a enfin quitté la zone, et que les deux unités de soutien ont terminé leur propre préparation et s'apprêtent à faire de même. Le HQ du 2/4<sup>ème</sup> a lui aussi enfin achevé la transmission des instructions nécessaires aux deux unités subordonnées qui les attendaient encore, tandis que les trois autres ont achevé leur préparation.



Enfin, ci-dessous encore, les compagnies B et C ont terminé leur préparation. Mais elles sont à la traîne et devront rejoindre les autres unités avant que l'attaque ne puisse commencer.



**119** – Ces exemples montrent que la planification d'attaques d'envergure est délicate. Il faut, idéalement, intégrer les délais de préparation pour chaque groupe d'unités, comme les délais de déplacement eux mêmes. A cet égard, il faut noter qu'en moyenne, la vitesse de déplacement d'une unité motorisée est de 12 Kms/heure sur de bonnes routes, et que les unités à pied s'y déplaceront à une vitesse de 4 Kms/heure seulement.

**120** – Chaque fois qu'un ordre donné à une unité est changé ou annulé, il faudra que cette dernière élabore de nouveaux plans d'opération (« replan »). Il n'en va autrement que pour les modifications de waypoints (SAUF LES FUP – les modifier entraîne toujours une nouvelle planification), pour les changements de cible lors des tirs de pilonnage (bombard), pour les réglages annexes aux ordres (agressivité, ROF, etc...) et enfin pour les changements de formation (à moins qu'il ne s'agisse de quitter ou prendre une formation *in situ* (88)).

**121** – Pour voir de quelle manière un ordre a été pris en compte par une unité ou un groupe de combat, il suffit de sélectionner la marque d’instruction finale (*task*) de cet ordre et de cliquer à nouveau sur elle. Il est possible également de sélectionner l’unité qui a reçu l’ordre (ou le leader du groupe d’unités), et d’enfoncer les touches [CTRL + flèche bas] jusqu’à afficher la marque d’instruction. Un écran spécifique apparaît alors, avec l’indication de l’ordre en cours d’exécution – ce qui suppose donc que le traitement de cet ordre a déjà été achevé : avant ce moment, cet écran ne pourra apparaître.

Est indiquée également l’heure à laquelle l’ordre en cours a commencé d’être exécuté, l’heure prévisible à laquelle il l’aura été totalement, la durée intermédiaire, la nature de la formation en cours, ainsi que les précisions *Frontage*, *Depth* adoptées pour la route (ici la colonne s’étire sur la route sur 477 mètres de longueur). Attention, les indications en temps ne sont que des estimations. Dans la réalité, le déplacement peut être beaucoup plus rapide, surtout si la vitesse sélectionnée est « *fastest* ».



Si le joueur n’est pas satisfait de la manière dont les choses se passent, il est toujours possible d’annuler l’ordre, sachant que cette annulation demandera quelque temps pour être effective sur le terrain. A noter qu’une autre méthode d’annulation que celles décrites plus haut (**voir 78 bis**) consiste à cliquer sur « Reattach » : l’unité sera en effet réintégrée au sein de son HQ d’origine, dont elle adoptera par suite les ordres.

**122** – Préparer une attaque ou une opération demande une certaine planification, qui exige de prendre en compte à la fois

- Le temps nécessaire au traitement complet des ordres par toutes les unités
- le temps dont une unité a besoin pour se rassembler en vue du mouvement qui lui est demandé
- le temps nécessaire à l’accomplissement du parcours

- le temps nécessaire au déploiement à la fin du déplacement
  - le cas échéant le temps nécessaire à la préparation pour l'assaut
- a) Le temps de traitement des ordres est donné en estimation par les indications *Unit delay et Force delay (117)*.
  - b) Le temps de rassemblement ou de déploiement (identique pour des raisons de jouabilité) est estimé à 30 minutes pour une brigade motorisée complète et au double, soit 1 heure, pour une Brigade non motorisée. Le délai sera moindre pour des unités moins importantes, et plus important pour des unités d'un niveau supérieur.
  - c) Pour les temps de parcours, il faut compter sur une vitesse moyenne de 4 Kms sur route pour une unité non motorisée, et le triple pour une unité motorisée, valeurs qui peuvent varier la nuit et lorsqu'un ordre de marche forcée a été donné (*speed fastest*).
  - d) Enfin, le temps nécessaire à la préparation d'un assaut est indexé sur le temps de traitement des ordres : la moitié de ce temps pour les unités non motorisées et le quart pour les motorisées. Il se substitue en revanche au temps de déploiement, qui ferait double emploi pour l'essentiel.

Ex : Brigade	Se rassembler ou se déployer	Réorganisation avant assaut	Vitesse moyenne à travers champs	Vitesse moyenne sur la route	Vitesse moyenne durant l'assaut
Non Motorisée	60 mn	Order delay / 2	2 Kms / h	4 Kms / h	1 Km / h
Motorisée	30 mn	Order delay / 4	6 Kms / h	12 Kms / h	2 Kms / h

**Note :** les vitesses indiquées sont à doubler lors des marches forcées (*Speed fastest*). Elles sont à diviser par deux de nuit. *Ex : une Brigade motorisée, sur route, de nuit, à marche forcée, parcourra environ 12 Kms par heure. Mais 1Km seulement lors d'un assaut de nuit (au mieux)*. Elles sont également affectées par le mauvais temps (neige, pluie). Consulter à cet égard l'écran Météorologie (41).

**123** – Deux méthodes peuvent être utilisées pour planifier une attaque :

- a) partir de l'heure souhaitée pour le début de l'assaut, et déduire le temps nécessaire auparavant pour la réorganisation préalable, le déplacement, le rassemblement en vue de ce déplacement, et enfin le traitement des ordres
- b) partir de l'heure qu'il est et calculer en sens inverse à quelle heure l'assaut pourra être lancé

*Ex : soit une Brigade motorisée devant parcourir de nuit 18 kms sur route avant d'attaquer une position, et dont le « Orders force delay » est de 120 minutes. Pour que l'assaut puisse commencer à 7 heures du matin, il faudra décompter auparavant 30 minutes pour la réorganisation avant assaut, 3 heures de route, 30 minutes de rassemblement pour le départ, et auparavant encore deux heures pour la préparation des ordres . Soit au total 6 heures. La Brigade devra donc recevoir ses ordres à 1 heure du matin dernier délai.*

*Seul moyen d'abrèger cette durée : donner un ordre de marche forcée, pour diminuer par deux le temps de parcours : la brigade pourra alors démarrer à 2H30 du matin seulement, mais elle arrivera sur place davantage fatiguée, bien que motorisée.*

*Pour une Brigade d'infanterie non motorisée, il faudrait compter cette fois 60 mn pour la réorganisation avant assaut, 9 heures de route, 1 heure de rassemblement avant départ, et enfin 2 heures pour la préparation des ordres. La Brigade devrait donc recevoir son ordre dès la veille de l'attaque, à 18H00... Et encore sera-t-elle sans doute épuisée en arrivant...*

**124 – Visibilité de nuit ou par mauvais temps.** Le déplacement des unités, de nuit, fatigue davantage ces dernières. En revanche, la visibilité étant réduite, la nuit favorise les infiltrations et attaques surprises.

En moyenne, la visibilité est inférieure de moitié à la tombée de la nuit (dusk) ou à l'aube (dawn) par rapport à celle qui prévaut en plein jour. En pleine nuit, elle tombe encore de moitié, voire davantage.

De même, le mauvais temps peut réduire drastiquement la visibilité, même en plein jour.

La visibilité est donnée à tout instant par l'écran Météorologie (41).

### **POUR CONCLURE**

Ce manuel, réécrit en totalité pour le français, permet normalement de se lancer dans le jeu de manière éclairée. Il est recommandé, cependant, de jouer les deux tutoriaux, soit comme tels – même si les explications données ici peuvent permettre de s'en dispenser – soit à titre d'entraînement. Quelques annexes sont fournies également ci-dessous. Les autres peuvent être trouvées à la fin du manuel de référence en anglais (Reference Manual).

Enfin, un index est fourni à la fin du manuel, permettant de retrouver rapidement les explications nécessaires sur tel ou point de détail.

Bon jeu !

\*\*\*

## Annexes

### Signification des icônes d'état dans l'infobox - Filtre F2

Icon	Status	Meaning
	OK	Units actively carrying out orders
	Halted	Units temporarily stopped due to enemy resistance
	Retreating	Unit pulling back to safety due to heavy enemy fire
	Retreat Recovery	Retreated unit preparing to return to the advance
	Routing	Unit fleeing in disarray with broken morale
	Rout Recovery	Routed unit recovering morale, preparing to rejoin battle

### Signification des icônes de déploiement - Filtre F5

Icon	Deployment Status
	Undeployed (standing or walking)
	Taking Cover
	Deployed
	Dug-In
	Entrenched
	Fortified

### Fréquence de réexamen de la situation générale par l'AI - Auto

Unit Size	Reassessment Time ( hours )
Army	24
Corps	24
Division	12
Brigade	6
Battalion	4
Company	2

### Symboles des unités, structures, taille, nombre d'hommes et organisation

Symbol	Unit Size	Men (Approx)	British Infantry	British Armour	British Artillery	Greek	German and Italian
XXX	2+ Divs	20000-40000	Corps	Corps		Corps	Corps
XX	2-3 Bdes	10000-20000	Div	Div		Div	Div
X	2-3 Bns	1000-2000	Bde	Bde			
III	2-3 Bns	1000-2000				Regt	Regt
III	3-5 Sqns / Btys	400-800		Regt	Regt		
II	3-5 Coys	400-800	Bn			Bn / Gp	Bn / Gp
I	3-4 Pls	100-160	Coy	Sqn	Bty	Coy / Sqn / Bty	Coy / Sqn / Bty
...	2-4 Sects	30-40	Pl	Tp	Tp	Pl / Tp	Pl
•	5-10 men 3-4 vehicles 3-4 guns	5-10	Sect	Sect	Sect	Sect	Sqd

## Symboles des unités et signification

Military Symbol	Picture Symbol	Unit Type
		Army Group HQ
		Army HQ
		Corps HQ
		Recce (horse or inf / mot inf / MC)
		Glider Recce
		Mot Glider Recce
		Armour (Hvy / Lt)
		Armoured Recon
		Armoured Car
		Assault Gun
		Arty / Mor
		Mot Arty / Mor
		Self-propelled (SP) Arty
		Parachute Arty / Mor
		Glider Arty / Mor
		Mot Rocket Launcher
		SP Rocket Launcher
		Inf Gun
		Mot Inf Gun
		SP Inf Gun
		Anti-tank Gun
		Mot Anti-tank
		SP Anti-tank
		Anti-aircraft (flak) (Hvy / Lt)
		Mot Anti-aircraft (flak) (Hvy / Lt)
		SP Anti-aircraft (flak) (Hvy / Lt)
		Infantry
		Mot Inf
		Mech Inf
		Mountain Inf
		Glider Inf
		Mot Glider Inf
		MG
		Mot MG
		Hvy Inf
		Mot Hvy Inf
		Special Forces / Commando Inf
		Mot Special Forces / Commando Inf
		Parachute Inf (Para)
		Mot Para
		Engineer / Pioneer (Eng)
		Mot Eng
		SP Eng
		Mot Bridging Eng
		Base / Supply / Logistics



Effets du terrain : exprimé en pourcentage de chances pour que l'unité soit touchée, par rapport aux chances qui seraient les siennes dans un terrain dépourvu de toute protection

	Name	Movement		Visibility			Vulnerability	
		Motorisée	Non-mot.	Personnel	Véhicules	Canons	Direct	Area
<b>Road &amp; Rail</b>								
	Track	No Effect	80	-	-	-	-	-
	Minor Road	65	90	-	-	-	-	-
	Road	80	100	-	-	-	-	-
	Highway	100	100	-	-	-	-	-
	Railway	20	65	-	-	-	-	-
<b>Dikes</b>								
	Dike or Breakwater	0	0	-	-	-	-	-
<b>Rivers &amp; Water</b>								
	Stream or Creek Bed	10	30	-	-	-	-	-
	Minor River or River Bed	0	10	-	-	-	-	-
	Major River or Sea	0	0	-	-	-	-	-
	Lake or Sea	0	0	-	-	-	-	-
<b>Fort</b>								
	Fort or Church	5	25	50	34	34	15	30
<b>Urban</b>								
	Village	24	45	25	16	10	61	81
	Town	16	40	33	20	13	41	61
	City	8	33	50	34	25	20	41
	Industrial	18	35	25	16	10	41	61
	Factory	5	25	50	50	50	41	61

### Effets du terrain (suite)

<b>Vegetation</b>								
	Scrub / Rough	28/5	50/30	6	3	2	-	-
	Orchard	25	56	25	13	10	90	-
	Lt Woods	20	50	10	5	4	81	-
	Hvy Woods	0	40	50	50	50	41	115
<b>Ground</b>								
	Airfield	66	75	5	3	2	-	-
	Beach	20	40	25	5	4	80	80
	Marsh	0	15	10	3	2	61	61
	Broken	28/2	50/33	25	13	8	61	50
	Impassable or Cliff	0	0	20	5	4	41	41
	Clear	33	67	-	-	-	-	-

Type de ponts et effets sur le mouvement (en pourcentage de la capacité théorique)

	Name	Movement		Visibility			Vulnerability	
		Mot	Non	Pers	Veh	Gun	Direct	Area
<b>Crossings</b>								
	Empty Crossing	0	0	-	-	-	-	-
	Ford or Ferry	5	30	-	-	-	-	-
	Lt Rd Bridge	65	90	-	-	-	-	-
	Med Rd Bridge	80	100	-	-	-	-	-
	Hvy Rd Bridge	100	100	-	-	-	-	-
	Rail Bridge	20	65	-	-	-	-	-

**Table de complexité des scénarios**

Scenario	Time (hours)	Axis Units	Allied Units	Total Units	Axis Obj	Allied Obj	Total Obj	Complexity	Rating
Sorantaporon: Tac Ex - Bale Day Attack	24	7	22	29	2	2	4	57	1
Sorantaporon: Tac Ex - Bale Night Attack	24	7	22	29	2	2	4	57	1
- Tutorial I -: Bridges to Lamia	36	12	29	41	6	7	13	90	2
Platamon: Tanks at Platamon	69	23	9	32	8	9	17	118	2
Maleme: The Kiwis Fight Back	36	40	41	81	6	7	13	130	2
Maleme: Stemming the Tide	36	40	41	81	8	8	16	133	2
Amyntaion: First Clean Break at Ptolemais	65	63	25	88	2	2	4	157	3
Tempe: Tempe Gorge Crisis	48	74	25	99	8	8	16	163	3
Iraklion: Iraklion Historical Campaign	78	24	49	73	4	9	13	164	3
Korinthos: Parachutes Over Corinth	87	34	32	66	6	6	12	165	3
Rethymnon: Rethymnon Historical Campaign	102	19	49	68	4	4	8	178	3
Rethymnon: Rethymnon Roadblock	102	19	50	69	4	4	8	179	3
Elasson: Elasson Rearguard	64	55	36	91	17	17	34	189	3
Iraklion: Iraklion Storm Over Iraklion	102	28	50	78	4	8	12	192	3
Korinthos: Springing the Trap	85	52	57	109	6	6	12	206	4
Sorantaporon: Cutting the Line	87	55	48	103	10	10	20	210	4
Iraklion: Iraklion Airfield Falls	114	55	45	100	5	4	9	223	4
Platamon: Blunting the Spear	151	29	38	67	10	12	22	240	4
Pineos: Battle of Pineos Bases	126	51	59	110	10	10	20	256	4
Thermopylae: Spartan's at the Pass	72	85	85	170	8	29	37	279	5
- Tutorial II -: Setback and Rebound	96	60	105	165	11	10	21	282	5
Thermopylae: Thermopylae Test 3	139	84	83	167	3	3	6	312	5
Olympus: Foothills of the Gods	111	136	85	221	10	17	27	359	6
Tempe: Pulling Tight the Noose	103	92	163	255	12	11	23	381	7
Pineos: Pineos Historical Campaign	209	59	106	165	2	9	11	385	7
Malta: Ray of Hope - Allies Retake Malta	132	111	142	253	13	17	30	415	7
Veve: First Clash at Veve	127	161	106	267	12	12	24	418	7
Veve: Take the Pass	109	187	131	318	10	13	23	450	8
Maleme: Folgore at Maleme	137	175	137	312	6	6	12	461	8
Kolpaki: The Charge of the Centaurs	209	177	127	304	11	16	27	540	9
Maleme: Maleme Historical Campaign	187	144	182	326	15	18	33	546	10
Malta: Battle of the Maltese Cross - Axis Invade	208	188	134	322	14	14	28	558	10



## INDEX

*Sauf exception, les chiffres renvoient aux n° et non aux pages. Un tiret entre deux numéros indique une succession de numéros à consulter (ex : 15-18 : n° 15 à 18).*

### **- A -**

Afficher des informations sur l'exécution d'un ordre en cours : 121  
Afficher les missions et objectifs pour le scénario : 37  
Afficher les unités selon leur type : 32  
Afficher les unités selon leur état présent : 31  
Afficher l'unité qui vient d'émettre un message : 32 - *enfoncer la touche [\*]*  
Afficher le terrain seulement (sans les unités) : 37 - *enfoncer la touche [u]*  
Afficher les unités en taille réduite : 39 – *enfoncer la touche [ù]*  
Afficher rapidement des délais d'exécution des ordres pour une force sélectionnée : 117  
AFV (Armoured fighting vehicle) : *véhicule blindé*  
Agression (agressivité, rage de vaincre) : 51, 87  
Ajouter une ou plusieurs unités à un groupe ou HQ : 74  
AP : *anti personnel*  
Artillery direct support only : 85  
AT : *anti-tank*  
Attaque basique (basic attack) : 89-91  
Attaque complexe (coordonnée) : 92-93  
Avions : 44, 101

### **- B -**

Base (dépôt, ravitaillement) : 110-112  
Basics (rations, eau, fournitures de base) : 112 - *enfoncer également F7 de manière répétée*  
Barrer la route à l'ennemi sur un franchissement : 103  
Bombard : 63, 85, 99, 120

### **- C -**

Carte stratégique : 40  
Construct bridge (construire un pont): 102

Contexte historique : 10-11

Covered (itinéraire) : 45-1°, 84

Coy : Compagnie. ( Ex : « A coy 2/8<sup>th</sup> » : *Compagnie A du 8<sup>ème</sup> bataillon*).

## - D -

Delay : 96

Déminer un pont : 104 (*voir également secure crossing*)

Deny crossing : 103

Déploiement des unités avant un déplacement (temps nécessaire) : 122-123

Depth : 82

Direct hit, area hit

Définition : 21

Effets : *Annexes p. 62*

Dug in : 109

## - E -

Ecran de jeu

Barre d'état latérale (side bar) : 40-64

Barre d'outils inférieure (display tool bar) : 30-39

Carte opérationnelle (battlemap) : 19-29

Défilement de la carte : 45-4°

Présentation : 14

Zoom de la carte : 29

Engager l'ennemi à distance : 98-101

Enterrer (s') : 109

## - F -

Facing : 83, *voir aussi 30, bouton F5 dans la barre d'outils inférieure*

Fastest (itinéraire) : 45-1°, 84

Fire : 98

Fire support : 63,85

Fitness (préparation physique) : 51

Force : *dans le jeu, désigne un groupe ad hoc, composé d'une à plusieurs unités ou HQs*

Force delay : 117

Ford : *gué franchissable (délais importants, voir annexe p. 63)*

Formations

Facing : 83

Différents types et effets : 81 et suivants, 92 (attaques complexes)

Frontage et Depth : 82

In situ : 88

Modification en cours de route : 82, 120

Fortifier (se) : 109

Frontage : 82

FUP (forming up point) : 79

## - G -

Grille en surimpression sur la carte

Affichage, échelle : 37

## - H -

Handling (capacité de manutention : *Voir page 47*)

HE : *haute puissance explosive (anti char)*

Highway : *voie à grande circulation, autoroute*

HQ

Affichage d'ensemble de la force d'un HQ ou d'un groupe plus vaste : 54

Exécution et traitement des ordres par les HQs : 115-120

Rôle général des HQs : 3

## - I -

Infobox : 16b, 26, 31

Itinéraire

Choix : 45-1°, 84

Vitesse : 84

In situ : 88

## - L -

Lancer le jeu

Ecran de lancement : 12

Options : 13, 45-4°

Lignes de commandement

Couleurs et signification : 26

Ligne de ravitaillement (supply lines)

Base (dépôts) et lignes : 27

Couleurs et signification : 26

Coupure : 114

Dépôts : 62, 110-114

LOS (ligne de vue)

Présentation : 2

Fonctionnement : 22, 45-2°

Area : 23

Losses (taux admissible de pertes) : 87

## - M -

Marche forcée (speed fastest) : 84, 122-123

Marche de nuit : 122-123

Marsh : *marécages – voir Terrain, effets*

Mauvais temps : 41, 122, 124

Messages

Affichage et couleurs : 25

Remonter ou descendre dans la liste des messages : [Pg up] ou [Pg down]

Tri : 25 (sur la carte), 34 (dans l'onglet log) – (*Effets différents*)

Météo : 41

Miner un pont : 103-105

Minimize : 38c

MG : *Machine gun*. (SMG, LMG, MMG, HMG : *pistolet mitrailleur, mitrailleuse légère, moyenne, lourde*).

## - N -

Nuit, marche de nuit : 122-123

Neige : effets sur les déplacements et la visibilité 122, 124

## - O -

Objectifs

Affichage : 24, 66

Briefings : 60

Conditions pour contrôle effectif : 54

Exit *objectives* : 68

Principe de fonctionnement et points de victoire : 56-59

Ponts minés ou non : 67

Présentation : 6

On call support : 100

Ordres

Affichage rapide des délais d'exécution : 117

Agressivité, ROF, Losses : 87

Délais d'exécution : 115-120

Délais d'exécution par taille et type d'unités : 115-116

Capacités des HQs : 3

Combats retardateurs : 96

Coopération blindés-infanterie : 91, 93

Définition et description : 80

Fire (faire feu) : 98

Frappe aérienne : 44, 101

FUP : 79

Infobox : 118

Liste des ordres possibles : 44

Modifier la nature de l'ordre : 78, 120

Modifier la destination ou les waypoints de l'ordre : 77

On call support : 100

Options annexes à un ordre donné : 81-88

Pilonnage (bombard) : 99

Principes de base : 4

Planifier une attaque basique : 89-91

Planifier une attaque complexe : 92-93

Planifier une défense : 95

Probe : 94

Raccourcis clavier : 80

Repli en bon ordre : 97

Se déplacer, attaquer, défendre etc.. : 76

Sélection d'un ordre : 77 - *enfoncer les touches [CTRL + flèche haut]*

Se reposer : 108

S'enterrer et se retrancher : 109

Ordre de bataille  
Affichage : 64

## - P -

PATH

Outil : 45-1°

Pause (mettre le jeu en pause) : *appuyer sur la touche [ESPACE] ; voir aussi 65*

Planifier une attaque et déterminer les horaires : 122-123

Pluie : 41, 122, 124

Ponts et franchissements : 102-107

Portée des armes et de l'artillerie

Cercles de portée (range rings) : 36

Probe : 94

## - Q -

Quickest (itinéraire) : 45-1°, 84

## - R -

Range rings (périmètres de portée) : 36

Rassemblement des unités avant un déplacement (temps nécessaire) : 122

Rate of Fire : 87

Ravitaillement d'ensemble : 62, 110-114

Ravitaillement (acheminement du SEP à la base et au dépôt) : 113

Reattach : 44d, 64

Renforts

Nature, date d'arrivée : 61

Renseignement

Acquisition, fiabilité : 33

Reorganize : 80

Réorganisation avant assaut 79, 122-123

Rest after bombard : 45-4°

Retrancher (se) : 109

Retreating : *l'unité a été forcée de décrocher*

Retreat recovery : *l'unité se réorganise après un décrochage forcé*

Routing (pour une unité) : *l'unité est en déroute et se replie en désordre*

Routing recovery : *l'unité tente de retrouver cohésion et aptitude au combat après déroute*

Run until : *voir Vitesse du jeu, régler une heure*

## - S -

Save game

38a

Automatique : 45-4°

Scrolling : 45-4°

Secure crossing : 86, 102

Sélectionner une ou plusieurs unités : 73-74

Sélectionner une marque d'instruction (task) : 121 – *enfoncer [CTRL + flèche bas]*

Sélectionner un ordre : 77 – *enfoncer [CTRL + flèche haut]*  
Se reposer : 108, 45-4°  
Sélectionner des unités : 18, 73-74  
SEP (Supply entry point) : 110-114  
Shortest (itinéraire) : 45-1°, 84  
Slope : 20, 70  
Stream : *ruisseaux, torrents, cours d'eau mineurs – voir Terrain, effets*  
Stubborn (opiniâtreté, ténacité) : 51  
Suppression : *neutralisation par le feu ennemi*  
Surrender (se rendre) : 38b

## - T -

Taking cover : *état d'une unité se mettant à couvert sous le feu ennemi*  
Terrain :  
    Caractéristiques : 2, 19, 20  
    Impact sur les mouvements et les combats : 21, + annexes p. 62  
    Composants et effets : 70  
    Dénivelés (slopes) : 70  
Threats (menaces) : 45-3°

## - U -

Unit delay : 117  
Unités  
    Affichage en taille réduite : 39  
    Bande de commandement : 16c  
    Commandant d'unité : 53  
    Couleurs nationales : 15  
    Désignation : 16 e  
    Éliminées : 28  
    Ennemies : 33  
    Équipement, supply : 49-51  
    Filtrage sur la carte opérationnelle : 32  
    Force : 31  
    Icône d'engagement : 16d  
    Infobox : 16b, 26, 31  
    Informations détaillées : 46-54  
    Instructions : 31  
    Moral : 31  
    Ordres de déplacement, d'attaque, de défense ou autres : 76  
    Ravitaillement : 31, 51-52, 110-114  
    Retreating : *l'unité a été forcée de décrocher*  
    Retreat recovery : *l'unité se réorganise après un décrochage forcé*  
    Routing : *l'unité est en déroute et se replie en désordre*  
    Routing recovery : *l'unité tente de retrouver cohésion et moral après une déroute*  
    Se déplacer dans la structure de commandement : 17  
    Sélection : 18, 73-74  
    Symbole militaire ou figuré : 16, 45-4°  
    Taking cover : *unité se mettant à couvert sous le feu ennemi*  
    Tir indirect, artillerie : 63, 85

Vitesse moyenne de déplacement sur les routes : 119

**- V -**

Victoire (écran de situation à l'instant) : 42

Conditions : 59

Visibilité : 41, 122, 124

Vitesse du jeu

Temps réel : 7-8

Régler la vitesse : 43, 65

Fixer une heure dans le futur pour une pause automatique : 43

Vitesse moyenne de déplacement des unités : 122-123

**- W -**

Withdraw (repli en bon ordre) : 97

**- Z -**

Zoom de la carte : 29