

Table des Matières

Manuel de l'utilisateur de Panzer Campaigns.....	5
Introduction.....	5
L'interface.....	6
La Barre de Menu.....	6
La Barre d'Outils.....	6
La Carte.....	6
Zone d'Information des Hexagones (hex).....	6
La Barre des Statuts.....	7
Vues de la carte.....	7
Vue normale en 2D.....	7
Vue 2D Eloignée.....	7
Vue d'Ensemble.....	8
Vue normale 3D avec icônes en 3D.....	8
Vue Eloignée 3D avec icônes.....	8
Vue normale 3D avec pions.....	9
Vue Eloignée 3D avec pions.....	9
Comment Changer de Vue.....	10
Aperçu rapide.....	11
Camps.....	11
Hexagones.....	11
Echelle de temps.....	11
Fin de partie.....	11
Unités.....	13
Information sur les unités.....	13
Empilement.....	14
Sélection d'unité.....	14
Mouvements et autres actions.....	14
Zone de Contrôle.....	15
Renforts.....	15
Principes de Base.....	16
Mouvements.....	16
Modes Travel et Rail.....	16
Unités Ferroviaires.....	17
Unités Amphibies.....	18
Modificateurs dus à la Qualité.....	18
Décombres.....	18
Obstacles.....	19
Encombres.....	19
Champs de mines.....	20
Endommagement de voies ferrées.....	20
Ponts Légers, Moyens et Lourds.....	20
Bacs.....	20
Unités Fixée.....	21
Unités Immobiles.....	22
Se Retrancher.....	22
Retraits.....	23

Combinaison et séparation.....	23
Limites d'empilements pour les renforts.....	24
Mesures de protections des renforts.....	24
Renforts aéroportés.....	25
Commandos et bordures d'hexs infranchissables.....	25
Mouvement naval.....	26
Règles de mouvements en Zones de Contrôles (ZOC).....	26
Repérage par la poussière.....	26
Fossés anti-char.....	26
Pannes mécaniques.....	27
Infanterie à pied.....	27
Code couleur.....	28
Objectifs.....	28
Pour plus d'informations sur les mouvements.....	28
Tirs.....	30
Bases de la résolution des tirs.....	30
Repérage pour le tir indirect.....	30
Mode tir et coût de tir.....	31
Effets des tirs.....	31
Résultats sur carte.....	32
Compréhension basique de la force d'attaque.....	32
Modificateurs de défense de la cible.....	33
Modificateurs de tirs additionnels.....	33
Modificateurs de tirs indirects.....	34
Efficacité du tir d'infanterie.....	34
Efficacité des blindés.....	34
Fortifications.....	35
Repérage de contrebatterie.....	36
Unités orientées.....	37
Tir multiple automatique.....	37
Limitation de tir à partir d'un hex.....	37
Pour de plus amples informations sur les tirs.....	38
Assaut.....	39
Unités attaquantes en assaut.....	39
Unités défendant face à un assaut.....	39
Résultats sur carte.....	40
Valeurs de Hard attaque avec une portée de 0.....	40
Effet des mouvements sur l'assaut.....	40
Modificateurs dus au terrain lors d'un assaut.....	40
Modificateurs d'unité.....	40
Pénalité d'organisation combinée.....	41
Règle spéciale de bocage.....	41
Résolution de l'assaut.....	41
Effets de Disruption de l'attaquant.....	42
Retraite du défenseur.....	42
Pour plus d'informations sur les assauts.....	43
Le Génie.....	44
Fonctions du génie.....	44
Pontonniers.....	45
Unités de démolitions.....	45

Destruction de pont.....	45
Déminage.....	46
Création d'un champs de mines.....	46
Construction de pont.....	47
Démantèlement de pont.....	48
Pont de bateaux.....	48
Traversée de canaux et de rivières.....	49
Traversée d'hex d'eau.....	49
Destruction et construction de pont par-dessus un fossé anti-char.....	50
Nettoyage des décombres.....	50
Pont full hex.....	50
Destruction automatique de pont.....	51
Pour plus d'informations sur le génie.....	51
Aviation.....	53
Frappes aériennes.....	53
Carpet bombing.....	54
Disponibilité des unités aériennes.....	54
Low Visibility Air Effects.....	54
Reconnaissance aérienne.....	55
Interdiction aérienne.....	56
Interception aérienne.....	56
Propriété des unités aériennes.....	56
Limitation de frappes aériennes.....	57
Caractéristiques principales.....	58
Commandement.....	58
Quartier Général.....	59
Test de commandement.....	60
Récupération de la Disruption.....	60
Récupération des QG.....	61
Pour plus d'informations.....	62
Moral.....	63
Calcul du moral.....	63
Test de moral.....	64
Pour plus d'informations.....	64
Fatigue.....	65
Niveaux de fatigue.....	65
Accumulation de fatigue.....	66
Récupération de fatigue.....	66
Pour plus d'informations sur la fatigue.....	66
Ravitaillement.....	68
Valeur global de ravitaillement.....	68
Supply Sources.....	69
Valeur locale de ravitaillement.....	69
Détermination du ravitaillement.....	70
Unités Isolées.....	70
Problèmes de ravitaillement en munitions.....	70
Problèmes de ravitaillement en essence.....	71
Variations de ravitaillement.....	72
Mise en batterie de l'artillerie.....	73

Stock de réserve de l'artillerie.....	74
Camions de ravitaillement virtuels.....	75
Explicit Supply.....	75
Exemples de ravitaillement.....	77
Pour plus d'informations.....	80
Environnement.....	81
Visibilité.....	81
Conditions au sol.....	81
Terrain gelé.....	82
Tempêtes.....	82
Météo Programmée.....	83
Résultats de combats.....	84
Récupération des pertes.....	85
Achèvement.....	86
Fonctions additionnelles.....	87
Jeu en réseau.....	87
Mutli-Player.....	89
Jeu par email.....	90
Le tir défensif manuel.....	92
Changements de règle.....	93
Déployer des unités.....	93
Hexagones vidés.....	94
Unités de commando.....	95
Déployer les unités commandos.....	95
Effets des unités commandos.....	96
Repérer les unités commandos.....	96
Rappeler les unités commandos.....	96
Les symbols d'unité.....	97

Manuel de l'utilisateur de Panzer Campaigns

Introduction



Panzer Campaigns est une série de jeu couvrant les campagnes majeures de la Seconde Guerre Mondiale. En plus de couvrir les événements historiques de ces campagnes, de nombreuses situations hypothétiques et alternatives sont abordées. Le jeu peut être pratiqué seul contre l'ordinateur, ou contre un adversaire humain en utilisant les PBEM (parties par Email) et le jeu en réseau (en utilisant un réseau local ou Internet). Le jeu est un tour par tour où chaque joueur effectue alternativement les mouvements et les combats de ses unités. Chaque jeu est constitué d'une campagne entière et d'un certain nombre de batailles plus petites.

La documentation pour Panzer Campaigns est divisée en sept parties :

Le Guide de Démarrage Rapide couvrant les bases de jeu. Ce guide est lié à un des scénarios du jeu et vous aidera à apprendre les bases.

Le Manuel de l'Utilisateur couvrant les principes du jeu, les caractéristiques principales et les informations additionnelles telles que les Parties en Réseau, les Tactiques, et le Dépannage.

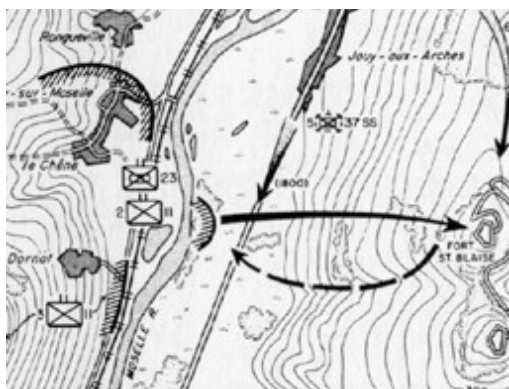
Le Guide du Programme Principal couvre les questions spécifiques au moteur du jeu. Note : chaque menu, rubrique, et dialogue du programme principal sont décortiqués en détail dans ce guide.

Le Guide de l'Editeur de Scénario couvre les questions spécifiques à l'Editeur de Scénario.

Le Guide de l'Editeur d'Ordre de Batailles couvre les questions spécifiques à l'Editeur d'Ordre de Batailles.

Toute la documentation autre que le Guide de Démarrage Rapide existe sous deux formes. La version en - ligne , un fichier d'Aide Windows, qui est indexé et possède des liens reliant les thèmes et la version imprimable qui est un fichier .doc. Ce fichier est à imprimer de préférence avec la version courante de Microsoft Word TM plutôt qu'avec Word pad. Le Guide de Démarrage Rapide est imprimable directement depuis l'Aide Windows.

L'interface



L'écran de jeu contient diverses parties de l'interface pour vous permettre de jouer.

La Barre de Menu

En haut de l'écran vous trouverez la Barre de Menu contenant les commandes de jeu nécessaires de temps à autre durant la partie. En dessous de chaque menu ce trouve une liste de commandes, chacune d'elles est détaillé dans le Guide du Programme Principal.

La Barre d'Outils

Située aussi en haut de l'écran, juste en dessous de la barre de menu se trouve une série de boutons. Ces boutons fournissent un accès rapide à de nombreuses caractéristiques du jeu. Si vous positionnez votre curseur dessus quelques secondes une petite aide apparaîtra. Pour plus d'information sur la barre d'outils, consulter le Guide du Programme Principal.

La Carte

La majeure partie de l'écran de jeu est couverte par la carte. La carte possède quatre vues possibles, deux vues en 2D et deux en 3D. La vue par défaut est 2D Normal, mais cela peut être changé en utilisant le View Menu, ou les boutons Zoom In et Out. La carte peut être déroulée en utilisant les barres de défilement de Windows à droite et en bas de l'écran. Autrement, en sélectionnant la rubrique Auto Scroll du Settings Menu vous pouvez bouger la carte en mettant le curseur de la souris au bord de l'écran, la carte se déroulera automatiquement dans cette direction. Voir le Menu Settings dans le Guide du Programme Principal.

Zone d'Information des Hexagones (hex)

Sur le côté gauche de l'écran se trouve la Zone d'Information des Hexagones (l'emplacement de la Zone d'Information des Hexagones peut être changé via le Settings Menu). En cliquant sur un hex de la carte contenant des unités, les informations spécifiques concernant les unités de cet hex sont présentées dans cette zone. Lorsqu'il y a plus d'unités dans l'hex en surbrillance que la fenêtre d'unité ne peut en présenter, la flèche de défilement apparaît après la liste des unités pour accéder à toutes les unités de la fenêtre. La Zone d'Information des Hexagones contient aussi des informations sur le terrain de cet hex. Plus d'informations concernant les unités et le terrain peuvent être obtenues en cliquant et en

maintenant le bouton droit de la souris enfoncé dans la Zone d'Information des Hexagones. Pour plus d'informations, voir la Zone d'Information des Hexagones dans le Guide du Programme Principal.

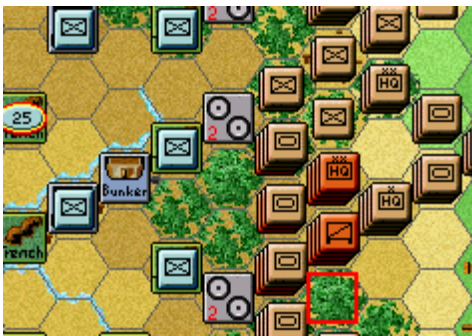
La Barre des Statuts

Située en bas de la fenêtre principale, la Barre des Statuts affiche des informations concernant la bataille en cours ou à propos des autres commandes auxquelles vous accédez. Le message par défaut montre le tour courant et la date, ainsi que les coordonnées de l'hex. Pour plus d'information, voir la section Barre des Statuts dans le Guide du Programme Principal.

Vues de la carte

Il y a de nombreuses façons de voir la carte (certaines en 2D et d'autres en 3D). Aucune des vues n'est la meilleure et en général vous vous apercevrez que cela dépend de la situation et que l'usage des diverses vues est nécessaire à un usage optimal.

Vue normale en 2D



C'est peut-être la vue la plus communément utilisée dans le jeu. Elle correspond à une vue du dessus en 2D, montrant les différentes particularités du terrain et des unités de la carte. Avec cette vue, vous utilisez la Zone d'Information des Hexagones plus particulièrement pour déterminer les données spécifiques des unités et terrains.

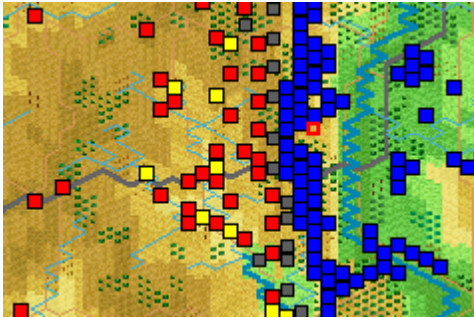
Vue 2D Eloignée



Cette vue présente une portion plus importante de la carte à l'écran, au détriment des détails. Lorsque vous utilisez cette vue durant le jeu ce sera principalement pour prendre du

recul par rapport à la situation et vous aider à prendre une décision, ou pour surveiller la situation avant d'entrer dans le détail.

Vue d'Ensemble



Cette vue est la plus utile pour rapidement se déplacer d'une partie de la carte à une autre. Vous prendrez cette vue lorsque vous utiliserez le Jump Dialog. Avec celle-ci, vous pouvez cliquer sur n'importe quel point de la carte pour que votre écran soit recentré sur cet endroit.

Vue normale 3D avec icônes en 3D



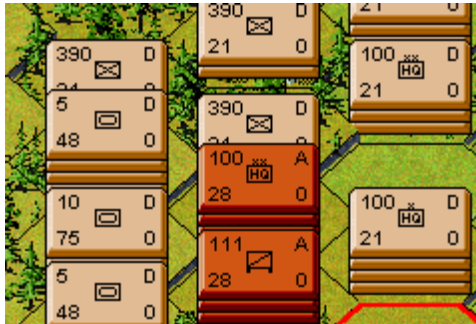
Il existe 2 vues 3D à votre disposition. Ces vues vous donnent une vision panoramique de la carte et une meilleure idée des diverses variations du terrain, malgré le fait qu'elle donne moins d'informations sur le positionnement du fait de la perspective. La vue 3D par défaut montre les unités de la carte avec des icônes 3D représentatives.

Vue Eloignée 3D avec icônes



De la même façon, il existe une vue éloignée associée à la vue 3D qui vous présente une plus grande partie de la carte mais toutefois moins détaillée. De manière similaire, vous utiliserez cette vue afin de conforter une prise de décision.

Vue normale 3D avec pions



C'est une alternative à la vue 3D avec icônes qui montre les unités à l'aide des classiques pions des wargames. Avec cette vue, vous voyez le type de l'unité sur le dessus du compteur ainsi que quatre valeurs : Force, Moral, Mouvement et Fatigue que vous voyez habituellement dans la Zone d'Information des Hexagones.



Bien que seul le pion du dessus soit normalement visible pour chaque pile, si vous cliquez gauche sur l'hex en surbrillance, cela rendra transparent les pions successivement, vous permettant de voir tous ceux de la pile. Cependant si vous cliquez trop vite, cela générera un double-clic, et sélectionnera toutes les unités via la méthode d'interface standard.

Vue Eloignée 3D avec pions



C'est la version éloignée de la vue normale avec pions qui montre moins de détails, mais permet de prendre du recul par rapport à la situation.

Comment Changer de Vue

Vue normale en 2D : C'est la vue par défaut. Pour restaurer cette vue, utilisez la rubrique 2D Normal View dans le View Menu. Autrement, vous pouvez utiliser la touche 2 en raccourci clavier.

Vue éloignée 2D : pour obtenir cette vue, utilisez la rubrique 2D Zoom Out View dans le View Menu ou la touche 1 en raccourci clavier.

Vue normale 3D avec icônes : pour obtenir cette vue, utilisez la rubrique 3D Normal View dans le View Menu ou la touche 4 en raccourci clavier.

Vue éloignée 3D avec icônes : pour obtenir cette vue, utilisez la rubrique 3D Zoom Out View dans le View Menu ou la touche 3 en raccourci clavier.

Vue normale 3D avec pions : Une fois en vue normale 3D, vous obtenez la vue avec pions en utilisant la rubrique 3D dessous en dessous de Settings Menu.

Vue éloignée 3D avec pions : Une fois en vue éloignée 3D, vous obtenez la vue avec pions en utilisant la rubrique 3D dessous en dessous de Settings Menu.

Aperçu rapide



Cette section vous donne un aperçu rapide du jeu et des fonctions du programme principal. Pour plus d'informations voir les diverses sections du menu d'aide [Contents](#).

Camps

Une bataille de Panzer Campaigns est jouée par deux camps : un Alliés et un Axe. Une partie peut être jouée soit contre l'ordinateur, soit à plusieurs en utilisant différents modes tels que le jeu en chaise tournante, les parties par email (Play-By-E-Mail) ou le jeu en réseau. Voir le Mode Menu dans le Guide du Programme Principal pour plus d'informations sur ces modes.

Hexagones

Chaque partie est jouée sur une carte formée d'hexagones (hex). Chaque hex mesure 1 km. Chaque hex comporte un terrain qui affecte les mouvements et les combats dans cet hex. Pour plus d'informations sur les terrains et leurs effets voir la Zone d'Information des Hexagones dans le Guide du Programme Principal.

Echelle de temps

Chaque partie est divisée en tours qui représentent en règle générale 2 heures réelles, bien que cela puisse varier selon le scénario. Chaque joueur contrôle un certain nombre d'unités qui peuvent être soit sur la carte au début de la partie, soit arriver en renforts. Pour plus d'information voir le Menu Units dans le Guide du Programme Principal.

Fin de partie

Lorsque chaque joueur a fini son tour, ils poursuivent la partie au tour suivant en utilisant la fonction **Next Turn** du Turn Menu (voir le Guide du Programme Principal). Cela se poursuit jusqu'à ce que la limite de temps du scénario soit atteinte et que la victoire, la

défaite ou qu'une issue incertaine soit déterminée. La victoire et la défaite sont déterminées par un calcul basé sur la possession de certains hexs objectifs et le ratio de pertes de chaque camp. Voir la section **Victory** de l'Info Menu (dans le Guide du Programme Principal) pour plus d'informations sur les conditions de victoire.

Unités



Typiquement, chaque unité est un bataillon, une compagnie ou un peloton d'infanterie, d'artillerie ou de tanks. Chaque unité d'infanterie a une valeur de force en nombre d'hommes, chaque unité d'artillerie en nombre de canon et chaque unité de tanks en nombre de véhicules. De plus il existe des unités spécialisées tels les QG, les unités aériennes et les bateaux. Les unités d'infanterie, d'artillerie et de tanks peuvent tirer sur les unités ennemies (pour l'artillerie tractée, seulement lorsqu'elle est dételée) et chacune possède une portée indiquant le nombre d'hexs à laquelle elle peut tirer.

Information sur les unités



Lorsque vous cliquez sur un hex, ses unités sont affichées dans la Zone d'Information des Hexagones sur un côté de la carte. Cet affichage donne des informations de l'unité telles que la force et la fatigue. De plus, les conditions spéciales de l'unité comme "Disruption" sont aussi affichées.

SS PzIII	Hard	5/1
Das Reich Armored Troop	Soft	5/1
Das Reich Motorized Div	Assault	6
46th Panzer Corps	AA	2/1
PanzerGruppe 2	Defense	8
Army Group Center	Hard Target	
	Speed	12

Un clic droit sur cet affichage vous donnera d'autres informations sur l'unité telle que la portée. Cet affichage est aussi utile pour trouver l'organisation hiérarchique de l'unité, son affiliation et ainsi de suite. Voir la Zone d'Information des Hexagones dans le Guide du Programme Principal pour plus d'information sur ces valeurs.



Lorsque le brouillard de guerre (FOW : Fog-of-War) est en action vous ne pourrez avoir que des informations incomplètes sur les unités ennemies. En particulier, la force exacte n'est pas montrée. La force approximative sera utilisée en utilisant la notation suivante :

X représente une force de 1 à 9

XX représente une force de 10 à 99

XXX représente une force de 100 à 999

Empilement

Dans chaque hex, l'empilement est mesuré en terme de nombre total d'hommes ou équivalent. Pour les questions d'empilement chaque véhicule ou canon est considéré comme étant l'équivalent de 10 hommes. La valeur d'empilement totale dans l'hex sélectionné peut être trouvée au centre de la fenêtre d'information des terrains avec un clic droit dans la Zone d'Information des Hexagones. Deux limites d'empilements sont appliquées dans le jeu. Chacune de ces valeurs peut être trouvée dans l'affichage du Parameter Data. La limite maximum d'empilement est le nombre total d'hommes ou équivalent qui peut se trouver dans l'hex à un moment donné. La limite d'empilement des routes est le nombre maximum d'hommes ou équivalents pouvant voyager via le Road Movement à travers un hex. Cas particulier, seulement 4 bateaux peuvent être empilé sur le même hex.

Sélection d'unité

La majeure partie des actions nécessite que les unités soient sélectionnées. En cliquant gauche sur un hex de la carte, il devient "Point Chaud". Les unités de l'actuel Point Chaud sont représentées dans la Zone d'Information des Hexagones (voir le Guide du Programme Principal). Ces unités peuvent être sélectionnées en cliquant gauche sur leur image dans la Zone d'Information des Hexagones. Autrement, toutes les unités d'un hex peuvent être sélectionnées en double cliquant sur l'hex.

Mouvements et autres actions

A chaque tour, un joueur peut avancer, tirer et effectuer des assauts en utilisant les unités sous son contrôle. Chaque action accomplie par une unité lui coûte des Points de Mouvement. Les unités peuvent bouger dans n'importe quel ordre et vous n'êtes pas obligé

d'utiliser tous les points de mouvement. Pour bouger, tirer ou utiliser des points de mouvement, une unité doit d'abord être sélectionnée.

Une fois sélectionnées, les unités peuvent bouger en cliquant droit sur un hex adjacent. Autrement, une fois que les unités sont sélectionnées, le joueur peut les bouger en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé depuis l'hex de départ jusqu'à l'hex d'arrivée, puis de relâcher le bouton de la souris (c'est la si bien nommée méthode du " glisser déposer "). L'ordinateur déterminera automatiquement le chemin le plus court et le plus économique et déplacera les unités sélectionnées à destination. Les unités sélectionnées peuvent tirer en cliquant droit sur l'hex cible tout en maintenant la touche contrôle (Ctrl) enfoncée. Une autre façon de procéder pour le joueur est de basculer le Programme Principal en mode Fire puis faire tirer les unités sélectionnées en cliquant droit simplement sur l'hex cible (voir la Barre d'Outils dans le Guide du Programme Principal).

Zone de Contrôle

Les six hexagones immédiatement adjacents à un hex occupé représente sa Zone de Contrôle (ZOC). La ZOC affecte les mouvements et le ravitaillement de l'adversaire. Lorsqu'une unité entre dans la ZOC d'un ennemi, celui-ci peut tirer dessus. Le coût pour bouger d'une ZOC ennemie à une autre ZOC ennemie sera supérieur à la normale et cela pourra être interdit si la règle optionnelle Locking Zones-of-Control est utilisée. Voir aussi le Guide du Programme Principal.

Renforts

Dans un scénario, des unités supplémentaires peuvent être ajoutées pour arriver à un tour précis. Elles peuvent même arriver au premier tour de jeu, puisque certains scénarios commencent sans unités sur la carte. L'arrivée des renforts est annoncée dans le Command Dialog au début du tour. Pour faire entrer ces unités, sélectionnez le Menu Units puis choisissez la rubrique Arrived. Autrement, vous pouvez appuyer sur le bouton Arrived Units dans la Barre d'Outils.

Si des renforts ne sont pas placés sur la carte lorsque vous avancez d'un tour, l'Arrived Dialog s'ouvre automatiquement.

Les renforts arrivent généralement par un hex du bord de la carte, mais ce n'est pas toujours le cas. Les bateaux en mer peuvent apparaître « d'un coup » et les unités aéroportées « tomber d'on ne sais où » et apparaître. Dans tous les cas, vous ne pouvez modifier l'endroit d'arrivée et en fait les unités aéroportées vont souvent se disperser et arriveront dans des hex différents à chaque fois que vous jouerez le scénario. Une fois parachutées, les unités aéroportées se battent comme des troupes au sol et n'ont plus d'avantages particuliers ou de capacités spéciales de mouvement.

Suivant le scénario, l'arrivée des renforts peut être affecté par une « Mesure de Protection » définie dans les données de renforts. Ceci évite le blocage des hex d'arrivée par l'adversaire. Cela fonctionne pour les renforts terrestres, mais pas pour les renforts amphibies et aéroportés. Lorsque la Mesure de Protection prends effet, toute unité à cette distance de l'hex d'arrivée est Broken et toute unité sur l'hex d'arrivée est détruite.

Principes de Base

Mouvements



Pour bouger des unités, sélectionnez d'abord les unités à bouger, puis cliquez droit dans un hex adjacent. Autrement vous pouvez cliquer dans l'hex de départ, déplacer la souris sur l'hex d'arrivée et relâcher le bouton (c'est le glisser déposer). Le Programme Principal calculera un chemin avec un coût de mouvement minimum et déplacera automatiquement les unités sélectionnées à l'hex de destination. A moins que le brouillard de guerre ne soit activé vous pouvez annuler un mouvement en utilisant la commande Undo Movement du Command Menu. Le coût du mouvement dépend du terrain sur lequel se déplace l'unité et des conditions météo. Ces données peuvent être trouvées dans le dialogue Parameter Data. Dans les modes de vues en 3D les unités ont une direction, mais cela n'a normalement aucun effet en terme de jeu. Dans certains scénarios, des unités peuvent se voir assigner une orientation fixe pour simuler les restrictions de tir.

Modes Travel et Rail

Les modes Travel et Rail sont des déploiements spéciaux utilisés pour les unités désirant profiter des routes et des chemins de fer. Pour placer une unité en mode Travel ou Rail : sélectionnez la tout d'abord, puis depuis le menu Command choisissez la commande appropriée, c'est-à-dire Change Travel Mode ou Change Rail Mode. Il existe un bouton Change Travel Mode dans la Barre d'Outils. Une unité est dite **Deployed** lorsqu'elle n'est pas en mode Travel ou Rail.

 Le mode Travel représente les unités se trouvant en formation en colonne, et pour l'artillerie tractée lorsqu'elle est attelée. Les routes n'ont pas d'effet sur les unités qui ne sont pas en mode Travel. En mode Travel, les unités sont moins efficaces au combat et plus vulnérables face à l'ennemi. L'artillerie tractée doit être en mode Travel ou Rail pour pouvoir bouger. Une unité en mode Travel est représentée avec une barre blanche en bas de son pion en 2D et avec la lettre **T** à la suite de sa valeur de mouvement dans la Zone d'Information des Hexagones.

 Le mode Rail représente les unités embarquées en chemin de fer. Une unité en mode Rail ne peut ni tirer, ni effectuer d'assaut. Une unité en mode Rail est représentée avec le symbole RR sur son pion et avec la lettre **R** à la suite de sa valeur de mouvement.

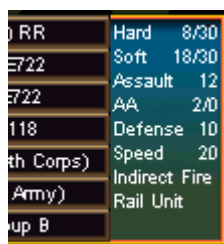
Pour la majeure partie des unités, le fait de passer en mode Travel ne coûte rien, mais 1/3 de leur potentiel de mouvement pour repasser du mode Travel au mode Deployed (exceptée avec la règle optionnelle Manual Defensive Fire). L'artillerie lourde tractée utilise la totalité de son potentiel de mouvement pour passer en mode Travel et en sortir. Les autres artilleries tractées utilisent 1/3 de leur potentiel de mouvement pour passer en mode Travel et en sortir.

Pour toutes les unités le coût pour passer en mode Rail et en sortir est la totalité du potentiel de mouvement. De plus, une unité ne peut passer en mode Rail que si elle est sur un hex contenant une voie ferrée valable et que son camp a des capacités de voie ferrée (définie dans le Parameter Data). Une unité en mode Travel ou Rail ne reçoit aucun bonus défensif du terrain qu'elle occupe.

Une unité doit être en mode Travel ou Rail pour pouvoir traverser un pont. De plus certaines unités doivent être en mode Travel ou Rail pour pouvoir entrer dans certains types de terrain. Par exemple, les véhicules ont interdiction de rentrer dans un marais (Marsh) et doivent par conséquent être en mode Travel ou Rail pour pouvoir le faire. Si une unité a commencée la traversée d'un tel terrain par la route, elle doit aussi en sortir par la route.

Une unité se déplaçant par la route à travers un terrain qu'elle ne pourrait autrement traverser ne peut quitter le mode Travel dans un tel terrain. Les canons tractés sont une exception puisqu'ils peuvent quitter le mode Travel dans un tel terrain, mais ont les mêmes résultats en tir et en défense après avoir fait cela que si ils étaient en mode Travel pour simuler leur déploiement en terrain restreint.

Unités Ferroviaires



RR	Hard	8/30
E722	Soft	18/30
E722	Assault	12
E722	AA	2/0
118	Defense	10
th Corps)	Speed	20
Army)	Indirect Fire	
up B	Rail Unit	

Certaines unités sont classées comme étant des Unités Ferroviaires. De telles unités ont besoin d'être en mode Rail pour bouger et de ce fait ne peuvent se déplacer que via des voies ferrées. Les Unités Ferroviaires ne comptent pas dans la capacité de voies ferrées de son camp lorsqu'elles sont en mode Rail.

Unités Amphibies



Hard	8/1
Soft	12/1
Assault	12
AA	4/1
Div	Defense 12
	Hard Target
Speed	14
er	Amphibious
	Armored Car

Certaines unités sont classées comme étant amphibies. Les unités amphibies en mode Travel ont la possibilité de traverser les rivières et les canaux au prix de la totalité de leur capacité de mouvement.

Modificateurs dus à la Qualité

Les modificateurs suivant s'appliquent à la capacité de mouvement des unités, ils sont basés sur la qualité de l'unité :

La capacité de mouvement des véhicules de qualité A est augmentée de 20%

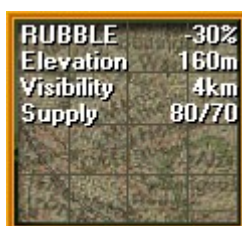
La capacité de mouvement de toutes les unités de qualité B et des unités de qualité A autres que des véhicules est augmentée de 10%.

La capacité de mouvement de toutes les unités de qualité D et des unités de qualité E autres que des véhicules est diminuée de 10%.

La capacité de mouvement des véhicules de qualité E et des unités de qualité F autres que des véhicules est diminuée de 20%

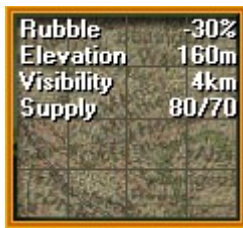
La capacité de mouvement des véhicules de qualité F est diminuée de 30%

Décombres



RUBBLE	-30%
Elevation	160m
Visibility	4km
Supply	80/70

Les décombres peuvent être créés dans les hex de village, de ville, de grandes villes ou d'industrie par les effets de tirs indirects ou de frappes aériennes sur cet hex. Les décombres n'ont aucuns effets sur les combats, mais triplent le coût en mouvement à travers l'hex et annulent le bonus route pour les traverser.



Les unités du génie peuvent essayer de nettoyer les décombres. Une fois nettoyés, les décombres coûtent toujours le triple de mouvement, mais permettent les mouvements sur route. Les décombres qui ne sont pas nettoyés sont signalés par « RUBBLE » dans la Zone d'Information des Hexagones, tandis qu'une fois nettoyés ils sont signalés « Rubble ».

Obstacles



Les obstacles peuvent être placés sur la carte à l'aide de l'éditeur de scénarios, mais ne peuvent être créés durant la partie. Un hex avec obstacles non pénétré coûte la totalité de la capacité de mouvement des unités y entrant, mais ne cause pas de pertes. Les obstacles peuvent être enlevés par des unités de génie et de déminage de la même manière que pour les champs de mines. Les obstacles ne bloquent pas l'approvisionnement. Les obstacles sont dits pénétrés après qu'une unité y soit entrée et à partir de là, leur coût dépend du statut de l'unité entrante :

Une unité Deployed ajoute $\frac{1}{4}$ de leur capacité de mouvement total pour entrer dans un hex avec obstacles pénétré.

Les unités en mode Travel n'ont pas de coût additionnel pour entrer dans un hex avec obstacles pénétré.

Encombres



Les marqueurs d'encombrement sont placés sur la carte à l'aide de l'éditeur de scénarios. Ils ne peuvent être enlevés ou créés en cours de partie. Les marqueurs d'encombres peuvent affecter seulement un camp ou les deux dépendant de la **Congestion Side** du Parameter Data. Lorsque l'encombrement affecte un camp donné, une unité de ce camp doit utiliser la totalité de son potentiel de mouvement pour entrer dans un hex encombré. Un hex encombré est noté « CONGESTION » dans la Zone d'Information des Hexagones.

Une valeur qui affecte la durée des marqueurs d'encombrement est la valeur **Congestion Expiration** du Parameter Data. Si la valeur est 0, les marqueurs ne seront jamais enlevés. Sinon pour chaque tour d'une unité de la Congestion Side passé dans le même hex qu'un marqueur d'encombrement, la valeur relative de ce marqueur est augmentée de 1. Lorsque la valeur atteint la valeur de Congestion Expiration, le marqueur est retiré de la carte. Les marqueurs d'encombrement affectant les deux camps ne sont jamais enlevés.

Champs de mines



Les champs de mines peuvent être placés sur la carte à l'aide de l'éditeur de scénarios, mais peuvent aussi être créés par le génie en cours de partie. Les champs de mines ont trois valeurs de densité : 1, 2, 3. Ces valeurs sont indiquées par un chiffre rouge sur le pion, ainsi que dans la Zone d'Information des Hexagones. Cette valeur de densité détermine le niveau de pertes causées à une unité lors de son entrée dans le champ de mine. Un champ de mines de densité 2 causera deux fois plus de pertes qu'avec une densité de 1, et le niveau 3 causera trois fois plus de pertes. Par défaut, un champ de mine bloque l'approvisionnement à travers cet hex. Après l'entrée d'une unité dans le champ de mines, il est considéré comme pénétré. Une fois pénétré, le champ de mines ne bloque plus l'approvisionnement. Les champs de mines peuvent être enlevés par le génie.

Lorsqu'une unité entre dans un champs de mines et est sujette à une attaque de champs de mines, elle perd un nombre de points de mouvement égal à $D/3$ de son total de points de mouvement, où D est la densité du champs de mines (1, 2 ou 3). Donc, l'entrée dans un champs de mines de densité 1 coûtera $1/3$ du total de points de mouvements d'une unité et ainsi de suite.

Endommagement de voies ferrées

Toute unité Deployed qui n'est ni Broken, ni en train de se retrancher ni en train de construire un pont peut endommager les voies ferrées de l'hex qu'elle occupe à condition qu'il n'y ait pas d'unité en mode Rail dans ce même hex. Pour endommager les voies ferrées, sélectionnez une unité pour effectuer cette tâche et choisissez la commande **Damage Rail** dans le Menu Command. Une unité dépense $1/3$ de son total de mouvement pour endommager les voies ferrées.

Ponts Légers, Moyens et Lourds

Il existe trois types de ponts : Léger, Moyen et Lourd.

■ Les ponts légers correspondent à de simples passerelles et ne peuvent être utilisés que par l'infanterie. Les ponts légers servent aussi à représenter les ponts de chemins de fer pour représenter leur faible capacité à supporter un trafic de véhicules.

■ Les ponts moyens correspondent à des ponts en bois et permettent le passage de l'infanterie et des véhicules non blindés.

■ Les ponts lourds correspondent à des ponts en métal et peuvent être utilisés par toutes les unités.

Pour plus d'information sur la façon d'endommager et de construire des ponts voir Génie.

Bacs

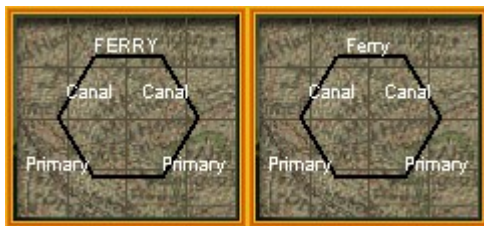
■ Les bacs servent à traverser les bordures d'hex de rivière et de canal. Ils sont similaires aux ponts mais avec quelques importantes différences.

Un bac ne peut servir à bouger qu'une unique unité non combinée à travers une bordure d'hex par tour.

Le mouvement coûte la totalité des points de mouvement de l'unité et celle-ci ne doit pas avoir utilisé de points de mouvements avant.

Une unité dans un bac ne peut pas être Disrupted ou Broken et doit être en mode Travel.

Un bac peut être détruit par une unité Deployed qui n'est ni Broken, ni en train de se retrancher ni en train de construire un pont et adjacente à celui-ci pour 1/3 de son total de mouvement. Voir le menu Command du Programme Principal pour ordonner cela.



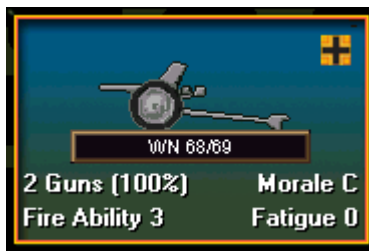
En maintenant le bouton droit de la souris enfoncé dans la Zone d'Information des Hexagones, vous pouvez voir le statut actuel du bac. Lorsqu'un bac est désigné avec des majuscules, il peut transporter un unique unité, mais lorsqu'il est désigné avec des minuscules, il a déjà transporté une unité ce tour et ne pourra en transporter d'autres qu'au prochain tour.

Unités Fixée



Selon le scénario, certaines unités peuvent commencer la partie Fixed. Les unités sont figées dans le but d'éviter des mouvements irréalistes au début du scénario. Une unité fixée assaillie ou repérée perd automatiquement son statut Fixed. De plus, selon les scénarios, certaines organisations peuvent avoir des mises à disposition propres qui leur permettent de devenir un-Fixed à partir d'un moment donné du scénario. Suivant la mise à disposition, si une unité d'une telle organisation est repérée, la mise à disposition peut être automatiquement déclenchée.

Unités Immobiles



Suivant l'Ordre de Bataille, certaines unités peuvent se voir attribuer une vitesse de 0. Cela veut dire qu'elles sont immobiles. Typiquement, ces unités sont des canons d'artillerie sans possibilité de déplacements et se trouvent dans des défenses statiques. Bien qu'elles ne puissent bouger et n'aient pas de capacité de mouvement, elles peuvent tirer. A la place de la capacité de mouvement, c'est leur capacité de tir qui est montré.

Se Retrancher



Une unité Déployée qui n'est ni Disrupt, ni Broken peut exécuter l'ordre de se retrancher. L'hex ne doit contenir ni Casemate, ni Bunker. Si l'hex contient des tranchées, elles doivent être abandonnées. Une unité qui se retranche tire à demi puissance. Les tours suivants, suivant une probabilité, il y a une chance que l'hex :

Perde son statut abandonné si il l'était

Devienne une position améliorée s'il n'y avait pas de fortifications

Devienne un hex de tranchées si il était une position améliorée

Une unité ne peut commencer à se retrancher si dans le même tour elle a tirée ou bougée. Il est impossible de se retrancher lorsque les conditions sont Frozen. Il est impossible de construire des Casemates et des Bunkers de même qu'il est impossible d'enlever leur statut abandonné. Avoir des troupes du génie dans le même hex double la probabilité de construire de nouvelles fortifications.

Les fortifications sont représentées sur la carte par un pion ou une icône plus large avec une couleur neutre. Dans la Zone d'Information des Hexagones, les types de fortifications sont inscrits. Lorsque des fortifications telles que des tranchées sont écrites "TRENCH", en majuscules, elles sont dans un statut « normal ». Lorsque de telles fortifications ont été abandonnées, elles seront présentées en minuscules, et seront d'une protection moindre pour le défenseur.

La probabilité pour que les opérations de fortification d'un bataillon soient couronnées de succès est trois fois plus importante que pour une compagnie combinée composée de trois unités ou plus. Une compagnie combinée composée de deux unités a une probabilité de réussite doublée. Une compagnie simple et les pelotons ont une probabilité de réussite normale.

Les unités de ravitaillement (lorsque la règle optionnelle Explicit Supply est sélectionnée) et les QG ne peuvent se retrancher.

Retraits

En sélectionnant **Word pad** dans le menu Units vous ouvrez la fenêtre Word pad et pouvez voir les retraits qui auront lieu durant le scénario. Les retraits d'un scénario provoqueront la disparition du champ de bataille de certaines unités à un moment donné. Cela permet de représenter les retraits historiques de ces unités durant la bataille.

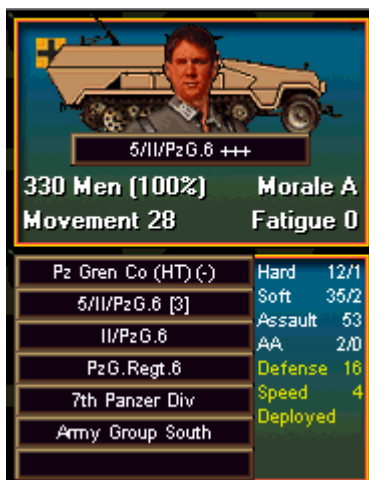
Combinaison et séparation

Dans la série Panzer Campaigns, l'unité de base est le bataillon. Cependant, dans certains scénarios, il peut y avoir des bataillons « cassés » en unités de la taille d'une compagnie. L'option Combine sert à combiner de telles unités en une seule entité. Cette option ne peut être utilisée que pour combiner des unités qui sont à la fois :

Des compagnies ou des unités plus petites du même bataillon et

Des unités qui ont les mêmes composantes (c'est-à-dire qu'elles doivent être du même type et composées intégralement d'hommes, de canons ou de véhicules).

Pour combiner deux unités de la taille d'une compagnie ou plus en une seule unité, sélectionnez les dans la Zone d'Information des Hexagones et appuyez sur le bouton **Combine/droit** de la barre d'outils ou choisissez la rubrique Combine/droit dans le menu Command. Note : en maintenant enfoncée la touche alt et en sélectionnant le bouton, toutes les unités actuellement dans l'hex seront combinées qu'elle que soit l'unité sélectionnée.



5/II/PzG.6 +++	
330 Men (100%)	Morale A
Movement 28	Fatigue 0
Pz Gren Co (HT) (-)	Hard 12/1
5/II/PzG.6 [3]	Soft 35/2
II/PzG.6	Assault 53
PzG. Regt. 6	AA 2/0
7th Panzer Div	Defense 16
Army Group South	Speed 4
	Deployed

Lorsque des unités sont combinées, l'unité combinée aura les pires conditions des unités individuelles. La nouvelle unité combinée aura le moins de points de mouvements des

unités qui la compose. Combiner une unité Disrupt et une unité qui ne l'est pas entraînera la création d'une unité Disrupt avec le plus haut niveau de fatigue de chacune des unités. Une unité combinée a trois signes plus (+++) après le nom de l'unité comme le montre l'image ci-dessus.

Lorsque vous cliquez droit sur l'image d'une unité combinée, le nombre de sous unités formant l'unité combinée est inscrit entre crochets après le nom. Par exemple, sur l'image ci-dessus, l'unité combinée est constituée de trois sous unités comme le montre la notation [3]. Une unité qui a la possibilité de se combiner, mais qui ne l'a pas fait aura la notation [1] après son nom d'unité.



Cas particulier, lorsque toutes les sous unités d'une organisation se sont combinées en une seule unité, c'est le nom de l'organisation qui est utilisé à la place du nom de la première unité à avoir été combinée.

Une unité combinée peut être séparée en unités individuelles en la sélectionnant, et en utilisant la fonction Combine/droit Cela entraînera la formation d'une seule unité individuelle. D'autres unités individuelles peuvent être créées en réutilisant la fonction Combine/droit

Note : combiner et séparer des unités est considéré comme étant une facilité de jeu pour réduire le nombre de petites unités en jeu, c'est pourquoi le fait de combiner ou séparer des unités ne requière aucun point de mouvement et peut être effectué à n'importe quel moment.

Limites d'empilements pour les renforts

Excepté les renforts amphibies, lors de l'arrivée des renforts sur la carte, il n'y a pas de limites d'empilements. Pour les renforts amphibies, la limite d'empilement est doublée.

Mesures de protections des renforts

Dans la majorité des scénarios, les renforts arrivent par les bords de cartes. Sans une règle spéciale, il serait possible pour le joueur de bloquer les renforts adverses en occupant l'hex d'arrivée. Pour empêcher cette tactique, un renfort peut avoir une Mesure de Protection. Cette mesure provoquera chez les unités à une certaine distance de l'hex d'arrivée un changement de statut automatique pour le statut broken. De plus, toute unité ennemie sur l'hex d'arrivée sera automatiquement détruite à l'arrivée des renforts. Pour les autres renforts tels que les renforts aéroportés, ils n'ont en règle générale pas cette mesure et ne causent donc pas cet effet. Les mesures de protections données à un renfort sont déterminées dans le scénario par son créateur et peuvent donc varier. En général, il est préférable de ne pas s'approcher de moins de 5 hexs d'une zone de renforts pour éviter cet effet.

Renforts aéroportés

Les renforts aéroportés sont de deux types : parachutage et planeur. Ils arrivent de la même manière que les renforts normaux à l'aide de la fenêtre Arrived du Programme Principal. Cependant, selon le scénario, les renforts aéroportés peuvent être sujets à une dispersion aléatoire déterminée au moment de leur arrivée sur la carte. De plus, les renforts aéroportés sont sujets à des pertes au moment de leur arrivée suivant le terrain et la présence d'unités ennemis :

Des renforts aéroportés atterrissant dans l'eau ou des hexs infranchissables sont éliminés.

Des renforts aéroportés atterrissant dans des marais ou des marécages subissent jusqu'à 60% de pertes.

Des planeurs atterrissant dans un terrain accidenté, un village, une ville, une cité, une zone industrielle, un verger, une forêt, une jungle ou un bocage souffrent jusqu'à 60% de pertes.

Des renforts aéroportés atterrissant dans un hex ennemi subissent 80% de pertes et sont déplacés dans un hex libre adjacent où ils risquent de subir de pertes additionnelles dues au terrain.

Des renforts aéroportés qui ne souffriraient pas des pertes ci-dessus subiront jusqu'à 20% de pertes.

Une unité aéroportée qui n'atterrit pas sur un hex ennemi, et qui n'a donc pas subi les 80% de pertes mentionnées ci-dessus, est sujette à des pertes additionnelles :

Les pertes des unités aéroportées augmentent de 10% fois la distance de dispersion. Par exemple, un renfort aéroporté atterrissant à deux hexs de sa cible subira 20% de pertes supplémentaires.

Une unité aéroportée atterrissant sur un champ de mine subit 2% de pertes supplémentaires par niveau de densité du champ de mine (soit respectivement 2%, 4% ou 6%).

Toutes ces pertes comptent dans le calcul des points de victoire du scénario.

Commandos et bordures d'hexs infranchissables

Certaines bordures d'hexs dans le jeu telles que les falaises sont infranchissables pour la majeure partie des unités. Cela est présenté dans le Parameter Data Movement dessous comme un coût de -1 MP.

Cependant, pour les unités de commando, il est possible de franchir n'importe quelles bordures d'hex, même celles qui sont normalement infranchissables, pour la totalité de leurs points de mouvements. Cela permet aux commandos de traverser et de faire des assauts à travers des bordures d'hex telles que les falaises.

Mouvement naval

Normalement, les unités navales bougent d'un hex de mer à un autre hex de mer suivant leurs points de mouvements. Cependant, il y a deux restrictions sur ces mouvements :

Une unité navale ne peut pas se déplacer sur un hex adjacent à un hex terrestre. Cela représente le fait que l'eau n'y est pas assez profonde pour les manœuvres.

Une unité navale ne peut traverser un bord d'hex ayant une construction maritime telles que les digues. Elles représentent des jetées pour les ports et toutes autres constructions humaines.

Règles de mouvements en Zones de Contrôles (ZOC)

Lorsqu'une unité tente de bouger d'un ZOC ennemie à une autre, alors les règles spéciales de mouvement s'appliquent. Ces règles sont basées sur trois cas possibles impliquant la règle Locking ZOC Optional (voir la fenêtre Optional Rules) et le multiplicateur de mouvement en ZOC (ZOC Movement Multiplier Parameter Data value) (voir la fenêtre Parameter Data)

Cas1 : la règle Locking ZOC est active : mouvement impossible

Cas2 : la règle Locking ZOC n'est pas active et le multiplicateur de mouvement en ZOC est 0. Le mouvement est autorisé lorsque l'hex d'arrivée est occupé par une unité amie. Le mouvement coûte la totalité des points de mouvements.

Cas3 : la règle Locking ZOC n'est pas active et le multiplicateur de mouvement en ZOC est différent de 0. Le coût normal de mouvement est multiplié par le multiplicateur de mouvement en ZOC pour déterminer le coût de mouvement réel.

Repérage par la poussière

Il y a des valeurs paramétrées pour chaque camp associées à la règle de repérage par la poussière. Ces valeurs doivent être non nulles pour que le repérage par la poussière puisse survenir dans un scénario. Le repérage par la poussière fait qu'une unité qui a bougé en dehors de la limite de visibilité peut être repérée comme étant une unité inconnue  selon une certaine probabilité. Le repérage par la poussière ne peut avoir lieu que durant les tours de jour (cela inclus les tours de crépuscule et d'aube) et uniquement durant les tours où les conditions météo ont été normales.

Fossés anti-char



Suivant les scénarios, il peut y avoir des fossés anti-char présents sur la carte. Ils affectent les mouvements de la même manière que les canaux et sont donc infranchissables par des unités qui ne peuvent traverser les canaux. Cependant, le génie peut les détruire ou construire un pont par-dessus comme cela est décrit dans la section Génie.

Pannes mécaniques

Selon la valeur du paramètre de pannes mécaniques, il est possible qu'une unité constituée de véhicules subisse des pertes à la suite d'un mouvement. La probabilité que cela arrive ne dépend pas uniquement de la valeur du paramètre, mais aussi de la qualité de l'unité et du coût du mouvement. Cependant une unité constituée d'un unique véhicule ne peut jamais être éliminée de cette manière.

Etant donné un coût de mouvement C pour une unité donnée composée de V véhicule, sachant que la valeur du paramètre de panne mécanique est P et que le modificateur de qualité est Q, la probabilité que le mouvement entraîne une perte de 1 véhicule est donnée par la formule suivante :

$$\text{Probabilité} = V * C * P / (40000 * Q)$$

Notez que la probabilité est graduée, ainsi lorsque B = 1, alors une unité de 100 véhicules de qualité C perdra en moyenne 1 véhicule pour 100 hexs de mouvement sur une route principale. Le modificateur de qualité est le suivant :

Qualité A => Modificateur = 1.2
Qualité B => Modificateur = 1.1
Qualité C => Modificateur = 1
Qualité D => Modificateur = 0.8
Qualité E => Modificateur = 0.6
Qualité F => Modificateur = 0.4

Lorsqu'une unité est signalée comme étant peu fiable (**Low Reliability**) dans l'ordre de bataille, la probabilité de panne mécanique est triplée.

Infanterie à pied



Il est possible pour les infanteries motorisées et mécanisées d'être classée comme étant « à pied » ("On Foot"). Cela veut dire que ces unités ont laissé leurs transports à l'arrière et se déplacent à pied. Dans cet état, l'unité bouge comme si elle était une unité d'infanterie normale. Au début de n'importe quel tour du joueur où l'unité est empilée avec son QG, ce statut est retiré et l'unité retrouve son statut normal.

Code couleur

Les valeurs de mouvements présentées dans la Liste des Unités ont un code couleur dépendant des points de mouvement restant comparés au total de points de mouvements :

Blanc : il reste la totalité des points de mouvements. Aucun point de mouvement n'a été utilisé.

Vert : il reste au moins les 2/3 des points de mouvements, mais pas la totalité

Jaune : il reste au moins 1/3 des points de mouvements, mais moins des 2/3

Rouge : il reste moins d'1/3 des points de mouvements.

Objectifs

Un hex objectif contient un numéro dans un ovale de la couleur de son camp propriétaire. La propriété initiale d'un hex objectif est définie au lancement du scénario.



Un hex objectif vaut un nombre de points de victoire égal au nombre inscrit. Pour capturer un hex objectif, il suffit de déplacer une unité dessus. Sa couleur changera et son nombre de points de victoire se rajoutera au total du nouveau propriétaire. Une fois capturé, l'hex peut être laissé vacant et être sujet à une re-capture un nombre de fois illimité durant le scénario, mais seul le propriétaire final en recevra les bénéfices.



Un hex valant « 0 » (ou « ? » pour l'ennemi lorsque le FOW (brouillard de guerre) est actif) au début de scénario est un hex objectif de sortie. Cet objectif donne des Points de Victoire pour son camp à chaque fois qu'une unité amie est enlevée de la carte par cet hex. Les hexs de sortie se trouvent sur les bords de carte. Pour faire sortir une unité, déplacez la sur un hex de sortie, puis après l'avoir sélectionné, utilisez l'option Remove From Map du menu Command. L'unité sera retirée définitivement du jeu et la valeur de l'hex objectif augmentera. Un hex objectif de sortie ne change jamais de camp mais la présence de l'ennemi en empêche l'utilisation.

Pour plus d'informations sur les mouvements

Ce qui suit contient plus d'informations sur les caractéristiques du Programme Principal liées au mouvement :

La rubrique **Removed Units** du menu Info sert à accéder à une liste des unités qui ont été retirées de la carte.

La rubrique **Fixed Units** du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités fixées de la carte.

La rubrique **Moved Units** du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance sur la carte les unités qui ont utilisées des points de mouvements durant ce tour.

La rubrique **Road Stacking Limits** du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance sur la carte les unités qui sont dans des empilements qui dépassent la limite pour utiliser les mouvements de route.

La capacité **A/I Orders** peut être utilisée pour que l'IA fasse les mouvements d'une unité particulière, particulièrement utile pour celles arrivant en renforts dans les scénarios les plus grands.

Tirs



Du fait de l'échelle du jeu, hex de 1 Km et tours de 2 heures, la plupart des combats de la série Panzer Campaigns se déroulent à très courte portée. En fait, la majeure partie des unités de combat du jeu ont une portée de tir d'un hex et ne peuvent donc engager que les unités des hex adjacents. Cependant, certaines unités d'artillerie peuvent faire du tir indirect. Dans ce cas, une autre unité appartenant à la même organisation que l'unité qui tire sert à repérer la cible. Les unités capables de tirs indirects sont identifiées dans la fenêtre des unités, en cliquant droit sur l'image de l'unité dans la Zone d'Information des Hexagones. De plus, les unités de tirs indirects sont listées dans la fenêtre droit, visible en cliquant sur l'icône droit Dialog.

Les autres unités de combat (qui ne tirent pas en indirect) doivent voir la cible pour pouvoir l'engager. La visualisation de la cible est basée sur un effet combiné de ligne de vue et de limite de visibilité. A la base, une unité ne peut pas voir à travers les villes, les forêts, et au dessus des collines, ni voir au-delà de la visibilité maximum imposée par les conditions environnementales.

Bases de la résolution des tirs

Les tirs contre une unité sont résolus à l'aide du calcul du résultat de combat (Combat Results). La valeur de combat utilisée est la valeur d'attaque modifiée de l'unité tirant divisée par la valeur de défense modifiée de l'unité cible. Les paragraphes suivants décrivent les modificateurs et les restrictions qui s'appliquent au calcul.

Repérage pour le tir indirect

Lorsqu'une unité effectue un tir indirect, l'hex cible doit être dans une ligne de vue valide d'une unité de repérage de son camp. Vous pouvez déterminer toutes les unités capables de repérage pour un tir indirect en sélectionnant l'unité qui tire, puis en utilisant la

rubrique Highlight/Indirect Fire Spotters du menu View. Autrement, après avoir sélectionné l'unité de tir indirect, appuyez sur le raccourci clavier « W ».

Mode tir et coût de tir

Pour faire tirer une unité, le jeu doit être en mode tir (Fire Mode) en appuyant sur le bouton Mode à gauche de la barre d'outils. Pour retourner en mode mouvement, appuyez une seconde fois. Les joueurs vétérans trouveront plus simple de mettre le jeu en mode tir temporairement en maintenant enfoncé la touche Contrôle (Ctrl). Quelle que soit la méthode choisie, cliquez droit sur l'hex cible pour tirer. Appuyer sur le bouton droit Dialog de la barre d'outils est une autre méthode pour faire tirer l'artillerie. Se référer au Fichier d'Aide du Programme Principal pour plus d'informations à ce sujet.

Pour la plupart des unités, le coût de tir est d'1/3 du potentiel de mouvement. Pour les unités tirant en indirect, le coût est d'1/2 du potentiel de mouvement. Les navires payent deux fois le coût normal, mais leur valeur de tir est doublée lorsqu'ils tirent.

Les tirs indirects peuvent créer des décombres dans l'hex cible suivant la valeur de tir de l'unité qui tire et le Parameter Data.

Effets des tirs

Lorsqu'une unité est la cible de tirs, les effets sont calculés et exprimés en termes de :

Pertes - en véhicules, canons ou hommes

Augmentation de la fatigue – suivant l'effet du tir

Disruption – si le résultat du tir affecte la cible, alors l'unité doit passer un test de moral basé sur les résultats du tir. Si elle rate son test de moral, elle devient **Disrupt**. Si elle est déjà disrupt et rate son test de moral, elle devient **Broken**.



Une unité Disrupt est une unité qui a perdu de l'efficacité au combat à cause de son exposition très importante au feu ennemi. Cela représente le fait que le contrôle de la formation a été réduit, et ce faisant a réduit les capacités de l'unité à combattre en tant qu'unité constituée. Les hommes continuent à tirer, mais plutôt sur la cible de leur choix. Si l'unité est composée de tanks, alors de nombreux chefs de char ont «verrouillé». Une unité disrupt a une puissance de feu divisée par deux.



Si une unité disrupt rate un nouveau test de moral, elle devient **Broken**. Une unité broken a subi des effets bien plus importants qu'une unité disrupt. Une unité Broken ne peut pas attaquer. Cela représente le fait que les sous unités qui composent l'unité sont sous la direction de commandants du niveau de la section ou du peloton. L'unité est clouée au sol, mais n'as pas perdu la volonté de combattre, juste la capacité à organiser une action offensive.

Une unité **Broken** peut continuer à se défendre, mais laissera plus de prisonniers si elle subit un assaut. Une grosse unité broken mettra souvent plusieurs tours avant d'être complètement éliminée. Une unité broken qui n'est pas en Maximum Fatigue peut récupérer « d'elle-même », mais si elle n'a pas de QG, ou si son QG a raté son test de commandement, alors la probabilité est divisée par deux. Une unité broken n'a pas de ZOC. Une unité broken aura moins de pertes en cas de tir car on considère qu'elle s'expose moins que la normale.

La récupération du statut Disrupt et Broken est décrite dans la partie Commandement dans la section Récupération de Disruption.

Résultats sur carte



Par défaut, les résultats sont reportés sur la carte par un message sur l'hex cible. Le message donne le nombre d'hommes, véhicules, ou canons perdus à cause d'un tir ou d'un assaut. Dans certains cas, le résultat peut avoir un suffixe codé et peut avoir un code couleur pour donner plus de détails comme décrit ci-après :

Lorsque le résultat est jaune avec le suffixe /D cela signifie que l'unité est devenue Disrupt.

Lorsque le résultat est rouge avec le suffixe /B cela signifie que l'unité est devenue Broken.

Lorsque le résultat a le suffixe /X, cela signifie que l'unité a été éliminée.

Compréhension basique de la force d'attaque

Type de l'unité : Suivant que la cible est une Hard Target ou non, la valeur de tir Soft ou Hard est utilisée. Cliquez droit sur l'image de l'unité dans la Zone d'Information des Hexagones pour voir les valeurs de tir Soft et Hard. Certaines unités ne sont même pas capables d'engager des cibles Hard telles que les tanks ou les Casemates à une distance d'un hex.

La valeur d'attaque est multipliée par l'effectif de véhicules ou de canons de l'unité (si l'unité est composée d'hommes, alors l'effectif est divisé par 10, puisque 1 véhicule ou canon = 10 hommes).

Modificateurs de défense de la cible

Bordure d'hex : si le tir direct d'un ennemi passe par un bord d'hex de la cible, alors l'unité cible bénéficie du modificateur de bordure d'hex de cette bordure d'hex (voir le Parameter Data pour ces valeurs).

Terrain de base : une unité déployée bénéficie du modificateur de terrain de son hex.

Positions Improvisées et Tranchées : une unité déployée bénéficie de la présence de Positions Improvisées ou de Tranchées dans son hex

Bunkers et Casemates : une unité déployée et autre que des véhicules bénéficie des Bunkers et Casemates de son hex (l'infanterie mécanisée et motorisée déployée bénéficie aussi de cet avantage).

Modificateurs de tirs additionnels

A moins de tirer en indirect, si la cible est dans une position plus élevée, alors le modificateur d'élévation du Parameter Data s'applique.

Si l'unité qui tire est de qualité A, un modificateur de +20% s'applique.

Si l'unité qui tire est de qualité B, un modificateur de +10% s'applique.

Si l'unité qui tire est de qualité D, un modificateur de -20% s'applique.

Si l'unité qui tire est de qualité E, un modificateur de -40% s'applique.

Si l'unité qui tire est de qualité F, un modificateur de -60% s'applique.

Si l'unité qui tire est en Medium Fatigue, un modificateur de -10% s'applique.

Si l'unité qui tire est en High Fatigue, un modificateur de -20% s'applique.

Si l'unité qui tire est en Maximum Fatigue, un modificateur de -40% s'applique.

Une unité Disrupt tire à mi-puissance. Une unité Broken ne peut pas tirer mais peut se défendre.

Une unité qui se retranche ou est en Low Ammo tire à mi-puissance.

Normalement, une unité en mode Travel tire à mi-puissance. Cependant, si l'unité tire d'un hex où elle ne peut pas entrer sauf en mode Mouvement de Route, alors elle tire au quart de sa puissance. Par exemple les tanks en mode Travel dans les marais et l'artillerie déployée le long de la route dans les marais. Une unité en mode Rail ne peut tirer.

Le tir direct à une distance de plus d'un hex est modifié par la valeur d'effet de portée du Parameter Data. Par exemple, si la valeur d'effet de portée est 1/3, alors la valeur de tir direct à une distance de 2 hexs est multipliée par 1/3.

Le tir indirect sur un hex non repéré par une unité amie se fait à ¼ de sa valeur (cela s'applique uniquement si la règle optionnelle Indirect Fire by the Map est utilisée).

Une unité ciblée en mode Travel ou Rail, autre que les canons tractés, ont ½ de leur valeur de défense. Les canons tractés en mode Travel ou Rail ont ¼ de leur valeur de défense.

Les unités ciblées en mode Travel ou Rail ne tirent aucun bénéfice du terrain.

Modificateurs de tirs indirects

Un modificateur s'applique lorsqu'une unité tire en indirect dans les circonstances suivantes :

Le tir est un tir d'opportunité (c'est-à-dire, le tir se fait pendant le tour adverse)

Le tir est effectué durant la phase de tir défensif en cas d'utilisation de la règle optionnelle de Manual Defensive Fire.

Le modificateur dépend du camp de l'unité qui tire et sa valeur est déterminée par la valeur de modificateur de tir indirect du Parameter Data. Par exemple, si la valeur de modificateur de tir indirect allié est de 50%, alors chaque fois qu'une unité d'artillerie alliée tire en indirect durant le tour de l'axe (ou durant la phase de tirs défensifs), la valeur de tir de cette unité est seulement de 50% de sa valeur normale. Le tir indirect durant le tour de l'unité (ou durant la phase de tirs offensifs) n'est pas affecté. Si la valeur du modificateur de tir indirect pour un camp est de 100%, alors il n'y a pas de changement à la valeur de tir.

Efficacité du tir d'infanterie

Une unité d'infanterie a une puissance de feu différente pour le tir que son effectif réel. La justification est que lorsque l'unité subit des pertes, les fantassins restants utiliseront les armes lourdes de l'unité, ce qui compensera la perte en hommes. Le Parameter Data (voir la fenêtre du Parameter Data dans le Programme Principal) détermine les limites utilisées pour le calcul. Par exemple, si l'efficacité d'une unité d'infanterie est que 70% des effectifs représentent 90% de la puissance de feu, alors, pour une unité d'infanterie ayant un effectif de 70 à 100%, son efficacité sera calculée de façon linéaire entre 90 et 100%. De même, pour une unité d'infanterie ayant 0 à 70% de ses effectifs, son efficacité sera calculée de façon linéaire entre 0 et 90%. En règle générale, cela fera que le tir d'une unité d'infanterie sera plus efficace.

Efficacité des blindés

Du fait de la nature des combats blindés, lorsque des canons anti-tank de différents calibres tirent en direct sur des cibles blindées de types différents, des considérations spéciales ont été prises en compte pour les résultats de combat.

Cas 1 : la Hard attaque de l'unité est inférieure à la défense de la cible (c'est le cas lorsque des petits canons tirent sur des cibles résistantes).

Cas 2 : la Hard attaque de l'unité est supérieure à la défense de la cible (c'est le cas lorsque des gros canons tirent sur des cibles fragiles)

Le modificateur de tir est présenté ci-après avec H la valeur d'attaque Hard et D la valeur de défense de la cible blindée.

Cas 1 : si $H < D$, alors le modificateur est H/D

Cas 2 : si $H > D$, alors le modificateur est $1/\sqrt{H/D}$

Par exemple, une unité avec une hard attaque de 4 tire sur une unité blindée qui a 8 en défense. Alors un modificateur d'efficacité des blindés de $\frac{1}{2}$ s'applique à la valeur de tir. De même, si une unité avec une hard attaque de 8 tire sur une unité blindée qui a 2 en défense, alors un modificateur d'efficacité des blindés de $1/\sqrt{4} = \frac{1}{2}$ s'applique à la valeur de tir. Dans le premier exemple, le modificateur représente l'effet de non pénétration de l'unité qui tire. Dans le second exemple, le modificateur représente le fait qu'une fois que la pénétration est effectuée, la valeur de tir n'augmente pas de manière linéaire. C'est-à-dire, si vous tirez avec un canon AT de gros calibre sur une cible plus fragile et que vous touchez, vous n'aurez pas deux cibles détruites. Ce serait comme si un gros canon AT pouvait détruire deux half-tracks en un seul tir.

Lorsque le modificateur d'efficacité des blindés s'applique, le ratio H/D est présenté dans la fenêtre de rapport de tir comme un pourcentage entre parenthèse tel que (arms X%).

Fortifications

Les fortifications correspondent aux positions improvisées, aux tranchées, aux bunkers et aux casemates. Chacun a un effet sur le tir donné sous forme de modificateur en pourcentage. Ces valeurs sont dans le Parameter Data, mais sont aussi montrées dans la fenêtre Terrain Information de la Zone d'Information des Hexagones. Les positions improvisées et les tranchées profitent à toutes les unités et ne font que rajouter le modificateur précédemment cité. Elles n'augmentent pas la valeur de défense.

Les bunkers et les casemates provoquent une augmentation de la valeur de défense en plus du pourcentage modificateur. De plus, les unités dans les bunkers et les casemates sont considérées comme étant des cibles hard et ne sont donc affectées que par les hard attaques. Pour pouvoir profiter des bonus des bunkers et des casemates, l'unité ne doit pas être constituée de véhicules (cependant, l'infanterie mécanisée/motorisée déployée en profite) et l'unité doit être déployée.

Les bonus défensifs d'une fortification sont divisés par deux si la fortification est abandonnée ou lorsqu'elle est occupée par le camp adverse. Une fortification à pleine puissance est décrite dans la Zone d'Information des Hexagones par son type en LETTRES CAPITALES (Ex : TRENCH). Une fortification abandonnée ou occupée par le camp adverse est décrite dans la Zone d'Information des Hexagones par son type en lettres minuscules (Ex : Trench). Une position improvisée ou une tranchée abandonnée peut retrouver son statut de pleine puissance lorsqu'une unité s'y retranche une nouvelle fois avec succès. Un bunker ou une casemate abandonnée ne peut jamais retrouver son statut pleine puissance une fois abandonné ou capturé.

Ce qui suit montre le pion sur la carte et résume les effets de chaque fortification du jeu :



Position Improvisée (IP) : Ce sont les moins bonnes protections du jeu, mais les plus rapides à créer. Elles bénéficient à toutes les unités (hommes, canons et véhicules) et représentent des préparatifs de terrassement hâtifs et des trous d'hommes effectués à l'aide des matériaux disponibles à portée de la main tels que des remblais de terre, trous d'obus, carcasses de véhicules en plus de tout ce que l'unité peut trouver sur le terrain. Une partie de cette protection vient simplement du camouflage des positions.



Tranchée : La tranchée est l'étape suivante dans l'échelle des fortifications. Comme les positions improvisées, elles bénéficient à toutes les unités (hommes, canons et véhicules) et offrent la meilleure protection qu'une unité puisse créer dans le jeu. A ce niveau du cycle de fortification, l'unité creuse plus profondément et augmente la taille des remblais de terre. Ainsi, la fortification commence à s'appuyer plus sur les installations de défense que sur le camouflage.



Bunker : Le Bunker est l'étape suivante dans le développement des fortifications. Ils ne peuvent être créés durant le jeu, mais ils sont placés au début du scénario. L'apport du bunker par rapport à la tranchée est une protection en bois contre les tirs directs et une toiture contre les tirs indirects ou d'artillerie. C'est pourquoi les bunkers ne protègent que les unités non composées de véhicules et sont traités comme des cibles Hard au niveau de leur défense.



Casemate : Comme les bunkers, les casemates sont des fortifications qui ne peuvent être créées en cours de jeu. Elles ne bénéficient qu'aux unités non composées de véhicules et représentent des défenses plus permanentes faites de béton et d'acier. Ainsi les unités protégées par ces fortifications sont considérées comme des cibles Hard.

Note : Une fortification qui n'est pas repérée par une unité amie n'apparaît pas sur la carte lorsque le FOW est activé. Cela s'applique même si la fortification était occupée originellement par une de vos unités. Le but de cette règle est d'éviter que vous tiriez des renseignements sur l'ennemi en voyant qu'une fortification a été restaurée par votre adversaire.

Repérage de contrebatterie

Lorsque la règle optionnelle de tir de contrebatterie est utilisée, il y a une chance que, lorsqu'une unité d'artillerie non repérée tire, elle soit repérée. Par défaut, la probabilité d'un tel événement est :

Probabilité de repérage de contrebatterie = Taille Normalisée/Distance de l'ennemi

Avec distance de l'ennemi=distance de l'unité d'artillerie à l'unité ennemi la plus proche et Taille Normalisée donnée par l'équation suivante :

Taille Normalisée=Effectif Equivalent Homme/Valeur de Max Road Stacking

Cette probabilité s'applique jusqu'à une distance de 10 hexs. La valeur de contreatterie du Parameter Data est définie pour chaque camp et modifie la probabilité de base.

Unités orientées



En générale, l'orientation de l'unité n'a pas d'effet dans le jeu. Cependant, certaines unités peuvent se voir spécifier une orientation particulière dans l'Editeur de Scénario (voir le menu Command de l'éditeur de scénario). Lorsque cela s'applique, les tirs de l'unité sont limités à l'orientation de l'unité plus les deux hexs adjacents. Par exemple, une unité orientée en haut à droite peut tirer sur les unités qui sont dans cette direction, plus celles qui sont en haut et à droite. De plus, une unité avec une orientation spécifique n'a de ZOC que sur l'hex qui lui fait face et les deux hexs adjacents et n'aura une valeur d'assaut que si elle est attaquée depuis un hex de sa ZOC.

Tir multiple automatique

Souvent, lorsque vous tirez sur une unité, vous savez que vous allez utiliser toute votre capacité de tir contre celle-ci. Avoir à répéter la sélection de cible à chaque fois manuellement peut être fastidieux. Le système de tir multiple automatique sert à vous faciliter la vie en vous permettant de tirer autant de fois que possible sur la cible. Pour ce faire, il vous suffit de maintenir enfoncé la touche Alt. lorsque vous cliquez droit sur l'hex cible. Si vous basculez en mode Fire en maintenant enfoncé la touche Ctrl, il vous suffit de maintenir enfoncé les touches Ctrl et Alt. et de cliquer droit simultanément. La séquence de tir standard sera répétée, incluant tout déclenchement de tir d'opportunité, jusqu'à ce que l'unité ne soit plus capable de tirer sur la cible.

Limitation de tir à partir d'un hex

Pour éviter une tactique qui consisterait à faire bouger une unité dans un hex, tirer deux fois, puis se replier encore et encore avec des unités différentes, il y a une limitation sur le nombre total de tir qui peuvent provenir d'un unique hex. La règle de limitation de tir à partir d'un hex dit que pour une limitation d'empilement d'unité X, un maximum de $3 \times X$ tirs, mesuré en effectif équivalent homme, peut provenir d'un hex donné pendant un unique tour.

Par exemple, si la limitation d'empilement d'unité est de 1600, alors si un empilement de 1600 hommes tire deux fois, s'en va et qu'un autre empilement de 1600 hommes entre dans l'hex durant le même tour, il ne pourra tirer qu'une fois avant que la règle de limitation de tir à partir d'un hex ne s'applique.

Pour de plus amples informations sur les tirs

Ce qui suit contient plus d'informations sur les caractéristiques du Programme Principal ayant trait au tir :

La rubrique **Firing Range** du sous menu Range du Manu View sert à voir toutes les cibles potentielles de l'unité sélectionnée.

La rubrique **Fired/Fought** du sous menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités qui ont tiré ou fait un assaut ce tour.

La rubrique **Continuous Action** du menu Settings sert à éviter d'avoir à cliquer sur chaque rapport de tir ou d'assaut.

La rubrique **Activate A/I Firing du menu A/I** sert à laisser l'IA s'occuper de tous les tirs possibles du camp dont c'est le tour.

Pour des explications plus détaillées concernant les calculs des résultats de combats se référer à la section Combat Result.

Assaut



Un assaut peut être effectué par des unités d'un hex contre les défenseurs d'un hex adjacent. Les unités de plusieurs hex peuvent combiner leur attaque contre un unique hex. La manière la plus simple d'initier un assaut est de sélectionner les unités destinées à l'assaut et de les glisser déposer dans l'hex cible. Cette opération s'effectue en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris depuis l'hex d'attaque jusqu'à l'hex cible et de le relâcher. Après avoir affecté toutes les unités assaillantes à l'assaut, l'assaut peut être résolu en utilisant la rubrique **Resolve Assault** du menu Assaut du Programme Principal, ou en utilisant le bouton de la barre d'outils.

Unités attaquantes en assaut

Seules les unités n'ayant pas un facteur d'assaut nul, qui ne sont ni Disrupt, ni Broken, ni Fixée, ni en mode Rail, ni en train de se retrancher, ni en Maximum Fatigue peuvent lancer un assaut. Les unités qui doivent être en mode Travel pour bouger, telle que l'artillerie tractée, ne peuvent lancer un assaut. L'unité doit être capable de se déplacer depuis son hex jusqu'à l'hex cible et ne peut donc lancer un assaut à travers une rivière si il n'y a pas de pont. Excepté avec l'option Manual Defensive Fire, l'assaut coûte les 2/3 de la capacité de mouvement. Les unités qui lancent un assaut en mode Travel ou qui sont Low Ammo ont $\frac{1}{4}$ de leur valeur d'assaut.

Unités défendant face à un assaut

Les modificateurs suivant s'appliquent à la valeur d'assaut des unités défendant face à un assaut :

Une unité Disrupt, Low Ammo ou en train de se retrancher a la moitié de sa valeur d'assaut.

Une unité en mode Travel ou Rail a un quart de sa valeur d'assaut.

Une unité du génie qui construit un pont ou en maintient un a la moitié de sa valeur d'assaut.

Une unité qui pose des mines ou qui démine a la moitié de sa valeur d'assaut.

Une unité qui a une orientation particulière a une valeur d'assaut de 0 si toutes les unités attaquantes attaquent depuis des hexs hors de son champ de vision.

Résultats sur carte



Par défaut, les résultats sont reportés sur la carte par un message sur l'hex cible. Ces résultats ont deux parties séparées par un slash (/). La première partie correspond aux pertes de **l'attaquant** et la deuxième à celle des **défenseurs**.

Valeurs de Hard attaque avec une portée de 0

Certaines unités ont une attaque Hard avec une portée de 0. Cela représente les armes AT à courte portée que l'unité peut posséder. Lorsque durant un assaut une des unités ennemi est une cible Hard, alors la valeur d'attaque Hard ayant une portée de 0 est ajoutée à la valeur d'assaut de l'unité.

Effet des mouvements sur l'assaut

Pour effectuer un assaut à travers un pont ou à travers un terrain traversé par une route, il faut être en mode Travel. Par exemple, une unité doit être en mode Travel pour lancer un assaut à travers un pont, et une unité de tanks doit être en mode Travel pour lancer un assaut à travers un pont ou le long d'une route dans un marais ou un marécage.

Modificateurs dus au terrain lors d'un assaut

Le plus grand modificateur de bordure d'hex parmi toutes les bordures d'hexs séparant les attaquants des défenseurs est utilisé pour modifier la valeur d'assaut de l'attaquant.

Si une des unités attaquantes est constituée de véhicules, alors le modificateur de terrain s'applique à la valeur d'assaut des attaquants. Note : Ce modificateur ne s'applique aux unités d'infanterie mécanisée et motorisée que si elles sont en mode Travel, pas si elles sont déployées.

Modificateurs d'unité

Chaque attaquant et chaque défenseur a un modificateur calculé comme la somme de ses modificateurs de qualité et de fatigue. Le modificateur de qualité est :

+20 % pour la qualité A

+10 % pour la qualité B

-20 % pour la qualité D

-40 % pour la qualité E

-60 % pour la qualité F

Le modificateur de fatigue est :

-10 % pour une unité en Medium Fatigue

-20 % pour une unité en High Fatigue

-40 % pour une unité en Maximum Fatigue

Pour les attaquants, le modificateur d'unité le plus bas de toutes les unités s'applique à la valeur d'assaut totale. Pour le défenseur, le modificateur d'unité le plus haut de toutes les unités s'applique à la valeur d'assaut totale.

Exemple : Supposons que les unités qui défendent sont constituées d'une unité de qualité A en Medium Fatigue et d'une unité de qualité C en High Fatigue. Les modificateurs d'unité sont 10 % (égal à 20%-10%) pour l'unité A et -20% (égal à 0%-20%) pour l'unité C. Le modificateur le plus haut est 10% et est utilisé par le défenseur.

Supposons que les unités qui attaquent soient composées du même type d'unité, une unité de qualité A en Medium Fatigue et d'une unité de qualité C en High Fatigue. A nouveau, les modificateurs d'unités sont 10% et -20%. Le modificateur le plus bas est -20% et est utilisé par l'attaquant.

Pénalité d'organisation combinée

Lorsque des unités de divisions différentes se combinent pour lancer un assaut, un modificateur de 20% s'applique aux forces attaquantes. De même cette pénalité s'applique au niveau des corps, mais lorsqu'une unité d'un corps se combine avec une unité d'une division appartenant au même corps pour lancer un assaut, cette pénalité ne s'applique pas.

Règle spéciale de bocage

Lorsqu'une unité composée de véhicule lance un assaut dans un hex de bocage, sa valeur de défense est divisée par deux. Cela s'applique aussi à l'infanterie mécanisée/motorisée lorsqu'elle est en mode Travel, mais pas lorsqu'elle est déployée. Note : Le bocage est un type de terrain commun en Normandie (France) et consiste en de petits champs bordés de haies bocagères (buissons épais et arbres) surélevées du fait de centaines d'exploitation fermière. Les véhicules sont particulièrement vulnérables au tir ennemi dans de telles situations.

Résolution de l'assaut

Pour résoudre l'assaut, on calcule, avec les modificateurs de valeur d'assaut, la valeur totale d'assaut et la valeur moyenne de défense de chaque camp. La valeur totale d'assaut est calculée en utilisant la valeur individuelle d'assaut de chaque unité multipliée par ses effectifs

en équivalent homme (on multiplie le nombre de véhicules et de canons par 10). La valeur moyenne de défense est calculée en prenant la moyenne pondérée de la valeur de défense de chaque unité suivant leur effectif. Puis on applique deux résultats de combat différents : l'un est la valeur d'assaut de l'attaquant contre la valeur de défense du défenseur et l'autre est la valeur d'assaut du défenseur contre la valeur de défense de l'attaquant. Les valeurs de Low et de High Combat utilisées pour les résultats de combats sont déterminées par le Parameter Data (voir la fenêtre de Parameter Data du Programme Principal).

Effets de Disruption de l'attaquant

L'effet disruptif des pertes de l'attaquant est modifié comme suit :

Les pertes en assaut comptent double pour déterminer la disruption de l'attaquant.

Les assauts nocturnes doublent une nouvelle fois l'effet des pertes pour déterminer la disruption de l'attaquant.

Si le modificateur de terrain de l'hex cible est M, alors les pertes en assaut de l'attaquant sont multipliées par $100 / (100 + M)$ pour déterminer la disruption de l'attaquant.

Exemple : Si l'attaquant fait un assaut de nuit sur un hex de village avec un modificateur de Terrain de -20% et subit 10 pertes, alors pour déterminer la disruption de l'attaquant,

La valeur de 10 est doublée et on arrive à 20

Du fait de la nuit, la valeur est doublée une nouvelle fois et on arrive à 40

Du fait du terrain, la valeur sera multipliée par $100 / (100 - 20)$ et on arrive à 50

Cette valeur de 50 sera utilisée pour déterminer la disruption de l'attaquant.

Retraite du défenseur

Après le calcul du résultat de combat, si tous les défenseurs sont Disrupt ou Broken et qu'il reste des attaquants qui ne sont ni Disrupt, ni Broken, les défenseurs sont obligés de se replier. Il y a des restrictions concernant les directions de retraite valides :

Une unité ne peut se replier dans une ZOC adverse à moins que l'hex ne soit déjà occupée par une unité amie.

Une unité ne peut se replier dans un hex si le mouvement pour y parvenir n'est pas valide (ex : à travers une rivière)

Une unité ne peut pas se replier dans un champ de mines

Si l'unité est obligée de se replier du fait du résultat de l'assaut mais n'a pas d'hex valide ou se replier, l'unité subit 50% de pertes supplémentaires signalées comme étant « captured ».

Pour plus d'informations sur les assauts

Ce qui suit contient plus d'informations sur les caractéristiques du Programme Principal ayant trait aux assauts :

La rubrique **Fired/Fought** du sous menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités qui ont tiré ou fait un assaut ce tour.

La rubrique **Continuous Action** du menu Settings sert à éviter d'avoir à cliquer sur chaque rapport de tir ou d'assaut.

Pour des explications plus détaillées concernant les calculs des résultats de combats se référer à la section Combat Result.

Le Génie



Le génie a, dans le jeu, un rôle bien particulier. Vous pouvez rapidement identifier une unité du génie sur la carte en utilisant la fonction Highlight du menu View dans l'éditeur de scénario ou dans le Programme Principal. Le pion d'une unité du génie est identifié par l'icône schématique☒.

Fonctions du génie

Toutes les unités du génie, à part les pontonniers (voir plus loin), sont capables de :

Améliorer la capacité de retranchement.

Détruire des ponts et des fossés anti-char

Faire traverser des rivières et des canaux en bac

Créer un champ de mine

Nettoyer les décombres

Tandis que certaines unités sont aussi capables de :

Déminer

Construire des ponts

Certaines unités autres que les unités du génie sont capables de nettoyer un champ de mine. Pour le savoir, cliquez droit sur l'image de l'unité dans la Zone d'Information des Hexagones dans l'éditeur de scénario ou le Programme Principal et cherchez les mots **Mine Clear**. Une unité du génie capable de construire des ponts aura les mots **Bridge Eng** dans la même zone.

Pontonniers

Les pontonniers sont des unités spécifiques avec les attributs suivants :

Ils font parti du génie.

Ils peuvent construire des ponts (Bridge Eng).

Ce sont des unités motorisées

Les unités de pontonniers ne sont pas capables d'exécuter les autres fonctions du génie et sont limités à la capacité de construire des ponts.

Unités de démolitions

Goliath	Hard	25/0
811.Pio.Kp (Fkl) [1]	Soft	14/0
Pio.Regt.623	Assault	16
XIII.AK	AA	2/0
9.AOK	Defense	1
AG.Center	Hard Target	
	Speed	8
	Demolition	
	Tracked	

Une unité de démolition est une unité spécialisée que vous pouvez identifier en cliquant droit sur son image. Une unité de démolition peut servir à nettoyer les champs de mines et les obstacles comme une unité d'ingénieur normale, mais en faisant cela vous réduirez ses effectifs. Lorsqu'une unité de démolition est utilisée pour déminer ou nettoyer les obstacles, son effectif diminue de :

32/valeur d'assaut

Où la valeur d'assaut est la valeur d'assaut de l'unité.

Destruction de pont

Toute unité du génie dans un hex adjacent à un pont peut tenter de le détruire. Pour pouvoir détruire un pont, l'unité du génie ne doit être ni Disrupt, ni Broken, ni être en mode Travel ou Rail, ni être en train de se retrancher et ne doit pas avoir bougé ou tiré durant le même tour. Pour effectuer la destruction, sélectionnez l'unité du génie et choisissez la rubrique **Damage Bridge** du menu Engineer du Programme Principal. La fenêtre de destruction de pont apparaîtra et vous pourrez choisir la bordure d'hex à détruire.

Note : vous pouvez détruire tout pont qu'il soit sur un torrent ou une rivière, mais la destruction d'un pont au dessus d'un torrent n'empêchera pas le passage des unités, mais ne fera qu'augmenter son coût.



Un pont détruit se visualise par une explosion orange et jaune autour du graphique du pont, comme montré ci-dessus.

La destruction d'un pont est déterminée comme un résultat de combat. La valeur d'assaut de l'unité de génie est utilisée pour « attaquer » le pont. La valeur de défense du pont est déterminée par le Parameter Data (voir la fenêtre de Parameter Data du Programme Principal). Le résultat de combat est traité comme si le pont était un canon ou un véhicule. C'est-à-dire que le résultat de combat est converti en valeur équivalente en le divisant par dix. Le résultat du combat ne pas être nul pour que le pont soit détruit.

Déminage



Pour déminer avec une unité du génie ou un unité de déminage, déplacez la simplement dans l'hex contenant le champ de mine. Cela coûte 1/3 du total de mouvement pour que ces unités entrent dans un hex miné. A partir du tour suivant, l'unité réduira automatiquement la densité du champ de mine jusqu'à ce qu'il soit entièrement supprimé. Pour pouvoir déminer, une unité de déminage ne doit ni être Disrupt, ni Broken, ni en mode Rail ou Travel, et ne doit pas être en train de se retrancher. Une unité qui démine ne peut ni tirer, ni lancer d'assaut. Aussi longtemps que l'unité de génie ou déminage de reste dans le champs de mine, au début du tour suivant, on considère que l'unité a dégagé un passage à cet endroit, et les autres unités peuvent donc entrer sans danger dans le champs de mine en mode Travel sans subir d'attaque de champs de mine. Pour arrêter ou recommencer une opération de déminage, utilisez la commande **Clear Mines or Rubble** du menu Engineer du Programme Principal.

Création d'un champs de mines



Pour miner un hex avec une unité du génie, sélectionnez l'unité du génie et utilisez la commande **Laying Mines** du menu Engineer du Programme Principal. A compter du tour suivant, l'unité passe un test pour savoir si l'opération de minage est terminée. L'hex ne doit pas déjà contenir de champs de mine de quelque densité qu'il soit. Lorsque le test est réussi, un champ de mine de densité 1 est créé dans cet hex. Pour pouvoir miner un hex, l'unité ne doit ni être Disrupt, ni Broken, ni en mode Rail ou Travel, et ne doit pas être en train de se retrancher. Une unité ne peut commencer une opération de minage si elle a bougée ou tirée ce tour. Une unité qui effectue une opération de minage ne peut ni tirer, ni lancer d'assaut. Il est impossible d'effectuer une opération de minage lorsque les conditions sont Frozen. La probabilité qu'un champ de mine soit créé dans l'hex par une unique unité du génie est basée

sur la moitié de la valeur de retranchement du Parameter Data. Cependant, lorsque l'unité du génie est composée de moins de 100 hommes, la probabilité est réduite proportionnellement.

Construction de pont

Un pont peut être construit au-dessus d'une rivière, d'un torrent, d'un ravin, d'un canal ou d'un fossé anti-char. Seules les unités du génie identifiées comme **Bridge Eng** dans l'affichage lorsque vous cliquez droit sur l'image de l'unité peut construire des ponts. Cela coûte la totalité de la capacité de mouvement d'une unité qui n'est pas une unité de pontonnier pour commencer la construction d'un pont. Pour les unités de pontonniers, cela coûte 1/3 de la capacité de mouvement pour commencer la construction d'un pont. L'unité du génie ne doit ni être Disrupt, ni Broken, ni en mode Rail ou Travel, et ne doit pas être en train de se retrancher.



Pour commencer la construction d'un pont, sélectionnez l'unité du génie et choisissez l'option **Bridge Operations** du menu Engineer du Programme Principal. La fenêtre de construction de pont s'affichera alors pour que vous puissiez choisir la direction de la construction du pont. Durant le processus de construction du pont, les mots **Bridge Ops** apparaîtront sur l'image de l'unité. Le temps requis pour la construction du pont est variable et dépend de certaines valeurs du Parameter Data (voir la fenêtre de Parameter Data du Programme Principal). Les valeurs dessous et Axis Bridge du Parameter Data déterminent le pourcentage de chance que la construction du pont soit terminée à un tour donné. Placer deux unités du génie ou plus capables de construire des ponts donnera une chance supérieure de terminer le pont.

La probabilité que le pont soit construit à un tour donné est modifié par la qualité de l'unité comme suit

Qualité A => La probabilité d'achèvement est de 120% de la normale

Qualité B => La probabilité d'achèvement est de 110% de la normale

Qualité C => La probabilité d'achèvement est normale

Qualité D => La probabilité d'achèvement est de 75% de la normale

Qualité E => La probabilité d'achèvement est de 50% de la normale

Qualité F => La probabilité d'achèvement est de 25% de la normale



Une fois le pont terminé, les mots **Has Bridge** apparaîtront sur l'image de l'unité. Si vous voulez que l'unité du génie traverse son propre pont, vous devez d'abord la basculer en mode Travel. Si le côté opposé du pont est tenu par une unité ennemie (C'est-à-dire que le pont a été construit sous le feu ennemi), vos unités doivent être en mode Travel pour pouvoir lancer un assaut à travers celui-ci.

Démantèlement de pont

Aussi longtemps que l'unité du génie est marquée **Has Bridge**, elle est considérée comme maintenant le pont et ne peut l'abandonner et partir sans l'avoir d'abord démanteler. Pour démanteler un pont, sélectionnez l'unité du génie et choisissez l'option **Bridge Operations** une nouvelle fois. Le temps nécessaire au démantèlement du pont est basé sur les valeurs dessous et Axis Bridge du Parameter Data. Ainsi le pont peut être démantelé au début du tour suivant ou cela peut prendre plus de temps. Si l'unité du génie qui a construit le pont est éliminée, le pont est considéré comme inutilisable et est retiré de la carte.

Pont de bateaux



Dans certains scénarios, il est possible pour les pontonniers de construire des ponts de bateaux par-dessus un hex d'eau. Pour que cela soit possible, le camps de ces unités doit avoir une valeur de Pontoon Bridge non nulle dans le Parameter Data. Si c'est le cas, une unité de pontonnier peut construire un pont de bateaux d'un hex de terre vers un autre par-dessus un hex d'eau.

Le processus pour construire et démanteler un pont de bateaux est le même que celui pour construire un pont. Cependant, après le début de la construction, le nombre de tours spécifié par la valeur de Pontoon Bridge du Parameter Data doit s'écouler avant que la construction ne puisse s'achever. Une fois le nombre de tours requis écoulé, la finition n'est pas automatique, mais reprends l'algorithme normal de finition de pont.

Les tours durant lesquels les pontonniers sont Disrupt ou Broken ne comptent pas dans le nombre de tours minimum requis pour la finition de l'opération.

Par exemple, si la valeur de Pontoon Bridge du Parameter Data pour un camp donné est de 10, alors il faudra attendre 10 tours avant que la finition du pont puisse se faire. Après ces 10 tours, un nombre de tour variable, déterminé par l'algorithme normal de construction de ponts, est nécessaire pour finir le pont.

Traversée de canaux et de rivières

Les unités de génie peuvent aussi faire traverser des rivières et des canaux à des unités. Les conditions sont les suivantes :

L'unité transportée doit bouger depuis ou en direction de l'hex contenant l'unité du génie.

L'unité transportée doit être de la classe de mouvement Foot, Ski, Bicycle ou Horse et doit être constituée d'hommes (cliquez droit sur l'image de l'unité pour voir ces informations) ou être une unité On Foot (voir la section mouvements).

L'unité transportée doit avoir la totalité de ses points de mouvements, être en mode Travel et ne doit ni être Disrupt, ni Broken.

L'unité du génie doit avoir la totalité de ses points de mouvements, et ne doit ni être Disrupt, ni Broken et ne doit être ni mode Travel ou Rail (Note : l'unité du génie ne doit pas être en train de construire un pont, mais peut être en train d'en maintenir un).

L'hex d'arrivée doit être un hex valide pour l'unité transportée. Si il est valide, alors le transport coûte la totalité des points de mouvements (Le mouvement ne coûte pas de point de mouvements à l'unité du génie).

Un cas particulier est lorsque l'unité du génie se transporte elle-même. Dans ce cas, l'unité du génie doit être en mode Travel.

Traversée d'hex d'eau



Certaines unités du génie peuvent aussi faire traverser un hex d'eau à des unités. Les unités possédant cette capacité sont marquées **Has Boats**. L'unité ne doit ni construire, ni démanteler de pont et ne doit ni créer de champs de mines, ni déminer. De plus, l'unité du génie ne doit ni être Disrupt ou Broken, doit avoir la totalité de ses points de mouvements et ne doit ni être en mode Travel ou Rail.

Les conditions pour qu'une unité puisse être transportée sont :

L'unité transportée doit être de la classe de mouvement Foot, Ski, Bicycle ou Horse et doit être constituée d'hommes (cliquez droit sur l'image de l'unité pour voir ces informations) ou être une unité On Foot (voir la section mouvements).

L'unité transportée doit avoir la totalité de ses points de mouvements, être en mode Travel et ne doit ni être Disrupt, ni Broken.

Il y a trois limitations à ce mouvement :

L'hex d'eau traversé doit être adjacent à un hex contenant une unité du génie qui peut faire traverser un hex d'eau.

L'hex d'eau ne doit pas contenir de pont.

Une seule unité à la fois peut traverser un unique hex d'eau.

Destruction et construction de pont par-dessus un fossé anti-char

Une unité du génie adjacente à un fossé anti-char peut tenter de le détruire. Le processus et les règles sont les mêmes que pour la destruction de pont. La valeur de défense du fossé anti-char utilisée dans ce processus est de 1. Si un fossé anti-char est détruit, il n'a plus d'effet sur le mouvement.

Une unité du génie capable de construire des ponts peut le faire par-dessus un fossé anti-char. A nouveau, le processus et les règles sont les mêmes que pour la construction d'un pont par-dessus une rivière.

Nettoyage des décombres



Toutes les unités du génie sont capables de nettoyer les décombres. L'unité du génie doit d'abord entrer dans l'hex, puis utiliser l'option **Clear Mines or Rubble** du menu Engineer pour pouvoir nettoyer les décombres. Si l'hex est miné, il faut d'abord le déminer avant de nettoyer les décombres. La probabilité de nettoyer les décombres par tour est la moitié de la valeur de retranchement du Parameter Data.

Lorsqu'une unité du génie a nettoyé un hex **RUBBLE**, il est désigné **Rubble** indiquant que les unités en mode Travel peuvent utiliser le mouvement par route à travers cet hex. Cela représente le fait que l'unité du génie a dégagé des passages à travers les décombres.

Pont full hex



Un pont full hex est un pont qui enjambe un hex d'eau. Il est possible pour une unité du génie de tenter de le détruire, mais cela demande un processus en plusieurs étapes :

1 En mode Travel, l'unité du génie doit d'abord bouger sur le pont.

2 Au tour suivant, l'unité du génie peut utiliser la commande **Bridge Operations** pour commencer à poser les explosifs sur le pont pour la démolition.

3 Lorsque l'opération est terminée, le pont est désigné comme étant **WIRED** dans la Zone d'Information des Hexagones indiquant que le pont est prêt à être détruit.

4 A ce moment là, l'unité du génie peut sortir du pont et occuper un hex adjacent. L'unité peut aussi repasser en mode Deployed à ce moment là.

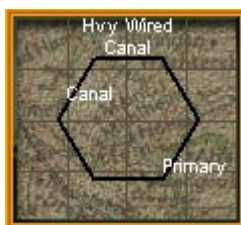
5 A un tour suivant, l'unité du génie peut essayer de détruire le pont en utilisant l'option **Damage Bridge or AT Ditch**. Le programme déterminera le succès ou l'échec de cette tentative en utilisant la procédure normale de destruction de pont et la valeur de défense des ponts lourds.

Une fois qu'un pont full hex est détruit, il ne peut être réparé.

Destruction automatique de pont

Lorsqu'une valeur de Wired Bridge est définie dans le Parameter Data, alors la destruction automatique de pont est effective. Ce système fait que les ponts Wired sont automatiquement testés pour une possible destruction lorsque une unité d'un camp donné bouge dans un hex adjacent (pour les ponts de bordure d'hex), ou dessus (pour les ponts full hex).

Ce système est déterminé par les conditions initiales du scénario, comme l'a établi le créateur du scénario en utilisant l'Editeur de Scénario. Avec ce système, il est impossible de tenter de détruire un pont full hex après le début de la partie. De même, la destruction manuelle des ponts avec des unités du génie n'est pas permise puisqu'elle est entièrement contrôlée par le système de destruction automatique.



Un pont de bordure d'hex qui est Wired est marqué « Wired » dans l'affichage alternatif de la fenêtre Terrain (en cliquant droit et en maintenant enfoncé au dessus de la fenêtre Terrain).

Lorsque la destruction automatique est effective, le test est effectué en utilisant la probabilité donnée lors d'un test effectué par une unité du camp donné. Si le test est réussi, le pont est détruit. Si le test est un échec, alors le statut Wired du pont est retiré et le test ne sera plus effectué. C'est-à-dire que le test est à usage unique et est déclenché par le mouvement d'unité du camp désigné.

Pour plus d'informations sur le génie

Ce qui suit contient plus d'informations sur les caractéristiques du Programme Principal ayant trait au génie :

Le menu **Engineer** du Programme Principal liste les opérations que peut effectuer le génie.

La commande **Engineers** du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités du génie.

Aviation



Il existe deux type d'unités aériennes : combat et reconnaissance. Les unités de reconnaissance sont marquées **RECON** dans la liste de la fenêtre Air Mission du Programme Principal ou dans la fenêtre Air Support de l'Editeur de Scénario. Toutes les autres unités aériennes sont des unités de combat.

Frappes aériennes

Pour effectuer une frappe aérienne sur une position ennemie, cliquez sur la position ennemie pour la faire devenir Point Chaud et cliquez sur le bouton Air Mission  de la barre d'outils (ou utilisez la commande Air Mission du menu Command). Cela affichera la fenêtre Air Mission où vous pourrez choisir l'unité à utiliser. Choisissez n'importe quelle unité qui ne soit pas une unité de reconnaissance. L'hex cible doit être repérée, doit contenir des unités ennemies et la visibilité courante doit dépasser 1 hex (Aux tours d'aurore et de crépuscule où la visibilité nominale est 2, mais que la visibilité effective est 1, les missions aériennes sont encore possibles).

Avant que la frappe aérienne ait lieu, toutes les unités capables de tirer en Anti-Aérien sur l'hex cible ont la possibilité de le faire. La distance entre l'unité qui tire et l'hex cible doit être dans la zone AA de l'unité, mais il n'y a pas de limitation de ligne de vue. Les effets de portée s'appliquent aux tirs avec un tir à une portée de 0 étant normal, à tir à une portée de 1 étant 1/3, et en général, un tir à une portée R étant $1 / (2 * R + 1)$. Les unités Disrupt, en Low Ammo, ou en mode Travel tirent en AA à mi-puissance. Les résultats de combats standard s'appliquent aux unités aériennes.

Les unités anti-aériennes consistent en unités AA régulières et unités AA lourdes. Les unités aériennes en haute altitude telles que les avions de reconnaissance et les bombardiers lourds ne sont affectés que par les tirs des unités AA lourdes.

Si il y a plus d'une unité dans l'hex cible, alors la fenêtre Target s'ouvrira pour choisir l'unité cible. Suivant le type de l'unité cible, soit l'attaque Hard, soit l'attaque Soft sera utilisée pour la frappe. La valeur d'attaque de l'unité aérienne est doublée, et les résultats de combats standards s'appliquent à la cible. Si l'hex cible est un village, une ville, une cité ou une zone industrielle, il est possible que la frappe aérienne crée des décombres dans l'hex cible (basé sur le Parameter Data. Voir la fenêtre du Parameter Data du Programme Principal).

Carpet bombing

Une frappe aérienne d'une unité de bombardiers lourds affecte toutes les unités de l'hex cible et il n'y a pas de sélection d'unités dans ce cas. Un tel bombardement est considéré comme étant un «Carpet Bombing» et a un effet accru sur la disruption dans l'hex cible. Une telle unité est marquée **CARPET** dans la fenêtre Air Mission. Le Carpet Bombing ne nécessite pas que l'hex cible soit observée par une unité amie. Lorsqu'un Carpet Bombing est demandé, le programme déviara aléatoirement la frappe dans un rayon de deux hex. Cela peut entraîner une frappe aérienne sur une unité alliée. Notez aussi que les unités de Carpet Bombing sont souvent des unités à usage unique et ne seront disponibles dans ce cas que pour une seule mission.

Disponibilité des unités aériennes

Après avoir été utilisée pour une frappe aérienne, une unité aérienne doit redevenir disponible avant de pouvoir être utilisée à nouveau. Le temps requis pour qu'une unité aérienne redevienne disponible est variable et dépend du Parameter Data (voir la fenêtre de Parameter Data du Programme Principal). De plus, si les tirs AA qui ont eut lieu pendant la frappe aérienne ont rendus l'unité Disrupt ou Broken, alors cela représente les dégâts partiels des unités aériennes et doivent être récupérés avant que l'unité ne puisse devenir disponible à nouveau. L'accumulation de fatigue et sa récupération s'applique normalement aux unités aériennes et bien que cela n'affecte pas la disponibilité de ces unités, cela affecte l'efficacité des frappes aériennes.

Exemple : Avec une disponibilité aérienne de 20%, une unité aérienne qui reviens d'une mission a 20% de chance d'être à nouveau disponible au tour suivant. Si elle rate le test, elle reste indisponible et retentera le test à tous les tours suivant pour savoir si elle retrouve son statut disponible. Avec une disponibilité aérienne de 20% vous pouvez espérer qu'une unité aérienne soit disponible pour deux missions par jour (sachant qu'un jour = 10 tours), sans compter les effets de combats tels Disruption et Broken.

La disponibilité aérienne peut aussi être affectée par des changements spécifiques à la disponibilité comme faisant partie intégrante du scénario. Le menu Unit du Programme Principal et de l'Editeur de Scénario montre les changements de disponibilité aérienne qui ont été définis et permet d'éditer ces changements.

Low Visibility Air Effects

Cette règle optionnelle crée des conditions de visibilité réduite et diminue la disponibilité des unités aériennes. La réduction exacte est déterminée par le Parameter Data. Voir le Parameter Data pour connaître la valeur exacte qui s'applique à un scénario donné.

Reconnaissance aérienne

Pour effectuer une mission de reconnaissance aérienne, choisissez un hex cible pour la mission, sélectionnez l'option Air Mission et choisissez une unité de reconnaissance dans la liste des unités aériennes disponibles. Note : l'hex cible peut se situer n'importe où sur la carte. Comme les missions de reconnaissance aériennes sont considérées comme étant effectuées à une altitude plus élevée que les frappes aériennes, les unités de reconnaissance aériennes ne sont vulnérables qu'aux tirs des unités AA lourdes.

La mission de reconnaissance aérienne donnera des informations aléatoires sur les unités ennemies observées dans la limite de visibilité de l'hex cible. Il y a deux types de résultats d'observations : L'unité ennemie est observée en détail, ou elle est seulement observée comme étant une unité inconnue. Une unité inconnue est représentée par un pion avec un point d'interrogation. Une unité inconnue peut être la cible de tirs indirectes et de frappes aériennes, mais le résultat de combat ne sera pas connu.

La probabilité qu'une unité ennemie dans la limite de visibilité de l'hex cible de la mission de reconnaissance soit observée est basée sur de nombreux facteurs :

Distance : La distance entre l'hex ciblé par la mission et la location d'une unité ennemie qui test pour l'observation est basée sur la formule $1/(R+1)$ où R = la distance de l'hex ciblé par la mission à l'unité ennemie.

Terrain : Tous les modificateurs de terrain associés à un hex s'appliquent à la probabilité d'observation. C'est-à-dire que lorsque le modificateur de terrain est $M\%$, alors la probabilité est multipliée par $(100\%+M)$.

Effectifs : La probabilité dépend des effectifs E de l'unité aérienne définie par la formule $E/(E+5)$ où E = nombre d'avions.

Statut de l'unité : Si l'unité aérienne est Disrupt, la probabilité est divisée par deux et si l'unité aérienne est Broken, la probabilité est nulle.

Etant donné la probabilité combinée, il y a 50% de chance que l'hex ennemi soit observé en détail et 50% de chance que l'hex ennemi soit observé comme étant inconnu. De plus, les modificateurs suivants s'appliquent à la probabilité d'observation basée sur la qualité de l'unité aérienne.

Les unités de qualité A ont un modificateur de 150%.

Les unités de qualité B ont un modificateur de 125%.

Les unités de qualité D ont un modificateur de 80%.

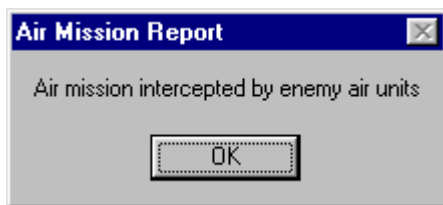
Les unités de qualité E ont un modificateur de 60%.

Les unités de qualité F ont un modificateur de 40%.

Interdiction aérienne

Lorsqu'une unité bouge sur la carte en mode Travel ou Rail, il y a une chance que leur mouvement soit interdit par les unités aériennes ennemies. Cette probabilité est basée sur le Parameter Data par camp (voir la fenêtre de Parameter Data du Programme Principal). La probabilité est basée sur le nombre total d'unité en mode Travel ou Rail traversant l'hex. La probabilité est modifiée par tous les modificateurs de terrain de l'hex traversé. La probabilité est divisée par deux aux tours d'aurore et de crépuscule. Si l'interdiction a lieu, alors une frappe aérienne est effectuée contre une unité de l'hex en utilisant une unité aérienne représentative des unités aériennes disponibles par le camp ennemi. Cependant, la frappe aérienne ne compte pas dans le nombre d'unités aériennes disponible pour le camp ennemi. Notez de plus que les unités en mode Deployed dans un hex occupé par des unités en mode Travel ou Rail peut aussi déclencher une attaque d'interdiction contre les unités en mode Travel ou Rail.

Interception aérienne

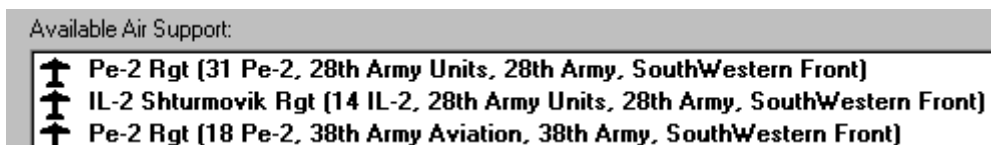


Chaque camp d'un scénario a une probabilité d'interception aérienne déterminée par le Parameter Data de ce scénario. Cette valeur d'interception aérienne détermine la probabilité qu'une mission aérienne contre ce camp soit interceptée. Une mission aérienne interceptée n'aura aucun effet contre le camp de la cible, mais nécessite que l'unité utilisée pour cette mission repasse par le processus de disponibilité avant de pouvoir être utilisée pour une autre mission aérienne. Les missions de combat et de reconnaissance sont affectées par l'interception. Si la probabilité d'interception pour un camp donné est de 0 dans un scénario, alors aucune mission aérienne contre ce camp ne sera interceptée.

Il est possible qu'une unité aérienne soit classée **Jet Aircraft** dans l'Ordre de Bataille. La probabilité d'interception contre des missions aérienne d'unités **Jet Aircraft** est la moitié de la probabilité normale des jeux de la série des Panzer Campaigns.

Propriété des unités aériennes

Suivant la structure de l'Ordre de Bataille d'un scénario particulier, certaines unités aériennes peuvent être classées comme appartenant à une organisation terrestre particulière. Lorsque cela est le cas, les missions aériennes de ces unités ne peuvent être effectuées que contre des hex observés par l'organisation propriétaire.



La fenêtre Air Mission montre l'appartenance des unités aériennes. Dans cet exemple, la première de Pe-2 appartient à la 28^e Armée tandis que la deuxième unité de Pe-2 appartient

à la 38^e Armée. Ainsi, la première unité de Pe-2 ne pourra être utilisée que contre des unités observées par la 28^e Armée et de même, la deuxième unité de Pe-2 ne pourra être utilisé que contre des unités observées par la 38^e Armée. Lorsque aucune unité ainsi observée n'existe, l'unité aérienne est montrée assombrie dans la fenêtre Air Mission.

Limitation de frappes aériennes

Si la valeur Air Strike Hex Limit du Parameter Data est non nulle, alors le nombre de frappes aériennes qui est autorisée contre un unique hex est limité par tour de jeu. Une fois que le nombre total d'avions envoyés en frappe aérienne atteint la valeur de Air Strike Hex Limit, plus aucune frappe aérienne ne peut être effectuée contre cet hex pendant ce tour.

La limitation de frappes aériennes ne s'applique pas pour le Carpet Bombing et la reconnaissance aérienne.

Caractéristiques principales

Commandement



Les Quartiers Généraux (HQ dans le jeu) ont un impact important sur l'efficacité des autres unités dans le jeu. Il existe de nombreux niveaux d'unités QG représentées, le plus au niveau étant celui du Groupe d'Armée. Un Groupe d'Armée est composé de plusieurs Armées et une Armée est composée de plusieurs Corps. Un Corps est construit à partir de plusieurs Divisions et une Division est composée de plusieurs Régiments. Chacun de ces niveaux peut potentiellement être représenté par une unité sur la carte du jeu. Une unité QG accomplit un certain nombre de tâches dans le jeu tel que fournir le ravitaillement et aider à la récupération des unités Disrupt ou Broken.

Le statut Disrupt indique une rupture dans le commandement d'une unité. De plus, pour les QG, le statut **Out of Command** représente l'incapacité à appuyer les unités subordonnées. La Disruption peut intervenir comme résultat d'un combat. Lorsqu'une unité doit effectuer un Test de Moral comme indiqué par le Résultat de Combat et rate ce test, alors l'unité devient Disrupt. Si elle en rate un autre, alors qu'elle est Disrupt, elle devient Broken. Une unité Broken ne peut ni tirer, ni lancer d'assaut et ne peut observer l'ennemi en détail, seulement en unité inconnue. Une unité Disrupt souffre d'effets sur ses capacités de combat et sur sa capacité à effectuer des tâches spéciales.

Quartier Général



Une unité QG est une unité non combattante dans le vrai sens du terme, puisqu'elle ne peut ni tirer, ni lancer d'assaut sur les unités ennemies. Elle peut cependant se défendre, et fournir un tir AA. Chaque unité QG a une portée de commandement (**Command Range**) indiquée dans les valeurs de la Zone d'Information des Hexagones alternative comme étant la valeur QG dans l'Editeur de Scénario et le Programme Principal. Cette portée de commandement dépend de la nation, du niveau du QG (exemple : Armée, Corps ou Division) comme défini dans l'Ordre de Bataille par le créateur du scénario.

Par exemple, un QG d'armée aura généralement une portée de commandement supérieure à un QG sous son contrôle, mais la portée de commandement elle-même peut varier de 10 à 25 hex. Un QG de Corps aura une portée comprise entre 10 et 15 hex et la portée d'un QG de Division sera de l'ordre de 5 à 10 hex. Ces portées sont modifiées sous certaines conditions :

Un QG Disrupt a $\frac{1}{2}$ de sa portée de commandement.

Un QG Broken a une portée de commandement de 0.

Un QG en mode Travel a les $\frac{3}{4}$ de sa portée de commandement.

La portée de commandement est aussi modifiée par sa Qualité :

Un QG de Qualité A ajoute 2 à sa portée de commandement.

Un QG de Qualité B ajoute 1 à sa portée de commandement.

Un QG de Qualité D retire 1 à sa portée de commandement.

Un QG de Qualité E retire 2 à sa portée de commandement.

Un QG de Qualité F retire 3 à sa portée de commandement.

Note : Ces modificateurs de qualité sont incorporés dans la valeur QG de la Zone d'Information des Hexagones.

Note : Il n'y a aucune pénalité ou perte automatique de commandement lorsqu'un QG bouge. Un QG qui a bougé au tour précédent n'est pas traité différemment qu'un qui n'a pas bougé, mis à part le modificateur de portée si le QG est en mode Travel.

Test de commandement

Au début du tour du joueur, un test de commandement est effectué pour tout les QG de son camp. Le test de commandement débute avec le QG du plus haut niveau pour chaque camp et chaque scénario. Etant donné la valeur de ravitaillement (Supply) de l'hex ou se situe le QG en X%, le QG sera commandé si le pourcentage généré aléatoirement est inférieur à la valeur de Supply.

Exemple : Considérons que le QG ayant le plus haut niveau pour le commandement allemand est un QG de Panzer Corps et que la valeur de Supply de cet hex est de 80%. Il y a donc 80% de chance que le QG soit commandé à un tour donné.



Le QG de plus haut niveau est marqué **Out of Command** si il rate le test. Le test de commandement descend ensuite la chaîne de commandement au prochain niveau de QG. Pour ces unités QG et pour toutes les autres qui testent, il y a deux chances de réussir le test. La première chance est basée sur le test de Supply précédemment mentionné. Si le QG rate son test, alors il a une autre chance si son QG supérieur n'est pas **Out of Command**. Si la distance entre le QG qui test et son QG supérieur est D hex, et si le QG supérieur a une portée de Commandement modifiée P, alors le QG passe un second test où un nombre généré aléatoirement entre 0 et 1 doit être inférieur à $P/(D+P)$. Le test de commandement part du QG de plus haut niveau aux niveaux suivants jusqu'à ce que tous les QG aient testés.

Exemple : Nous allons continuer notre exemple précédent où le Panzer Corps passe son test de commandement. Supposons que le processus descend au QG de la 3^e Panzer Division et que le QG Divisionnaire rate son test basé sur la valeur de Supply (qui était de 80% dans l'exemple précédent). Tant que le QG de Corps est commandé, un second test est effectué. Supposons que la distance entre le QG de la 3^e Panzer Division et celui du 24^e Panzer Corps est de 10 hex et que la portée de commandement du QG du Panzer Corps est de 15. Il y a donc $15 / (10+15)$ ou $15/25 = 3/5$ de chance que le QG de la 3^e Panzer Division réussisse son test et soit donc commandé.

Récupération de la Disruption

Au début de chaque tour, il y a un test pour déterminer si les unités Disrupt et Broken du camp récupèrent. Une unité Broken en Maximum Fatigue ne peut pas récupérer. Plus une unité Disrupt ou Broken est proche de son QG et plus son moral est haut, plus les chance de récupérer sont importantes.

Pour toutes les autres unités, un test préliminaire de distance est effectué par l'unité. Si l'unité a un QG ayant une portée de commandement de P et est à une distance D de cette unité, alors le test de distance est réussi si le nombre généré aléatoirement entre 0 et 1 est inférieur à $P/(D+P)$.

Exemple : Supposons que vous avez une unité Disrupt à une distance de 12 hex de son QG Divisionnaire. Ce QG est commandé (il a réussi son test) et a une portée de commandement de 8 hex. Le test de distance de cette unité sera basé sur la probabilité $8/(12+8)$ ou $8/20 = 2/5$.

Vous pouvez remarquer dans la formule ci-dessus que si l'unité Disrupt avait été à la limite de portée de commandement de son QG, elle aurait eut 50% de chance de récupérer puisque la portée de commandement est de 8 ($P=8$) et la distance en hex aurait été de 8 ($D=8$).

$$P/(D+P)$$

$$8/(8+8) = 8/16 \text{ ou } 50\%$$

Si l'unité réussit son test de distance, elle en passe un autre basé sur le moral. Si l'unité rate son test de distance, alors 50% du temps elle va aussi passer le test de moral et 50% du temps le test s'arrête sur un échec et aucun changement de statut.

Autrement, la valeur actuelle de moral de l'unité est déterminée par sa qualité et tous les modificateurs applicables. Cela est converti en une valeur comprise entre 1 et 6 en utilisant l'échelonnement $A=6$, $B=5$, ..., $F=1$. L'unité réussira le test et récupérera de son statut Disrupt ou Broken si un jet de dé aléatoire de 1 à 6 est inférieur ou égal à la valeur de moral. Lorsqu'une unité Broken récupère, elle devient Disrupt.

Exemple : Continuons l'exemple précédent. Si le test de distance a été un échec, alors, basé sur une autre détermination aléatoire, 50% du temps le test échouera à ce point. Autrement, si il a été un succès, le test se fera sur la valeur de moral de l'unité. Disons que l'unité a un moral A. Puisque $A=6$ dans le test, le test sera toujours un succès et l'unité récupérera de son statut Disrupt. Mais si le moral de l'unité avait été D, et $D=3$, il y aurait eut seulement 50% de chance de récupération du statut Disrupt.

Si le QG de l'unité est Out of Command ou éliminé ou n'est pas en jeu, alors l'unité peut toujours récupérer, en se basant sur $\frac{1}{2}$ de la probabilité de récupération basée seulement sur le test de moral.

Récupération des QG

Les unités QG qui ont été éliminés ont le droit de revenir en jeu à un tour suivant. Cela est automatiquement déterminé au début du tour et reporté dans la fenêtre Command du Programme Principal. La probabilité qu'un QG revienne en jeu est basée sur la qualité de l'unité, une unité ayant une meilleure qualité a une plus grande probabilité de revenir. Une unité QG qui a été éliminée a le droit de revenir en jeu à chacun des tours suivant son élimination. Cependant, le QG ne peut pas accomplir ses fonctions au premier tour de son retour. Une unité QG revient avec un effectif aléatoire et est Disrupt au premier tour de son retour.

Corps Attachments

Il est possible, à la fois dans l'Editeur de Scénario et dans le Programme Principal, de changer le Corps d'assignement des unités. La règle de **Corps Attachments** permet au joueur

d'avoir l'opportunité de changer à quel Corps une division ou une autre unité est subordonnée.

La distance entre le QG de Division et le QG de Corps a un effet important dans le test de commandement décrit ci-dessus. Pendant le jeu, l'assignement de Corps ne peut avoir uniquement lieu que durant le tour de minuit (ou si il n'y a pas de tour de minuit, au premier tour qui suit minuit). Le but du changement d'assignement de Corps est de rationaliser la structure de commandement pour qu'un QG Divisionnaire puisse recevoir le support du QG de Corps le plus proche de son secteur.

Pour qu'une unité puisse être réassignée, il doit exister une organisation au niveau du Corps dans l'Ordre de Bataille. La réassignation doit ce faire à une autre organisation de niveau Corps dans l'Ordre de Bataille. L'assignement de Corps est aussi possible dans l'Editeur de Scénario au moment de la création du scénario.

Note : Pour les forces russes à partir de 1942, l'option de réassignation de Corps s'applique à leurs Armées et non à leurs Corps. C'est-à-dire, à partir de 1942, qu'il est possible de réassigner des unités et des organisations attachées à une Armée russe à une autre Armée, mais les Corps russes ne peuvent être modifiés.

Pour plus d'informations

Ce qui suit contient plus d'informations sur les caractéristiques du Programme Principal ayant trait au commandement :

La rubrique **Show Organization** du menu View sert à mettre en surbrillance les organisations spécifiques sur la carte.

La rubrique **Divisional Markings** du menu View sert à colorer les unités suivant la division ou l'organisation qui les contrôle.

La rubrique **Command Range** du sous-menu Shade du menu View sert à montrer la portée de commandement de l'unité QG sélectionnée sur la carte.

La rubrique **Headquarters** du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités QG de la carte.

La rubrique **Detached Units** du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités de la carte qui sont en dehors de la portée de commandement de leur QG.

La rubrique **Organization** du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités appartenant à la même organisation que l'unité sélectionnée.

La rubrique **Corps Attachments** du menu Units dans l'Editeur de Scénario ou le Programme Principal sert à voir et à changer l'assignation de Corps.

Moral



Le moral est utilisé pour déterminer les effets tels que Disrupt ou Broken. La qualité est la base du moral. Chaque unité a un niveau de qualité allant de A (le meilleur) à F (le pire). Une façon de décrire les unités par leur qualité est de dire ceci :

Les unités A sont les unités d'élite.

Les unités B sont les unités supérieures.

Les unités C sont les unités moyennes.

Les unités D sont les unités en dessous de la moyenne.

Les unités E sont les unités inférieures.

Les unités F sont les unités insondables.

Lorsqu'un calcul nécessite une valeur numérique, les lettres sont transformées en nombres avec A=6, ..., F=1. La qualité a des effets sur le moral des unités et sur leurs performances au combat, ou pour les QG, sur leurs capacités de commandement.

Calcul du moral

La valeur nominale de moral est la même que sa qualité. Les modificateurs suivants s'appliquent à la valeur de moral :

Une unité en Medium Fatigue retire 1 à son moral.

Une unité en High Fatigue retire 2 à son moral.

Une unité en Maximum Fatigue retire 4 à son moral.

Une unité Low Ammo ou Low Fuel retire 1 à son moral.

Une unité Disrupt ou Broken retire 1 à son moral.

Une unité isolée retire 1 à son moral.

Une unité dont la valeur de moral est 0 ou moins est dite **No Morale**.

Test de moral

Lorsqu'une unité subit des pertes suite à un résultat de combat, elle doit effectuer un test de moral. Un lancé de dé aléatoire de 1 à 6 est généré et comparé à la valeur actuelle de moral. Si le dé est inférieur ou égal à la valeur de moral, l'unité réussit le test. Une unité qui rate le test devient Disrupt, et si elle est déjà Disrupt et est en Maximum Fatigue elle devient Broken.

Pour plus d'informations

Ce qui suit contient plus d'informations sur les caractéristiques du Programme Principal ayant trait au commandement :

La rubrique **Disrupted or Broken** du sous menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités de la carte qui sont Disrupt ou Broken.

Fatigue



La chose la plus importante à connaître concernant la fatigue dans les jeux Panzer Campaigns est que cela se réfère à la fatigue de combat et pas seulement à la fatigue physique. La fatigue physique se réfère à un simple état physique comme être essoufflé, fatigué, somnolent. En tant que tel, la fatigue physique peut s'accumuler rapidement avec les efforts, mais est éliminée avec du repos et du sommeil, c'est normalement une question d'heures. Cependant, les hommes et les machines ne peuvent être maintenus en action 24h sur 24, 7 jours sur 7. Pour cette raison, une règle optionnelle a été créée pour encourager les joueurs à faire reposer leurs unités durant les tours de nuit. Se référer à la fenêtre Optional Rules du Programme Principal pour plus d'information sur la Night Fatigue.

La Combat Fatigue se réfère à un état bien plus persistant qui s'accumule pendant le combat. La Combat Fatigue réduit la capacité à combattre jusqu'à un point où l'unité perdra toute envie de combattre. C'est pourquoi, la Combat Fatigue n'est pas éliminée par de courtes périodes de repos, mais nécessite de plus longues périodes pour être évacuée. De plus, pour les unités de véhicule, la Fatigue représente aussi les effets d'usure et d'attrition en rapport aux véhicules. A nouveau, cette accumulation de facteurs a un effet négatif sur les capacités de combats de l'unité. Cela inclut les choses telles que l'usure de la bande de roulement, des problèmes de tourelle, des optiques de tir cassées, et d'autres choses du même genre qui demandent des pièces détachées et des réparations pour être à nouveau opérationnel.

Niveaux de fatigue

Les valeurs de fatigue vont de 0 (aucune) à 300 (maximum). De plus, ces valeurs sont divisées en cinq catégories :

No Fatigue : 0 de fatigue

Low Fatigue : de 1 à 99 de fatigue

Medium Fatigue : de 100 à 199 de fatigue

High Fatigue : de 200 à 299 de fatigue

Maximum Fatigue : 300 de fatigue

En règle générale, les effets de la fatigue ne commencent à apparaître qu'à partir de Medium Fatigue. Et en général, une unité en Maximum Fatigue n'a plus aucune capacité de combat.

Accumulation de fatigue

La fatigue augmente avec les pertes au combat. Le facteur utilisé pour déterminer l'accumulation de fatigue dépend de la taille de l'unité.

Pour un bataillon, le facteur d'accumulation de fatigue est de 2.

Pour les compagnies et les sections, le facteur d'accumulation de fatigue est de 6 (lorsque 2 compagnies sont combinées, le facteur est de 4 et lorsque 3 compagnies ou plus sont combinées, le facteur est de 2).

Les pertes subites au tir et en défense lors d'un assaut augmentent la fatigue aléatoirement entre 0 et le nombre de pertes fois le facteur, en homme équivalent. La fatigue reçue lors d'une attaque en assaut est doublée. Par exemple, un bataillon d'infanterie qui subit la perte de 15 hommes aura une augmentation de fatigue variant de 0 à 30. De même, une compagnie d'infanterie qui subit la perte de 15 hommes aura une augmentation de fatigue variant entre 0 et 90. La fatigue s'applique aux pertes nominales avant la conversion en véhicules ou canons. Cela veut dire qu'un bataillon de tank qui subit une perte nominale de 20, résultant en la perte de 2 véhicules, aura une augmentation de fatigue variant de 0 à 40. Cela veut aussi dire qu'une unité composée de véhicules ou de canons peut avoir une augmentation de fatigue sans pour autant subir de pertes.

Récupération de fatigue

Pour pouvoir récupérer de la fatigue, une unité ne doit ni avoir bouger, ni tirer, ni lancer d'assaut, ni s'être fait tirer dessus, ni avoir subi d'assaut pendant un tour entier. Elle ne doit pas non plus être en train de se retrancher, ni de construire un pont, ni être dans un champ de mine. Il y a une valeur nominale de repos déterminée par le Parameter Data (voir la fenêtre de Parameter Data du Programme Principal). Durant les tours de nuit, cette valeur est doublée. Des modificateurs supplémentaires s'appliquent à cette valeur suivant les règles optionnelles du Programme Principal. La récupération de fatigue qu'une unité reçoit est calculée comme une valeur aléatoire comprise entre 0 et le double de la valeur de repos. Le nombre d'unités qui récupèrent de la fatigue est reporté dans la fenêtre Command du Programme Principal. La récupération de fatigue nominale s'applique aussi aux unités aériennes.

Pour plus d'informations sur la fatigue

Ce qui suit contient plus d'informations sur les caractéristiques du Programme Principal ayant trait à la fatigue :

La rubrique **High Fatigue Units** du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités qui sont en High ou Maximum Fatigue.

La rubrique **Non Full Strength Units** du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités qui ne sont pas à effectif complet.

Ravitaillement



Le Supply (ravitaillement) est un élément crucial pour l'efficacité d'une armée, et il en est de même pour les armées que vous contrôlez dans la série des Panzer Campaigns. Le Supply a deux fonctions principales. La première est la façon dont il influence la capacité des unités HQ à appuyer les unités qui lui sont subordonnées. Ce point est expliqué et illustré dans la section Commandement à propos du test de commandement.

La deuxième fonction du Supply sert à simuler les problèmes que les unités au combat vont devoir affronter si elles deviennent Low Ammo ou Low Fuel. Lorsqu'une unité tire pendant un tour, il y a des chances qu'elle devienne soit Low Ammo, soit, pour les unités d'artillerie, qu'elle devienne Unavailable au prochain tour de son camp. De la même manière, lorsqu'une unité bouge ou lance un assaut, il y a des chances qu'elle devienne Low Fuel à la fin de la journée. Ces chances sont basées sur la Supply Value de chaque camp comme cela est montré dans la Zone d'Information des Hexagones. Voir le Programme Principal. Cette valeur par défaut s'appliquera à toutes les unités de ce camp, à moins que dans le scénario il n'y ait des marqueurs de Supply Source.

Valeur global de ravitaillement

Clear	0%
Elevation	80m
Visibility	5km
Supply	50/70

Dans chaque scénario, il y a deux valeurs de Supply appelées Valeurs Globales d'Approvisionnement qui sont définies. Ces valeurs, affichées dans la Zone d'Information des Hexagones, comme montré dans l'illustration, déterminent les valeurs de Supply des camps Allié et Axe respectivement. Ces valeurs peuvent varier, selon le calcul de la variation de Supply et peuvent être superposées sur la carte par des Supply Sources, les deux étant décrites plus loin.

Supply Sources

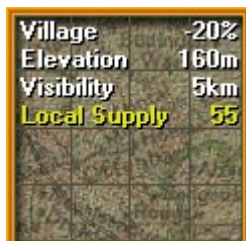


Une Supply Source est un lieu spécifique qui est capable de fournir du ravitaillement aux unités du camp associé. Les Supply Sources de l'Axe sont de couleur rouge comme sur l'illustration, tandis que les Supply Sources des Alliées sont bleues. En cliquant sur l'hex de la Supply Source, vous pouvez voir dans la Zone d'Information des Hexagones le camp propriétaire et la valeur de la Supply Source.

Dans les scénarios où les Supply Sources sont utilisées, leurs valeurs prennent le pas sur la Valeur Globales d'Approvisionnement de ce camp pour les unités non navales. Lorsqu'il y a plusieurs marqueurs Supply Source, les unités prennent automatiquement la Supply Source la plus importante à leur disposition. En absence de Supply Source, tout hex de bord de carte est une Supply Source avec la Valeur Globale d'Approvisionnement du camp.

Les Supply Sources ne peuvent être détruites ou utilisées par l'autre camp. Capturer une Supply Source empêche son utilisation par le camp propriétaire tant qu'elle est occupée.

Valeur locale de ravitaillement



Au début de chaque tour de joueur, la valeur de ravitaillement qui s'applique à chaque hex contenant une unité amie est calculée. Cette valeur de Supply est appelée la Local Supply Value de l'hex. Elle sera utilisée pour déterminer l'état de ravitaillement de toutes les unités de l'hex. La Local Supply Value d'un hex isolé est de 0 et n'est donc pas affichée.



En utilisant la rubrique Local Supply Values dans le menu View du Programme Principal, il est possible d'afficher la Local Supply Value de chaque hex ami de la carte.

Note : La Local Supply Value n'est plus nécessaire après le début du tour du jour, et n'est donc pas sauvegardée dans le fichier de la bataille pour économiser de la place. Si vous ouvrez un fichier déjà existant, la Local Supply Value ne sera pas affichée avant le début du tour du joueur suivant.

Détermination du ravitaillement

Lorsque le ravitaillement est résolu pour une unité d'un hex donné, on utilise la Local Supply Value de cet hex. Si il n'y a pas de Supply Source dans le scénario pour un camps on utilise la Global Supply Value. Sinon, on utilise la Supply Source la plus importante affectant cet hex. Si l'unité est Isolated, alors la Local Supply Value est de 0 pour cet hex. Autrement, l'unité doit tracer une ligne de communication (une ligne d'hex libre de tout ennemis et de leurs ZOC et traversant les rivières en utilisant uniquement des ponts) jusqu'à un hex Supply Source ou un hex de bordure de carte si il n'y a pas de Supply Sources. En absence de Supply Source, tout hex de bord de carte est considéré comme étant une Supply Source avec la Global Supply Value du camps. Si il y a des Supply Sources dans un scénario pour un camp, alors l'unité doit tracer une ligne de communication jusqu'à cette Supply Source, plutôt que jusqu'à un hex de bord de carte. Lors de la détermination de la ligne de communication, la présence d'une unité amie annule les ZOC ennemies.

Unités Isolées



Une unité qui commence un tour Isolated perd un niveau de moral. Cet effet sur le moral s'ajoute aux autres réductions de moral tel le fait d'être Low Ammo. Une unité qui tire alors qu'elle est isolée devient automatiquement Low Ammo au début du tour suivant. Une unité d'artillerie qui tire alors quelle est isolée devient Unavailable. Une unité pouvant devenir Low Fuel qui bouge alors qu'elle est Isolated devient automatiquement Low Fuel au tour de minuit suivant. De plus, tant que l'unité reste Isolated, elle ne peut récupérer des effets de Low Ammo, Unavailable ou Low Fuel.

Problèmes de ravitaillement en munitions



Comme énoncé plus haut, lorsqu'une unité tire pendant un tour, elle devient candidate soit à devenir Low Ammo, ou, pour l'artillerie, à devenir Unavailable au prochain tour de son

camps. Si une unité normale tire, alors, au début du prochain tour, elle passera un test pour déterminer si elle deviendra Low Ammo. Une unité Isolated devient automatiquement Low Ammo. Autrement, un test est effectué et une valeur aléatoire est générée et comparée à la Local Supply Value. Si la valeur aléatoire est inférieure à la Local Supply Value, l'unité réussie le test et ne devient pas Low Ammo.

Si l'unité rate le test, un test de distance est effectué entre l'unité et son unité QG. L'unité QG ne doit pas être Out of Command ou le test sera un échec. Sachant que l'unité QG a un Command Range de C et que la distance entre l'unité qui teste et son HQ est de D hex, alors la probabilité que l'unité ne devienne pas Low Ammo est $C / (C+R)$.

L'effet concret de cette formule est que si une unité qui teste pour le ravitaillement se situe à la limite du Command Range, alors la probabilité de ravitaillement est de 50%. Par exemple, si l'unité QG a un Command Range de 7 et que l'unité qui est sous le commandement de ce QG est à 7 hex lorsque le test de ravitaillement est effectué, alors $C=7$ et $D=7$ et la formule sera résolue comme suit :

$$C / (C+R) = 7 / (7+7) = 7 / 14 = 50\%$$

Une fois qu'une unité devient Low Ammo, alors un test est effectué à chaque tour de son camp pour savoir si l'unité redevient ravitaillée. Pour redevenir ravitaillée, seul le test de distance décrit précédemment est utilisé. Donc pour être à nouveau ravitaillée, l'unité doit avoir son unité QG qui ne soit pas Out of Command.

Pour les unités d'artillerie, la détermination de ravitaillement est différente, puisque le test de distance ne s'applique pas. Une unité d'artillerie devient Unavailable suivant la Local Supply Value de l'hex qu'elle occupe. Un pourcentage aléatoire est généré et comparé à la Local Supply Value de l'hex. Si la valeur aléatoire est inférieure à la Local Supply Value, soit l'unité ne devient pas Unavailable, soit, si elle est déjà Unavailable, perd cet effet.

Pour les unités navales, la moitié de la Global Supply Value du camp s'applique. Sinon, la règle de ravitaillement des unités navales est la même que pour les unités d'artillerie.

Problèmes de ravitaillement en carburant



Toutes les unités qui ne sont pas des unités QG et qui sont autre que Foot, Ski, Bicycle, Horse, Naval, ou des Rail units sont sujettes au risque de devenir Low Fuel si elles bougent ou lancent un assaut (pour ce propos, le fait de passer en mode Travel ou de bouger en mode Rail n'est pas considéré comme un mouvement). Une fois par jour, au début du tour de minuit, un test de ravitaillement en carburant est effectué pour toutes les unités à qui se test peut s'appliquer et qui ont bouger ou lancer un assaut depuis la dernière fois que le test a été effectué. Ce test utilise la même règle de ravitaillement que celle utilisée pour déterminer le fait d'être Low Ammo pour les unités qui ont tiré à une exception près. C'est-à-dire que les

unités Isolated deviennent automatiquement Low Fuel, tandis que les unités pouvant être ravitaillé effectuent un premier test par rapport à la Local Supply Value, puis un second test en utilisant un test de distance modifié par rapport à son unité QG. La distance parcourue par l'unité n'a pas d'effet sur le résultat du test. Rater le test de ravitaillement en carburant et devenir Low Fuel représente l'incapacité de l'unité à obtenir un ravitaillement en carburant et donc d'être dans une position où il faut conserver le carburant disponible avant qu'un nouveau test ne puisse être retenté.

Le test de distance pour déterminer si l'unité devient Low Fuel est réussi si :

Le QG de l'unité n'est pas Out of Command, et

L'unité est dans le rayon de commandement de son QG

Une fois qu'une unité est devenue Low Fuel deux effets s'appliquent :

La capacité de mouvement de l'unité est divisée par deux. Cela représente les efforts d'économies de l'unité dans de telles conditions.

La valeur de défense de l'unité est divisée par deux. Cela représente la réduction de mobilité du fait des conditions de Low Fuel, rendant l'unité plus vulnérable en situation de combat.

Note : Lorsqu'une unité d'infanterie mécanisée ou motorisée Low Fuel démonte, elle retrouve sa valeur de défense par défaut et son potentiel de mouvement par défaut.

Une unité Low Fuel a deux façons de retrouver son statut normal :

Au début du prochain tour de minuit un nouveau test de ravitaillement en carburant sera effectué. Si l'unité réussit le test, elle retrouve son statut normal.

Au début de chaque tour autre que celui de minuit, un test de ravitaillement est effectué, mais seulement avec un pourcentage de chance par rapport au test normal. Le pourcentage utilisé est le Refuel Percentage value déterminé par le Parameter Data.

Le premier test représente le ravitaillement en carburant normal qui a lieu chaque jour, tandis que le second représente un ravitaillement en carburant plus tardif du fait d'un délai. Le test de ravitaillement utilisé par une unité pour retrouver un statut de carburant normal est une version modifiée du test effectué par les unités Low Ammo. C'est-à-dire que le test de distant modifié par rapport à l'unité QG est effectué pour déterminer si l'unité retrouve son statut normal, et l'unité QG ne doit pas être Out of Command.

Variations de ravitaillement

Un scénario peut avoir des variations de ravitaillement qui affectent le niveau de ravitaillement pour un camp donné. Il y a deux types de variations de ravitaillement :

Une ancienne variation peut avoir déjà affecté le scénario, auquel cas elle est supprimée du scénario

Autrement, une variation de ravitaillement peut affecter un scénario plusieurs fois

La détermination si une variation de ravitaillement affecte le scénario est faite une fois par jour, au tour de minuit ou au premier tour après minuit, en utilisant la probabilité associée à cette variation.

Si le scénario n'a pas de Supply Source pour le camp affecté, alors c'est la Global Supply Value de ce camp qui est affectée. Sinon la variation affecte toutes les Supply Sources de ce camp.

Les valeurs résultant de la variation ne peuvent être inférieure à 0

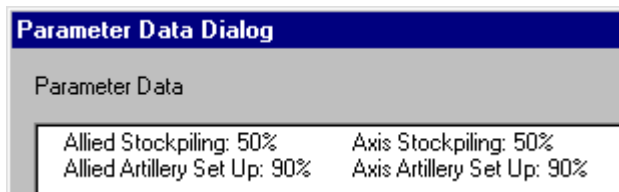
Lorsqu'une Supply Source est affectée, elle ne peut jamais augmenter au-delà de la Global Supply Value de ce camp.

Mise en batterie de l'artillerie



En utilisant la règle optionnelle Artillery Setup, la disponibilité de l'artillerie Alliée et de l'Axe dépend de la valeur d'Artillerie Setup du Parameter Data. Une unité d'artillerie capable de tir indirects peut ne sera pas disponible tout de suite après avoir bouger. Cela représente le fait que l'unité devra mettre les canons en batterie, apporter les munitions et ré établir les lignes de communications avec leurs observateurs avancés avant de pouvoir à nouveau être opérationnel. La durée nécessaire à la mise en batterie de l'unité d'artillerie variera selon la valeur d'Artillery Setup du Parameter Data. Au début de chaque tour de chaque camp, pour chaque unité d'artillerie se mettant en batterie, un pourcentage aléatoire est généré et comparé à la valeur d'Artillery Setup. Si la valeur aléatoire est inférieure ou égale à la valeur de Setup, alors l'unité d'artillerie devient disponible.

Si le paramètre est réglé sur 100%, alors il n'y aura aucun effet de mise en batterie pour aucune unité d'artillerie. Si le paramètre est d'au moins 90%, alors l'artillerie Self-Propelled n'est pas affecté par la mise en batterie. Une unité peut bouger, être dételée et être capable de faire feu au tour suivant ou même au tour actuel si il reste suffisamment de points de mouvement.



Si un camp à une valeur de paramètre inférieure à 100%, alors, dès qu'une unité d'artillerie bouge, elle est notée Setup Required. Lorsque l'unité arrête de bouger, il y a un

délai minimum d'un tour. Au début du tour suivant après que l'unité n'ait ni bouger, ni tirer, il y a une chance que l'unité d'artillerie devienne disponible, selon la valeur de disponibilité de l'Artillery Setup. Si l'unité n'est pas disponible à ce tour, elle testera à nouveau au début du tour suivant et à chaque tour suivant jusqu'à ce qu'elle devienne disponible.

Une unité d'artillerie qui se met en batterie peut quand même tirer sur des unités ennemies en tir direct. De cette façon, l'artillerie peut bouger et continuer à fournir un tir direct de support. Par exemple, si votre artillerie se met en batterie et que des unités ennemies percent votre front, vos unités d'artillerie peuvent quand même leur tirer dessus en tir direct.

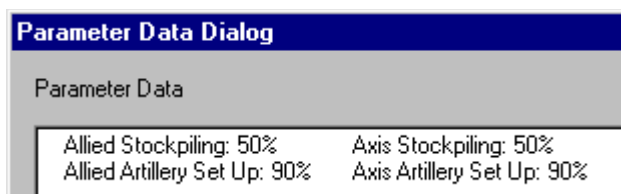
L'Artillery Setup n'affecte pas les canons AT et AA. Une unité d'artillerie qui commence le jeu en mode Rail ou Travel n'est pas affectée initialement et aussi longtemps qu'elle ne bouge pas est capable de déceler sur place et de tirer sans avoir à passer par le processus de mise en batterie. Cependant, les unités qui arrivent en temps que renforts sont considérées comme ayant bougé et devront se mettre en batterie avant de pouvoir devenir disponibles. L'artillerie tractée qui est notée Setup Required ne peut être mise en batterie temps qu'elle est en mode Travel.

Stock de réserve de l'artillerie



Le statut Stockpiled est un statut particulier des unités d'artillerie qui représente le fait qu'une batterie est en position avec suffisamment de munitions en réserve et des communications efficaces. C'est pourquoi de telles unités d'artillerie sont censées être plus efficace.

Le statut Stockpiled peut être obtenu de deux manières. Un créateur de scénario peut placer des unités d'artillerie avec un statut Stockpiled au début du jeu. Il est aussi possible pour un camp d'avoir la possibilité de devenir Stockpiled pendant le jeu. Cette dernière option dépend de la valeur du pourcentage de Stockpiling du Parameter Data. Si la valeur est zéro (0), alors aucune unité de ce camps ne peut devenir Stockpiled.



Une unité d'artillerie Stockpiled sera capable de tirer pendant de plus longues périodes, et peut être avec une plus grande efficacité, sans souffrir de problème de ravitaillement. En particulier :

Une unité d'artillerie Stockpiled tir avec une efficacité modifiée par le modificateur Stockpiled Fire du Parameter Data. Par exemple, si le modificateur est de 100%, alors la

valeur de tir de l'unité Stockpiled n'est pas modifiée, mais si le modificateur est 200%, alors la valeur de tir de l'unité est doublée.

Lorsqu'une unité Stockpiled rate son premier test de ravitaillement, elle reste disponible, mais perd son statut Stockpiled. Note : Lorsqu'une unité est Stockpiled, le test de ravitaillement qui s'applique à cette unité utilise une valeur de ravitaillement qui est 75% de la normale. Par exemple, si la valeur de ravitaillement normale est 80%, alors le test de ravitaillement effectué par une unité Stockpiled utilisera 75% de 80% soit 60% comme valeur de ravitaillement pour son test.

Si un camp a une probabilité de devenir Stockpiled non nulle dans le Parameter Data, alors le fait de devenir Stockpiled s'applique automatiquement sous certaines conditions. Pour qu'une unité d'artillerie puisse devenir Stockpiled, elle ne doit ni avoir bouger, ni avoir tiré, elle ne doit être ni Disrupt, ni Broken et ne doit pas avoir le statut Unavailable. Le fait d'être en mode Rail ou Travel n'affecte pas la capacité à devenir Stockpiled. Le test pour devenir Stockpiled ne s'effectue que durant les tours de jour en utilisant la probabilité affectée à son camp. Si le test de probabilité est un succès, alors l'unité d'artillerie est marquée comme étant Stockpiled. Une unité d'artillerie perd automatiquement son statut Stockpiled si elle bouge, incluant les mouvements par rail.

Camions de ravitaillement virtuels

La règle optionnelle Virtual Supply Trucks (VST) effectue un calcul au début du tour de chacun des joueurs pour déterminer une Local Supply Value de chaque hex, dépendant du coût en mouvement associé au chemin le plus court entre cet hex et une Supply Source ami. Suivant les scénarios, ce calcul peut prendre un long moment et c'est pourquoi cette règle n'est pas standard dans le jeu.

Cette règle optionnelle ne s'applique pour un camp que si il a des Supply Sources dans ce scénario. Cette règle calcul le chemin ayant le minimum de coût de mouvement pour une unité motorisée en mode Travel entre la Supply Source et la localisation des forces ami sur la carte. Le coût de mouvement est ensuite utilisé pour calculer la perte de valeur en ravitaillement entre la Supply Source et la force amie. Plus précisément, étant donné un coût de mouvement de CM, la perte en ravitaillement est $0.02 * CM$.

Par exemple, le long d'une route principale ou le coût de mouvement pour une unité motorisée est de 3 par hex, la perte en ravitaillement le long de cette route sera de 0.06 ($=0.02 * 3$) par hex résultant une perte en valeur de 1 tous les 16 hex environs.

Pour les hexs tels que les marais et les marécages où le mouvement motorisé est interdit, un coût de mouvement par défaut de 50 est utilisé. Bien que la présence d'unités ennemies et leurs ZOC non annulées affectent le chemin minimum des camions de ravitaillement virtuels, la présence de forces amies et leur empilement n'affecte pas le coût de mouvement du calcul.

Explicit Supply

 Avec cette règle optionnelle, le réapprovisionnement dans le jeu est déterminé par des unités de ravitaillement qui font parties de certains scénarios. Une unité de ravitaillement est une unité d'un type particulier associée à un camp qui est défini comme faisant partie

intégrante de l'Ordre de Bataille comme les autres unités et qui peu être incluse dans un scénario pour permettre l'utilisation de la règle optionnelle. Si un scénario ne contient pas d'unité de ravitaillement, alors la règle optionnelle n'est pas appliquée et la règle normale de réapprovisionnement s'applique. Lorsqu'un scénario contient des unités d'approvisionnement, alors les Supply Sources ne servent qu'à déterminer si une unité est isolée, mais pas pour déterminer le réapprovisionnement.



De plus, le test de base pour déterminer la probabilité de devenir Low Ammo ou Low Fuel est modifiée en utilisant une valeur par défaut de Local Supply Value de 80%. Cela veut dire qu'avec l'Explicit Supply, une unité a 20% de chance de devoir se ravitailler à chaque fois que le test est effectué. Pour l'artillerie, redevenir Available après avoir raté un test de ravitaillement dépend de la règle d'Explicite Supply.

Une unité de ravitaillement a deux attributs importants :

Une valeur d'effectif, donnée en véhicules.

Une portée, donnée en nombre d'hexs.

Pour pouvoir ravitailler une unité de son camp, l'unité de ravitaillement doit :

Etre capable de tracer un chemin pas plus long que sa portée entre sa position et la position de l'unité qui doit être ravitaillée. Ce chemin ne doit pas passer à travers un hex contenant une unité ennemie, ou un hex qui est dans une ZOC ennemi à moins que celui-ci ne contienne une unité amie.

Elle ne doit être ni en mode Travel, ni en mode Rail.

Lorsqu'une unité de ravitaillement ravitaillie une unité, qu'elle soit Low Ammo ou Low Fuel, l'effectif de l'unité de ravitaillement diminue en fonction de l'unité à ravitailler suivant cette formule :

Lorsqu'une unité contenant X hommes est ravitaillée, l'effectif de l'unité de ravitaillement diminue de $X/100$, avec les fractions arrondies à l'entier proportionnellement au nombre qui reste. C'est-à-dire, une unité de 120 hommes aura besoin de 2 points de ravitaillement pour se ravitailler 20% du temps et de seulement 1 point de ravitaillement 80% du temps.

Lorsqu'une unité contenant X véhicules ou canons est ravitaillée, alors l'effectif de l'unité de ravitaillement diminue de $X/10$, avec à nouveau les fractions arrondies à l'entier proportionnellement au nombre qui reste.

Lorsque l'effectif d'une unité de ravitaillement est de 0, elle est retirée de la carte.

Le statut de l'unité de ravitaillement affecte sa capacité à fournir du ravitaillement de la manière suivante :

Une unité de ravitaillement Disrupt voit sa portée de ravitaillement divisée par deux par rapport à la normale.

Une unité de ravitaillement Broken a une portée de ravitaillement de 0 et ne peut fournir du ravitaillement qu'aux unités qui se trouvent dans son hex.

Une unité de ravitaillement en mode Travel ou Rail ne peut fournir du ravitaillement.



Lorsqu'une unité de ravitaillement est en mode Travel ou Rail, elle est notée Unavailable pour refléter son incapacité à fournir du ravitaillement.



Une unité de ravitaillement peut être capturée si l'hex dans lequel elle se trouve est pris d'assaut et qu'il ne reste plus d'unités amies dans l'hex. Lorsqu'une unité de ravitaillement est capturée, son effectif est automatiquement divisé par deux. Une unité de ravitaillement capturée peut être re-capturée par son camp d'origine.

Note : Lorsque l'Explicit Supply est effectif, les Supply Sources sont enlevées du scénario puisqu'elles ne sont plus nécessaires. De même, l'Explicit Supply prend le pas sur la règle Virtual Supply Truck. Une unité de ravitaillement n'a pas de ZOC.

Exemples de ravitaillement

Exemple 1 : Test de commandement.

Supposons que nous avons un QG de Corps ayant une portée de commandement de 12, un QG Divisionnaire et que la Supply Value de base est 60%.

Calcul de la distance à deux hex : Si le QG divisionnaire est à deux hex du QG de Corps, alors la probabilité que le QG divisionnaire soit commandé est de :

$$0.70 + 0.30 * (12/14 * 0.70) = 88\%$$

Calcul de la distance à 12 hex : Si le QG Divisionnaire est à 12 hex du QG de Corps, alors la probabilité que le QG Divisionnaire soit commandé est de :

$$0.70 + 0.30 * (12/24 * 0.70) = 80\%$$

Conclusion : Dans ce cas, l'augmentation de la distance entre le QG Divisionnaire et le QG de Corps de 10 hex entraîne une diminution de la probabilité d'être commandé de 88% à 80%.

Exemple 2 : Ravitaillement en carburant Valeur Haute

Supposons que nous avons un QG Divisionnaire ayant une portée de commandement de 6 et qu'une unité de sa division soit Low Fuel. Supposons que la Supply Value de base est 80% et que le Refuel Pourcentage est 30%

Calcul de la distance à 8 hex : Si l'unité est à 8 hex de son QG, alors la probabilité de ravitaillement en carburant par tour est de 0 puisque l'unité est en dehors de la portée de commandement de son QG.

Calcul de la distance à 4 hex : Si l'unité est à 4 hex de son QG, alors la probabilité de ravitaillement en carburant par tour est de $0.30 * 0.80 = 24\%$

Conclusion : Vous devez déplacer vos unités Low Fuel dans la portée de commandement de leur QG pour qu'elles puissent être ravitaillées en carburant.

Exemple 3 : Test de ravitaillement en carburant Valeur Haute

Supposons que la situation est la même que précédemment, mais maintenant, la Supply Value de base est 25%.

Si une unité est à 4 hex de son QG, alors la probabilité de ravitaillement en carburant par tour est :

$$0.30 * 0.25 = 7.5 \%$$

Conclusion : Une Supply Value plus basse signifie une diminution des chances de ravitaillement en carburant, dans ce cas de 24% à 7.5% par tour.

Exemple 4 : Ravitaillement en carburant Exemple de portée

Supposons que nous avons un QG de Corps avec une portée de commandement de 12 hex, un QG Divisionnaire avec une portée de commandement de 6 hex, une unité de la division Low Fuel et une Supply Value de base de 60%.

Calcul de distance à 4 et 12 hex : Si l'unité est à 4 hex de son QG Divisionnaire et que le QG Divisionnaire est à 12 hex de son QG de Corps, alors la probabilité de ravitaillement en carburant par tour est :

$$0.30 * 0.80 = 24\%$$

Calcul de distance à 4 et 2 hex : Si l'unité est à 4 hex de son QG Divisionnaire et que le QG Divisionnaire est à 2 hex de son QG de Corps, alors la probabilité de ravitaillement en carburant est :

$$0.30 * 0.88 = 26.4\%$$

Conclusion : En réduisant la distance entre une unité et son QG et entre le QG et son QG supérieur, la probabilité de ravitaillement en carburant augmente, avec dans ce cas de 24 à 26.4%.

Résumé

Voici quelques tuyaux de joueurs pour vous aider à mieux comprendre le système de ravitaillement et pour vous aider à avoir plus de succès dans vos parties.

Vos unités QG et votre Supply Value de base (et les Supply Sources suivant le scénario) vont déterminer votre état de ravitaillement. Assurez vous dans chaque scénario de connaître votre Supply Value de base et toutes les Supply Sources de la carte ainsi que leur valeur. Sachez quelles unités QG sont fortes ou faible selon leur portée de commandement et leur qualité. Comprenez votre hiérarchie de commandement et quelles unités sont subordonnées à quelles organisations.

Assurez vous de conserver vos unités à proximité de leur QG (si possible dans leur rayon de commandement). De même faites attention à la distance entre chaque QG et leur QG supérieur, puisque cela affecte la capacité du QG supérieur à fournir du ravitaillement.

Soyez attentif au fait de ne pas laisser une unité QG en mode Travel, cela diminue sa portée de commandement d'un quart. Pensez à sortir les unités QG du mode Travel aussitôt que vous avez établi une position.

Soyez attentif au fait de ne pas trop exposer vos unité QG au tirs ennemis puisqu'une unité QG Disrupt voit sa portée de commandement divisée par deux tandis qu'une unité QG Broken n'as pas de portée de commandement.

Lorsque vous êtes au combat, vous aurez plus souvent des problèmes de Low Ammo. Lorsque vous effectuez une percée ou que vous vous déplacez pour défendre une position, attendez vous à plus de problèmes de Low Fuel.

Songez à vous regrouper la nuit et à établir une position avec vos unités à proximité de leur QG avec le QG hors du mode Travel. Cela vous permettra d'éviter au maximum les problèmes de ravitaillement en carburant durant le tour de minuit.

Lorsque vous avez des problèmes d'unités Low Fuel, songez à prendre les moyens nécessaires à la résolution de ces problèmes. Cela inclus le fait de retirer votre unité QG du mode Travel et de faire revenir les unités Low Fuel dans le rayon de commandement de leur QG. Vous pouvez aussi décider de retirer du front une organisation ayant des problèmes de ravitaillements sévères pour augmenter le soutien de leur QG supérieur.

Continuer à mettre la pression alors que des problèmes de Low Fuel sont apparus lors d'une percée est une décision dangereuse et combinée aux problèmes potentiels de Low

Ammo qui peuvent arriver lorsque vous êtes au contact mettent vos forces dans une situation périlleuse.

Lorsque le FOW est en action, vous ne pourrez pas voir explicitement quelles unités ennemies ont des problèmes de munitions et de carburant, mais si vous comprenez quelles situations mènent à de tels problèmes, vous pouvez utiliser cela pour conclure de bonnes opportunités et prendre un avantage en utilisant les problèmes de ravitaillement de l'ennemi.

Pour plus d'informations

Ce qui suit contient plus d'informations sur les caractéristiques du Programme Principal ayant trait au ravitaillement :

La rubrique Supply Sources du menu Info sert à voir la liste des Supply Sources dans la partie en cours.

La rubrique Supply Sources du menu View sert à basculer l'affichage des Supply Sources sur la carte.

La rubrique Low On Ammo and Fuel du sous-menu Highlight de Menu View sert à mettre en surbrillance les unités de la carte qui sont Low Ammo ou Low Fuel.

La rubrique Isolated Units du sous-menu Highlight du menu View sert à mettre en surbrillance les unités de la carte qui sont isolées.

La rubrique Supply Variations du menu Units de l'Editeur de Scénario et du Programme Principal sert à voir et modifier les variations de ravitaillement.

Environnement



L'environnement consiste en la visibilité et les conditions au sol durant le tour. Chaque scénario possède ces valeurs plus une certaine latitude choisie dans la fenêtre Header de l'Editeur de Scénario.

Visibilité

La visibilité est la distance maximale en nombre d'hex à laquelle une unité ennemie peut être repérée. Habituellement, la distance de visibilité est de 1 à 5 hex pendant les tours de jour. Durant les tours d'aube et de crépuscule, la visibilité est la moitié de la valeur normale (arrondie à l'entier inférieur). Durant les tours de nuit, la visibilité est d'un hex.

La distance de visibilité possible d'un scénario est déterminée par les données associées au scénario. Au début de chaque tour, le Programme Principal détermine si il y a un changement de visibilité. Une fois que la visibilité commence à changer, elle continuera à changer pour un certain nombre de tours dans la fourchette déterminée par le scénario. La fenêtre Command du Programme Principal annoncera à chaque joueur lorsque la visibilité aura changée pour le tour.

Conditions au sol

Il y a cinq conditions au sol possible : Normal (normal), Soft (doux), Mud (boue), Snow (neige) et Frozen (gelé). Des conditions normales représentent un sol sec et des températures modérées. Des conditions douces représentent un sol humide et des températures modérées. Des conditions boueuses représentent un sol boueux et des températures modérées. Des conditions neigeuses représentent un sol couvert de neige et des températures froides. Des conditions gelées représentent un sol couvert de neige et des températures suffisamment froides pour geler les torrents et les rivières. Au début de chaque jour, les conditions de la journée sont déterminées par le Programme Principal selon la fourchette spécifique du scénario.

Associées à chaque condition et à chaque classe de mouvement, il y a des modificateurs du coût de mouvement qui s'applique lorsque une unité d'une classe donnée bouge selon une condition donnée. Ces modificateurs sont spécifiés dans le Parameter Data et peuvent être vus à l'aide de la fenêtre Parameter Data. Ces modificateurs sont utilisés pour le coût de mouvement nominal des unités à une exception près. Lorsqu'une unité bouge en mode Travel le long d'une route principale en mouvement de route, alors le modificateur de condition ne s'applique pas et le coût normal de mouvement est utilisé.

Terrain gelé



Lorsque la condition au sol est neigeuse, les champs, les marais et les marécages sont considérés comme étant gelés. Les champs et les marais sont considérés comme un terrain dégagé (Clear) et les marécages sont considérés comme des forêts lorsqu'ils sont gelés. Lorsque cela arrive, la description du terrain est modifiée en mettant le nom du terrain entre crochets ([]). Cela prévient le joueur du fait que les conditions normales du terrain peuvent revenir à la normale si les conditions au sol changent.

Tempêtes

Une tempête peut avoir lieu dans n'importe sous n'importe quelle condition météo. Suivant la condition météo, elle représentera une tempête avec de la pluie, une tempête de neige ou même une tempête de sable. Lorsque une tempête se déclenche, elle dure la journée entière et éventuellement les jours suivant. Durant une tempête, les effets suivant s'appliquent :

Les coûts de mouvement sont doublés.

La visibilité est réduite à un hex.

Toutes les valeurs d'attaque et d'assaut sont divisées par deux.

Toutes les missions aériennes sont interdites.

Les renforcements amphibies, aéroportés et en planeur sont interdits.

Si une tempête a lieu, cela sera indiqué dans la barre des statuts à la suite de la condition au sol. Les tempêtes ne peuvent avoir lieu qu'en utilisant la règle optionnelle Programmed Weather (voir ci-après) ou lorsque cela est spécifié comme ayant lieu au début du scénario (voir fenêtre Header dans l'Editeur de Scénario)

Météo Programmée

C'est une règle optionnelle qui utilise une fourchette prédéterminée de conditions météo sur une base journalière, plutôt que de varier de façon aléatoire dans la fourchette spécifiée. La météo programmée ne pourra être utilisée que si deux conditions sont réunies :

La règle optionnelle Programmed Weather doit être sélectionnée.

Un fichier Wheather.dat doit exister dans le dossier du jeu qui détermine les conditions météo journalières.

Le fichier Weather.dat consiste en un certain nombre de lignes. Sur chaque ligne il y a :

3 nombres qui déterminent la date sous la forme jour, mois et année. Cette date est le premier jour à partir duquel les spécifications météo s'appliquent.

5 nombres qui déterminent le pourcentage de probabilité des conditions possibles à savoir normal, doux, boue, neige et gelé.

2 nombres qui déterminent la distance de visibilité minimum et maximum

Eventuellement, une valeur indiquant le pourcentage de chance d'avoir une tempête chaque jour.

Exemple de Weather.dat :

16	12	1944	0	100	0	0	0	2	3	0
18	12	1944	0	80	0	20	0	3	4	30
25	12	1944	0	20	20	60	0	3	5	80
30	12	1944	10	40	20	30	0	4	5	10

Il spécifie qu'à partir du 16 décembre 1944, il y a 100% de chance d'avoir des conditions douces. A partir du 18 décembre 1944, cela change pour 80% de chance d'avoir des conditions douces et 20% de chance d'avoir de la neige. De même, le 16 décembre 1944 la visibilité sera de 2 à 3 hex. A partir du 18, cela change pour une visibilité possible de 3 à 4 hex. Enfin, il y a 30% de chance d'avoir une tempête commençant le 18 décembre, changeant à 80% à partir du 25 décembre 1944, puis 10% à partir du 30 décembre 1944.

Note : À cause d'un bug du compilateur Microsoft, aucun nombre de ce fichier ne peut avoir de 0 en première position. Les nombres tels que 02 doivent être écrit simplement 2.

Résultats de combats



Le calcul du résultat de combat est commun aux résultats d'assauts et de tirs. Le calcul du résultat de combat est basé sur quatre paramètres : une valeur de combat, un modificateur, une Valeur Basse de Combat (Low Combat Value) ou VBC et une Valeur Haute de Combat (High Combat Value) ou VHC. Pour le tir, la valeur de combat est la valeur de tir modifiée des unités qui tirent. Pour les assauts, la valeur de combat est l'effectif modifié du camp opposé. Les modificateurs sont appliqués à la valeur de combat pour donner une valeur de combat effective. La valeur Basse de Combat et la Valeur Haute de Combat donnent les possibilités extrêmes de pertes sur la base d'une valeur de combat de 1000. La valeur effective de combat est utilisée pour les pondérer et en résulte les pertes basses et hautes possibles. Enfin une valeur aléatoire est générée entre les valeurs de pertes basses et hautes pour arriver au résultat de combat final.

Par exemple, pour une valeur de combat de 40, un modificateur de 25%, un Valeur Basse de Combat de 50 et une Valeur Haute de Combat de 250, la valeur de combat effective sera de 50 ($= 40 + 25\%$). Cela correspond à 5% de la base de valeur de combat de 1000. Donc la valeur basse de perte sera 2,5 ($= 50 * 5\%$) et la valeur haute de pertes sera 12,5 ($= 250 * 5\%$). Le résultat en valeur de pertes sera généré aléatoirement entre 2,5 et 12,5 pour ce combat. Enfin, à partir de la partie fractionnelle de la valeur de pertes, elle sera aléatoirement arrondie au supérieur ou à l'inférieur. Par exemple, si la valeur de pertes calculée est de 3,7, alors 30% du temps elle sera arrondie à l'inférieur pour donner 3 pertes, et 70% du temps elle sera arrondie au supérieur pour donner 4 pertes.

Les pertes en canons ou véhicules résultant du tir ennemi sont calculées sur une base de 1 véhicule ou canon = 10 hommes. Pour les valeurs de pertes inférieures à 10 hommes, la probabilité de la perte d'un véhicule ou d'un canon est proportionnelle à la valeur de perte. Ainsi une valeur de perte de 5 hommes pour une unité de tank entraînera une probabilité de $5/10 = 50\%$ que l'unité perde un tank.

Les résultats de fatigue sont calculés aléatoirement entre la valeur de pertes et le facteur de fatigue multiplié par la valeur de pertes. Le facteur de fatigue dépend de la taille de l'unité à savoir :

6 pour une section ou une compagnie non combinée.

4 pour une compagnie constituée de 2 sous unités

2 pour un bataillon ou une compagnie constituée de 3 sous unités ou plus.

Pour déterminer si un test de moral doit être effectué, on se base sur une probabilité tenant compte des pertes comme suit :

$$\text{Pertes} / (\text{Pertes} + \text{Valeur de base})$$

Où la valeur de base dépend de la taille de l'unité comme suit :

5 pour une section ou une compagnie non combinée

10 pour une compagnie constituée de 2 sous unités

15 pour un bataillon ou une compagnie constituée de 3 sous unités ou plus.

Donc un bataillon qui subit la perte de 15 hommes aura 50% de chance de devoir passer un test de moral et un bataillon qui subit la perte de 60 hommes aura environ 80% de chances de devoir passer un test de moral.

Lorsque la règle optionnelle de Calcul alternatif des résultats de combats est choisie pour les tirs ou les assauts (voir le fichier d'aide du Programme Principal), la valeur de résultat de perte est basée sur une moyenne de deux calculs de pertes par défaut. Cela fait que les valeurs de pertes seront plutôt dans le milieu de l'intervalle de pertes plutôt que d'être uniformément réparties.

Récupération des pertes

Les unités qui ont subies des pertes au combat ont la possibilité de récupérer une partie de leurs pertes. Cela représente une combinaison de facteurs tels que la récupération des traînards, des blessés, les renforts et les réparations des véhicules. La récupération des pertes s'applique aussi aux unités aériennes. La résolution de la récupération des pertes d'une unité est automatiquement effectuée au début du tour de chaque joueur pour les unités de son camp et est reportée dans la fenêtre Command du Programme Principal. La récupération des pertes est basée sur le Parameter Data pour chaque camp et est donnée dans la fenêtre Parameter Data du Programme Principal. Pour qu'une unité puisse récupérer des pertes, elle ne doit ni avoir bougé, ni tirer, ni avoir lancé d'assaut, ni s'être fait tirer dessus ou avoir défendu lors d'un assaut au tour précédent. De plus, l'unité ne doit ni être en train de se retrancher, ni être en train de construire un pont, ni être Broken ou être dans un champ de mines. La valeur du Parameter Data pour son camp permettra de savoir le pourcentage de pertes que l'unité sera capable de récupérer.

La Qualité de l'unité affecte aussi la vitesse de récupération basée sur les modificateurs suivants :

Les unités de Qualité A récupèrent les pertes à 200% de la vitesse normale.

Les unités de Qualité B récupèrent les pertes à 150% de la vitesse normale.

Les unités de Qualité D récupèrent les pertes à 75% de la vitesse normale.

Les unités de Qualité E récupèrent les pertes à 50% de la vitesse normale.

Les unités de Qualité F récupèrent les pertes à 25% de la vitesse normale.

Exemples :

Supposons qu'un bataillon d'infanterie de Qualité C a subi la perte de 200 hommes sur un effectif total de 600 et que la récupération de perte de son camps est de 2%. Lorsqu'elle en sera capable, elle récupérera 4 hommes en moyenne par tour.

Supposons qu'un bataillon d'infanterie de Qualité C a subi la perte de 10 hommes sur un effectif total de 600 et que la récupération de pertes de son camps est de 2%. Lorsqu'elle en sera capable, elle récupérera 0,2 hommes par tour en moyenne ou, en d'autres termes, 1 homme tout les 5 tours.

Supposons qu'un bataillon de tanks de Qualité C a subi la perte d'un tank sur un effectif total de 35 et que la récupération de pertes de son camps est de 2%. Lorsqu'elle en sera capable, elle récupérera 0,02 par tour en moyenne. En d'autres termes, cela lui prendra environ 50 tours pour récupérer la perte.

Notez que plus l'unité se rapproche de son plein effectif et donc que les pertes restantes diminuent, plus la récupération de pertes ralentie puisque le calcul se fait selon le pourcentage de pertes restantes. Dans les exemples précédents, une perte de 200 hommes entraîne une récupération de 4 hommes par tours, mais une fois que l'effectif est remonté jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 10 pertes, la récupération ne sera plus que d'un homme tout les 5 tours.

Achèvement

Lorsqu'une unité constituée d'hommes est réduit à un effectif inférieur à 10 par un résultat de combat, le Programme Principal effectue un calcul pour déterminer si l'unité survie ou si elle est considérée comme « achevée », n'ayant plus de cohésion d'unité. Le calcul est basé sur une probabilité de 10% de survie par homme restant. Ainsi une unité réduite à 6 hommes a 60% de survivre au calcul.

Fonctions additionnelles

Jeu en réseau

Cette section décrit les procédures à suivre pour jouer en multiplayer par réseau. Le jeu utilise Direct Play de Microsoft pour ce faire. Il est à noter que Direct Play utilise un certain nombre de protocoles comme TCP/IP pour Internet et IPX pour le réseau local. Toutefois, des problèmes avec les drivers IPX peuvent subvenir, et dans ce cas vous devriez essayer de vous connecter en TCP/IP à la place.

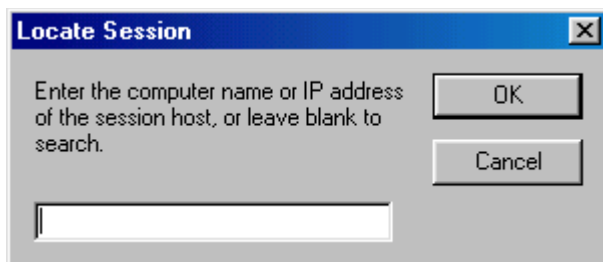


La boîte de dialogue est affichée de telle façon que chaque joueur peut y spécifier son nom et son choix quant à être dans le même camp que le joueur la machine serveur (host) ou non.

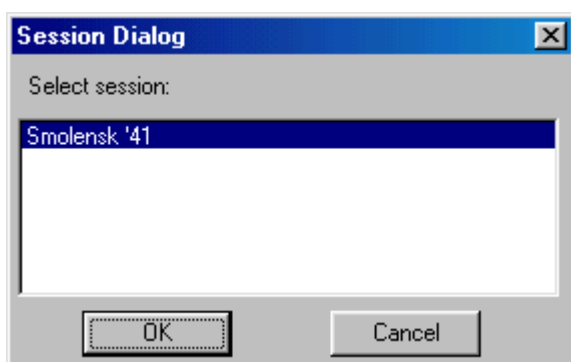


Ensuite, la fenêtre Connection est affichée pour le host ou le caller (machine cliente), il faut choisir le type de connexion.

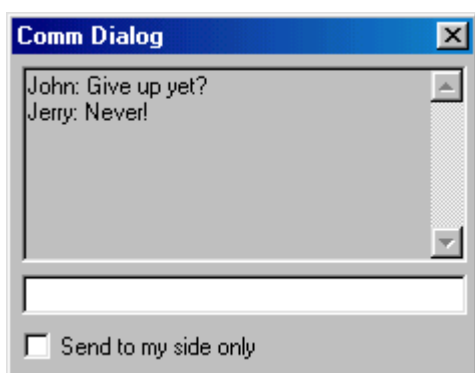
La connexion standard inclue TCP/IP pour le jeu par Internet et LAN (réseau local) et IPX pour LAN uniquement. En plus, une connexion par câble standard set possible.



Avant de choisir une connexion de type TCP/IP, vous devrez vérifier que vous êtes connecté à Internet et que vous connaissez votre adresse IP. Celle-ci est accessible par l'application WINIPCFG.EXE ou par tout autre moyen à votre convenance. Evidemment, l'adresse IP change à chaque connexion avec la plupart des fournisseurs d'accès. L'IP de la machine Host doit être communiquée au client et celui-ci devra entrer l'adresse quand elle sera demandée dans la fenêtre Locate Session pour établir la connexion.



Si vous êtes le client, quand vous essaierez de vous connecter via Direct Play à l'host, vous aurez à choisir dans la liste la session à laquelle vous voulez participer, Smolensk '41 par exemple.



Une fois la connexion établie, la fenêtre Comm apparaîtra et permettra à tous les joueurs de communiquer entre eux. Vous pouvez taper des messages en bas de la fenêtre, appuyer sur Entrée pour envoyer le message... Tous les messages se présentent avec le nom de leur auteur en en-tête. Dans les parties à plus de 2 joueurs, vous pouvez limiter l'envoi de vos messages à vos seuls alliés en sélectionnant l'option en bas de la fenêtre.



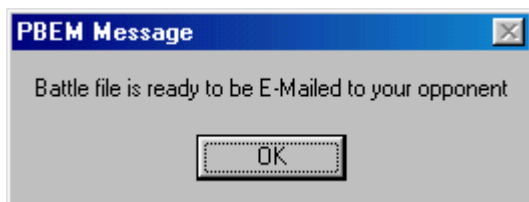
Si vous êtes le premier client qui choisit le camp opposé à la machine host, il vous sera demandé de donner un mot de passe pour la protection (cryptographique) de votre partie sur la machine host. Ceci empêchera les joueurs adverses d'accéder à la partie en votre absence. Dans la mesure du possible, essayer de vous souvenir du mot de passe (sic). Si vous le souhaitez, vous pouvez laisser vide la case mot de passe auquel cas la partie ne sera pas encryptée.

Mutli-Player

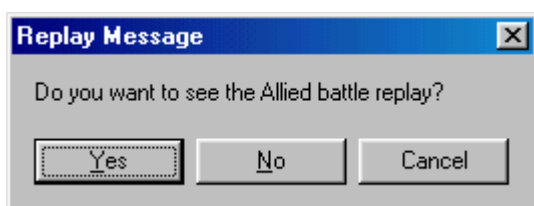
En général, les 2 parties d'un même camp peuvent avoir plusieurs joueurs. Le joueur Host et le premier joueur client à se connecter seront les Commandants en chef de leur camp respectif. Par défaut, ils sont capables de bouger toutes les unités de leur camp. Ils peuvent attribuer aux joueurs supplémentaires un groupe d'unités. La boîte de dialogue Multi-Player décrite dans le [Main Program Help File](#) vous conduira pas à pas à la maîtrise de cette procédure.

Jeu par email

Cette section décrit la procédure à suivre pour jouer en PBEM (Play-By-E-Mail). Ce type de partie peut être créé en utilisant l'option PBEM (si si).

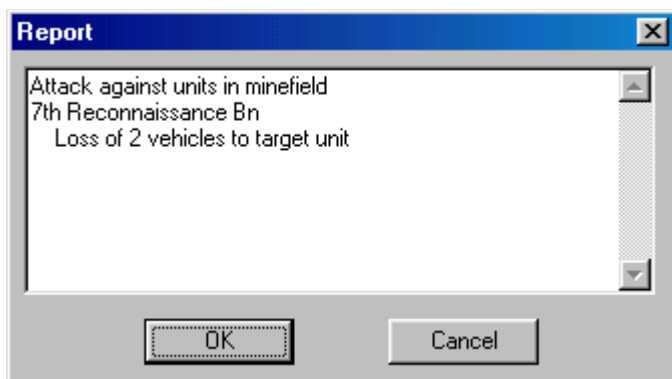


Le joueur commençant la partie PBEM devra choisir le scénario, son camp et s'il veut jouer avec l'option brouillard de guerre (FOW). A la fin de son tour de jeu, quand le joueur clique sur le bouton fin de tour (end turn) le programme sauvegardera la partie PBEM avec une extension .bte et en informera le joueur. Celui-ci devra envoyer le fichier en attachement par email. Des méthodes d'archivage comme zip ou rar sont couramment employées pour éviter les erreurs et réduire la taille des fichiers.



Quand l'autre joueur reçoit l'email, il doit enregistrer le fichier dans le répertoire contenant le fichier exécutable, par défaut quelque chose comme "\Program Files\HPS Simulations\Smolensk '41". Une fois que le fichier .bte est copié, le joueur peut charger le jeu en sélectionnant ce fichier à travers l'option PBEM.

A l'ouverture de la partie PBEM, le joueur devra choisir s'il veut voir le tour du joueur ennemi (replay).



Pendant le replay, les résultats sont affichés par défaut dans une boîte de dialogue. Sélectionnez OK pour fermer la fenêtre et continuer normalement. Si vous cliquez sur cancel

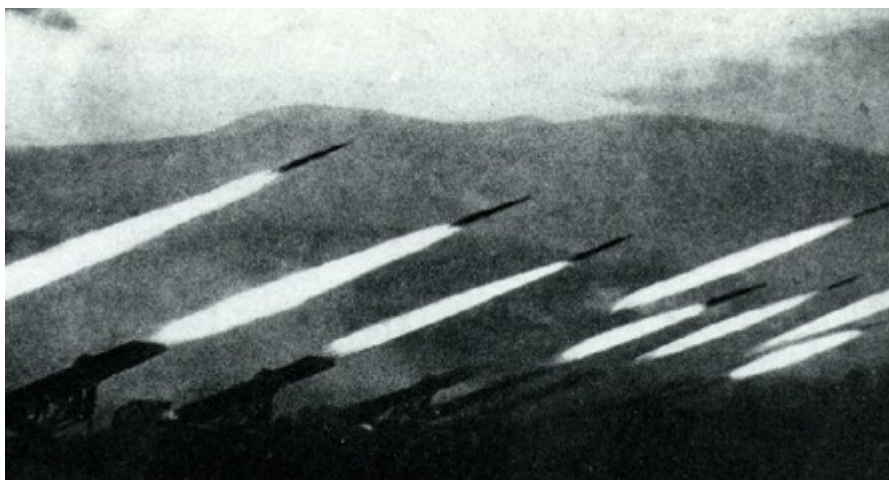
(annuler), le replay continuera mais aucun résultat des combats ne sera plus affiché. La touche Esc permet de mettre fin à tout ceci.



Quand une partie est sauvegardée avec l'option de PBEM Encryption activée, le joueur devra entrer son mot de passe pour accéder au jeu. Cette clé ne pourra être changée par la suite.

De plus, une fois qu'une partie a été commencée avec l'option PBEM encryption, il est impossible de revenir en arrière.

Le tir défensif manuel



L'utilisation du tir défensif d'opportunité (par rapport au manuel) est une fonctionnalité de grand intérêt qui permet aux joueurs de faire leur tour dans l'ordre qu'ils souhaitent et ce complétant leur tour entier sans l'intervention du joueur adverse, ce qui diminue considérablement le nombre de fichiers échangés par email. Toutefois, comme le tir par opportunité est entièrement contrôlé par l'ordinateur, il peut en résulter quelques anomalies et frustrations. Par exemple des unités en défense peuvent ne pas tirer sur des unités adverses en approche, tout cela étant déterminé aléatoirement. Il est également possible que des unités assaillant un hex n'aient à subir aucun feu défensif. Des techniques sioux peuvent être employées pour faire utiliser à une unité en défense tous ses tirs. Par exemple faire aller et venir des blindés ayant une très bonne défense puis les unités aux plus faibles potentiels défensifs de manière à minimiser les pertes et la fatigue. Il est aussi possible d'utiliser des unités avec leur capacité de mouvement complète après un assaut gagnant sur un hex de manière à créer une percée, pas vraiment compatible avec les contraintes d'espace et temps de la réalité. Le tir défensif manuel a été introduit de manière à pallier à ces inconvénients.

Le tir défensif manuel est une règle optionnelle où chaque tour se décompose en phases de jeu. Une phase peut être sous le contrôle d'un joueur ou de l'autre. Un tour complet est composé de 8 phases. Par exemple, si le joueur allié est le premier à jouer dans chaque tour, les phases seront :

- La phase de mouvement alliée
- La phase de feu défensif de l'axe
- La phase de tir offensif alliée
- La phase d'assaut alliée
- La phase de mouvement de l'axe
- La phase de tir défensif alliée

- La phase de tir offensif de l'axe
- La phase d'assaut de l'axe

Au début de chaque phase, la boîte de dialogue est affichée. A chaque phase seule un certain nombre d'actions sont disponibles. Le mouvement est restreint à la phase de mouvement et le tir aux phases de tir (offensif ou défensif). L'assaut est une action qui permet d'attaquer un hex contenant des unités ennemies et permettant éventuellement de faire des prisonniers ou de capturer des véhicules de ravitaillement. Les autres actions sont associées avec soit la phase de mouvement soit les phases de tir. Par exemple, les missions aériennes sont effectuées durant la phase de tir offensif.

Changements de règle

Des règles additionnelles s'appliquent quand le tir défensif manuel est en effet. Elles incluent :

- La capacité de mouvement standard est de 2/3 de la capacité maximale. Cela prend en compte les différentes règles pour tirer ou faire des assauts dans ce mode.
- Les unités peuvent tirer qu'elles aient bougé ou non, mais les unités qui ne bougent pas tireront avec une puissance 2 fois plus importante, dans les deux cas, un seul tir est possible.
- Les unités qui bougent et tirent dans le même tour ne peuvent pas faire d'assaut. Sinon, la possibilité de faire un assaut est déterminée par les règles normales en dehors des restrictions sur les coûts en point de mouvement.
- Le coût pour passer en mode de mouvement pour les canons tractés et pour les artilleries lourdes est de la moitié de la capacité de mouvement au lieu d'un tiers.

Déployer des unités



Les unités en mode mouvement ou rail et qui se déploient gardent leur statut d'unités en mode mouvement ou rail lors de la phase de tir défensif qui suit.

Le tir défensif automatique est une règle optionnelle additionnelle qui règle certains des problèmes induits par le tir défensif manuel. Dans ce cas, un tour de jeu ne nécessite plus que 2 envois de mail. Avec cette règle, l'ordinateur contrôle la phase de feu défensif. A première vue, cela peut paraître contradictoire : Pourquoi introduire des phases de jeu contrôlées par le joueur et alors redonner leur contrôle à l'ordinateur. Il y a plusieurs raisons pour rendre cette configuration intéressante.

- Le tir défensif a toujours lieu après que toutes les unités ennemies aient bougé. Du coup, les tactiques qui consistent à aller et venir devant les unités en défense deviennent caduques.
- L'ordinateur fera tirer chaque unité en défense avec sa capacité totale de tir. "Par opposition au tir d'opportunité, il n'y aura pas de cas où les servants vident la glacière pendant que les ennemis avancent et attaquent.
- L'attaquant ne peut toujours pas utiliser une position défensive et ensuite utiliser ses unités avec leur capacité de mouvement intacte pour créer de profondes percées. Le fait d'introduire des phases élimine donc les problèmes spatio-temporels dus au tir d'opportunité.

Hexagones vidés

 Un problème qui arrive dans le tir manuel défensif est quand un tir réalisé pendant la phase offensive a pour conséquence de vider l'hex de ses occupants, soit par élimination, soit en forçant l'ennemi à se replier. Comme un hex vide ne peut pas être attaqué, il en résulte un problème, problème qui est résolu par la règle qui suit. Quand un hex qui est pris sous le feu durant la phase de tir offensif et devient vide, il est marqué avec un triangle rouge sur la gauche. Ce symbole signifie que l'hex peut être attaqué durant la phase d'assaut même s'il n'y a personne. Une unité attaquant un tel hex entrera automatiquement sans avoir de pertes.

Unités de commando



Les unités de commando existent seulement dans quelques scénarii, cela dépend de la situation historique. Elles représentent des unités spécialisées à opérer derrière les lignes ennemies et ont pour but de désorganiser le mouvement ennemi.

SS Commando	Hard	0
Einheit Steilau 6 (1)	Soft	0
Einheit Steilau	Assault	0
150th Pz Bde	AA	0
1.SS.PzK (1st SS Corps)	Defense	6
PzADK.6	Speed	10
Army Group B	DECEPTION	
	Recon Unit	
	Motorized	

Les unités commando sont identifiées comme deception dans l'ordre de bataille. Dans le jeu, elles peuvent être identifiées avec le clic droit de la souris sur l'image de l'unité. Le symbole DECEPTION sera présent.

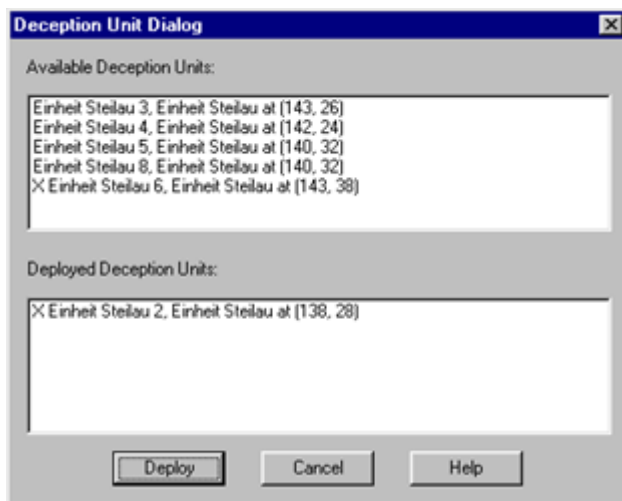
Déployer les unités commandos

Les unités commandos peuvent être déployées à n'importe quel tour mais ne peuvent être redéployées que le premier tour suivant minuit. Pour placer une unité commando, il faut d'abord sélectionner l'hex cible. Pour pouvoir déployer une unité commando, 2 conditions sont requises :

L'unité ne doit pas avoir dépensé des points de mouvement dans le tour.

La distance entre l'emplacement de l'unité et l'hex cible ne doit pas être supérieure à trois fois la deception range ou 2 fois cette valeur pour les unités étant redéployées. La valeur de la deception range est indiquée dans les paramètres de jeu (F4).

Maintenant, il faut sélectionner la fenêtre Deception unit dans le menu Units menu dans le programme principal. Cela affichera la fenêtre de Deception unit.



Cette fenêtre affiche à la fois les unités commandos déployées et celles qui sont susceptibles de l'être. Les unités avec un 'X' devant leur nom ont soit déjà bougé ou ont été déployés durant ce tour.

 Une fois que l'unité est déployée, son pion normal est retiré de la carte et sa nouvelle location est marquée par un marqueur spécial.

Une fois qu'une unité commando est déployée, elle peut être redéployée en début de journée suivant d'une distance jusqu'à deux fois la deception range.

Effets des unités commandos

Une fois déployées, ces unités ont deux effets sur les unités ennemies à l'intérieur de leur rayon d'opération (Deception radius) :

Les unités ennemies se déplaçant en mode mouvement sont sujettes à désorganisation et à la possibilité de perdre le restant de leurs points de mouvement. La probabilité d'un tel effet est calculée sur une base hex par hex en utilisant la 'Deception effect probability'

Les unités du génie adverse essayant de détruire des ponts peuvent être entravées. Le calcul de probabilité est déterminé par la 'Deception Damage probability'.

Repérer les unités commandos

Si l'option brouillard de guerre (FOW) est activée, les positions de ces unités ne sont pas visibles pour l'adversaire. Toutefois, au début de chaque tour, ces unités sont vulnérables à la détection et élimination. La probabilité qu'une unité déployée se fasse repéré à chaque tour est déterminée par la 'Deception Detect probability'. Pour qu'une unité commando puisse être détecté, il faut qu'elle soit dans le 'Deception radius' d'une ou de plusieurs unités ennemies.

Rappeler les unités commandos

Si une de ces unités déployées est sur le même hex qu'une unité amie au début d'un tour, alors elle est automatiquement rappelée et retrouve son statut normal. Le joueur peut alors la bouger à nouveau ou la redéployer.

Les symboles d'unité

Les symboles suivant sont utilisés dans le jeu pour indiquer le type des unités sur les pions en 2 dimensions.

 **Headquarters** – L'icône des QG. Les notes en haut de l'icône indiquent l'organisation : I pour les compagnies, II pour les bataillons, III pour les régiments, X pour la brigade, XX pour la division, XXX pour les corps, XXXX pour les armées.

 **Infantry** – Icône standard de l'infanterie. Il y a des variations dépendant des capacités de mouvement de l'unité. Par exemple, 2 points sous l'icône indique une infanterie motorisée. Un ovale implique une unité mécanisée.

 **Heavy Weapons** – Ce sont les unités avec armement lourd, mitrailleuses et mortiers.

 **Armor** – Les tanks.

 **Artillery** – Artillerie. Selon le type de mouvement, des distinctions apparaissent. 2 points pour motorisation, un point et une ligne courte pour des half-tracks, un ovale pour les artilleries blindées

 **Heavy Artillery** – Artillerie lourde.

 **Infantry Artillery** – Les unités de ce type tirent en tir indirect et ont donc un rôle de soutien. .

 **Rockets** – Roquettes. Des variations dépendent du type de mouvement.

 **Anti-Tank** –

 **Engineer** – Unités du génie. Un ovale indique des unités blindées.

 **Cavalry** –

 **Recon** –

 **Anti-Aircraft** –

 **Heavy Anti-Aircraft** – Ces unités peuvent attaquer les bombardiers stratégiques ou les avions de reconnaissance.

 **Airborne** – Parachutistes et planeurs.

 **Commando** – Commando ou rangers

 **Ski Infantry** –

 **Bicycle Infantry** –

 **Motorcycle Infantry** –

 **Naval** –

 **Rail Mode** –

 **Supply Unit** –

Copyright Campaigns-France
<http://www.campaigns-france.org/>