

**INVASION
NORMANDIE**

CLOSE COMBAT

Guide d'utilisation

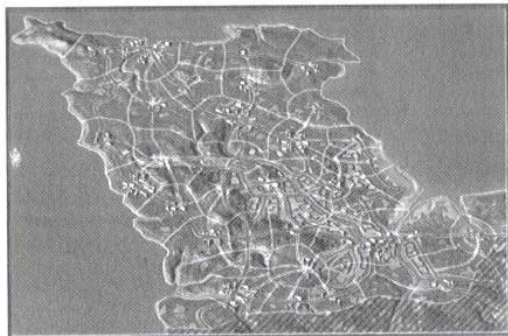


INTRODUCTION	1	Ravines, tranchées et postes de tir.....	27
SYSTEME REQUIS	1	Forêts.....	28
Installation du jeu.....	2	Bâtiments.....	28
NOUVEAUTES	2	Décombres.....	29
Gestion de la réserve de forces.....	2	Routes.....	29
Nouveautés sur la carte.....	2	Broussailles.....	29
Nouvelle dynamique de combat.....	2	Champs de mines.....	30
Lancer le jeu.....	2	ISSUE D'UNE BATAILLE	31
Désinstallation du jeu.....	3	Sites de victoire.....	31
Enregistrement des parties.....	3	Trêve.....	31
Enregistrement électronique.....	3	Temps.....	31
Documentation électronique.....	3	Absence de moral.....	32
DEPANNAGE	4	Ecran rapport.....	33
Cartes son et vidéo.....	4	NIVEAU STRATEGIQUE	34
Installation de DirectX 7.....	4	La Carte stratégique.....	34
Protection contre la copie.....	4	Groupes de combat.....	34
SERVICE APRES-VENTE	5	Tours stratégiques.....	38
Centre d'appel du service après-vente.....	6	Météo.....	40
SSI en ligne.....	6	Modèle de météo.....	40
Adresse pastalle.....	6	Frappes aériennes, Frappes navales et	
EU	7	Soutien des mortiers.....	41
DEMARRAGE RAPIDE	7	Renseignements.....	43
ECRAN PRINCIPAL	9	Gagner des campagnes et des	
Jouer.....	9	opérations.....	43
Camp d'entraînement.....	10	EDITEUR DE SCENARIOS	44
Créer un scénario.....	10	La carte.....	44
Multijoueur.....	10	MULTIJOUEUR	46
CAMP D'ENTRAINEMENT	10	Utilisation de la connexion TCP.....	46
Découverte rapide.....	10	Utilisation de la connexion UDP.....	47
Ecrans de contrôle/barres d'outils.....	10	Utilisation de la connexion Série.....	47
Voir le terrain.....	11	Utilisation de la connexion Modem.....	47
Tactique d'infanterie.....	11	Utilisation de MSN Gaming Zone.....	47
Tactique de blindés.....	11	Utilisation de Mplayer.....	47
ECRAN COMMANDEMENT	11	Communiquer avec votre adversaire.....	48
ECRAN GROUPE DE COMBAT	13	UNITES	49
CONTRÔLE DU CHAMP DE BATAILLE	15	Infanterie.....	49
Ordres de base.....	15	Mortiers.....	50
Raccourcis des ordres.....	15	Mitralleuses.....	51
Ordres de déplacement.....	15	Lance-flammes.....	51
Véhicules.....	16	Canons antichars.....	52
Itinéraires indirects/Points de repère.....	17	Equipages et artilleurs.....	52
Tirer.....	17	Véhicules.....	52
Ligne de mire et portée.....	17	Chars.....	53
Fumée.....	18	VEHICULES	54
Défendre.....	19	Half-Track M3.....	54
Embusquer.....	19	Auto-mitrailleuses M8 / M20.....	54
Ordres de groupe.....	20	Char léger M5A1 Stuart / Obusier	
AUTRES COMMANDES	21	automoteur M8.....	54
Frappes navales, Barrages de mortier et		M4 Sherman.....	54
Frappes aériennes.....	21	Chasseurs de chars M10 et M18.....	55
Trêve.....	22	Half-tracks Sd Kfz 250/251.....	55
Messages de combat.....	22	Marder III.....	55
Options.....	22	Stug III / Stuh 42.....	55
Niveau de zoom.....	25	Panzer II.....	56
Statut de l'unité.....	25	Panzer III.....	56
COMMANDEMENT ET MORAL	26	Panzer IVG.....	56
Ralliement.....	26	Panzer V Panther.....	56
Séparation.....	26	Chars Français.....	57
LE CHAMP DE BATAILLE	27	Chars Russes.....	57
		CREDITS	58
		ATOMIC GAMES, INC.....	58
		SSI.....	59



INTRODUCTION

Le 6 juin 1944, les forces combinées américaines, britanniques, canadiennes et française lancèrent la plus grande invasion amphibie que l'histoire mondiale eut jamais connu. Le coup fut frappé en Normandie contre le mur atlantique construit par Adolf Hitler avec neuf divisions de troupes d'assaut, le soutien de la Marine et de nombreuses escadrilles aériennes. Le mur de l'Atlantique allait s'effondrer sous la puissance de l'assaut et l'Europe allait être libérée des griffes du IIIe Reich en moins d'un an.



CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE vous replonge dans cette bataille historique sous la perspective des soldats ayant combattu pour reprendre le contrôle de l'Europe. En tant que commandant américain, vous devez réussir à vous extraire des plages et prendre le grand port de Cherbourg avant la fin du mois de juin. Le commandant allemand doit s'efforcer de cantonner les américains à la plage en attendant l'arrivée des renforts qui permettront de renvoyer les Alliés vers l'océan.

SYSTEME REQUIS

- PC Pentium 200 MHz ou compatible
- 32 Mo de RAM (64 Mo recommandés)
- Windows® 95, 98, ME - Remarque : ce jeu est conçu pour Windows et ne fonctionnera pas sous Windows® NT. Il est déconseillé d'utiliser la fonction multitâche en même temps que CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE
- Disque dur **non compressé** avec 250 Mo d'espace disponible pour l'installation
* Recommandée *
- Lecteur de CD-ROM 4 X ou plus
- Carte vidéo SVGA avec 4 Mo de mémoire et moniteur SVGA couleur

En plus de la configuration de base, DirectX 7.0a doit être installé sur votre disque dur. L'option d'installation de DirectX 7.0a apparaît pendant l'installation du jeu. Lorsque celle-ci est terminée, vous recevez un message vous indiquant d'enregistrer électroniquement CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE. Pour les parties en réseau, il vous faut une carte réseau compatible DirectPlay.

Installation du jeu

Vous devez installer les fichiers de CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE sur votre disque dur et laisser le CD de CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE dans le lecteur de CD-ROM pendant la partie ou pendant l'utilisation du concepteur de scénarios.

Pour installer le jeu, placez le CD dans le lecteur de CD-ROM. Cliquez sur l'option Installer dans la fenêtre qui s'affiche. Si l'exécution automatique de Windows est désactivée ou si elle ne fonctionne pas, servez-vous du programme EXPLORATEUR de Windows pour ouvrir le CD et cliquez deux fois sur le fichier 'Setup.exe'. Suivez les indications données à l'écran jusqu'à la fin de l'installation.

NOUVEAUTES

Gestion de la réserve de forces

Chaque groupe de combat dispose maintenant d'une réserve de forces où il peut puiser des unités. Vous pouvez configurer vos groupes de combat avant la bataille, remplacer les unités perdues et, si vous incarnez les américains, Renforcer vos troupes en remettant votre réserve de forces à son maximum (voir page 13, "écran Groupe de Combat" pour plus de détails).

Nouveautés sur la carte

En plus des toutes nouvelles cartes historiquement exactes de l'ensemble de la péninsule du Cotentin, de Utah Beach à Cherbourg, CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE est doté de nouvelles caractéristiques défensives, comme les systèmes de tranchées complexes, les postes avancés, les dents de dragon, les barbelés et les obstacles de plage. Le sillage des chars circulant sur l'eau a également été ajouté.

Nouvelle dynamique de combat

CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE prend maintenant en charge une toute nouvelle fonction : les bombardements navals. Les navires alliés au large des côtes peuvent piler les positions allemandes afin de couvrir les opérations se déroulant sur les plages (voir page 21, "Frappes navales"). Par ailleurs, les unités aériennes débutent maintenant la campagne derrière les lignes ennemies ; elles disposent de réserves personnelles de cinq jours. Ensuite, elles doivent être reliées à un dépôt d'approvisionnement par le réseau routier afin de se ravitailler. Enfin, des unités n'ayant pas participé à la bataille historique ont également été ajoutées dans l'Éditeur de scénarios pour vous permettre de créer des scénarios hypothétiques.

Lancer le jeu

Quand vous placez le CD du jeu dans le lecteur de CD-ROM, le programme d'exécution automatique de CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE affiche un menu comportant les options : lancer le jeu, lancer l'Éditeur de scénarios, installer DirectX 7.0a, désinstaller le jeu ou afficher le fichier LISEZMOI.TXT. Vous pouvez également lancer CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE sur le menu Démarrer, en sélectionnant Programmes et le dossier où CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE a été installé. Cliquez sur le programme CLOSE



COMBAT : INVASION NORMANDIE Ce dossier comporte aussi l'ÉDITEUR DE SCÉNARIOS qui vous sert à créer et éditer vos propres scénarios.

Pour avoir tous les renseignements sur le jeu, lisez le reste du manuel. Certains changements ont été apportés trop tard pour figurer dans ce manuel. Consultez le fichier LISEZMOL.TXT dans le répertoire du jeu pour plus de détails.

Il est conseillé de fermer les économiseurs d'écran avant de lancer **CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE**.

Désinstallation du jeu

Pour désinstaller le jeu, sélectionnez l'option correspondante sur le menu principal. Vous pouvez aussi choisir Paramètres sur le menu Démarrer, puis Panneau de configuration. Sélectionnez alors Ajout/Suppression de programmes, cliquez sur **CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE**, puis sur le bouton Ajouter/Supprimer. Le jeu et tous ses composants seront alors retirés de votre disque dur, à l'exception des parties enregistrées et/ou des scénarios édités.

Enregistrement des parties

CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE a besoin d'espace sur votre disque dur pour mettre des parties enregistrées et des fichiers temporaires. Chaque partie enregistrée pourra occuper jusqu'à **1,5 Mo** d'espace disque.

Enregistrement électronique

Si vous n'avez pas enregistré votre copie de **CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE** après l'installation et préférez le faire plus tard :

1. Sur le bureau, sélectionnez le bouton Démarrer, cliquez sur Programmes, sur **CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE**, puis sur Enregistrer pour obtenir des offres.
2. Suivez les indications données à l'écran.

Remarque : si vous effectuez l'enregistrement de façon électronique ou via la carte d'enregistrement, vous recevrez un code clé vous permettant de débloquent un scénario supplémentaire.

Documentation électronique

Si vous ne possédez pas encore Adobe Acrobat Reader, vous pouvez installer le programme à l'aide de ces instructions. Placez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Servez-vous du programme EXPLORATEUR DE WINDOWS pour ouvrir le CD et cliquez deux fois sur le dossier ACROWIN qui se trouve dans le répertoire racine. Cliquez deux fois sur le fichier appelé ACROREAD.EXE et suivez les indications données à l'écran.

Une fois Acrobat Reader installé sur votre ordinateur, vous pouvez lire le fichier README.PDF en ouvrant le dossier où vous avez installé Adobe Acrobat Reader sur votre disque dur et en cliquant deux fois sur le fichier ACROREAD.EXE. Sur le menu Fichier d'Adobe Acrobat, ouvrez le fichier README.PDF qui se trouve dans le répertoire racine du CD du jeu.

DEPANNAGE

Cette section contient des informations qui devraient vous aider à résoudre les problèmes les plus courants.

Cartes son et vidéo

Ce produit requiert des cartes son et vidéo compatibles avec Windows 95/98 ME et DirectX. Si vous rencontrez des problèmes liés au son ou à l'image pendant l'utilisation de ce produit, veuillez contacter le fabricant de votre carte son ou vidéo afin d'obtenir les tout derniers pilotes compatibles DirectX. Sans ces pilotes, le jeu ne fonctionnera peut-être pas correctement sur votre système.

Installation de DirectX 7

Le jeu exige l'utilisation de DirectX version 7.0a ou ultérieure. Si vous ne possédez pas DirectX 7.0a, vous pouvez l'installer ou le réinstaller à partir du CD. Quand vous installez le jeu, une option vous propose aussi d'installer DirectX 7.0a. Vous pouvez aussi l'installer en vous servant de l'Explorateur Windows pour ouvrir le dossier DIRECTX du CD du jeu. Cliquez deux fois sur DXSETUP.EXE pour lancer l'installation de DirectX 7.0a.

Le programme d'installation vous permet également de réinstaller DirectX 7, de tester la certification de vos pilotes ou de restaurer vos pilotes audio et vidéo précédents.

Avis concernant DirectX

CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE utilise les pilotes audio et vidéo DirectX de Microsoft. DirectX est un outil de programmation créé par Microsoft. L'installation de DirectX pourrait entraîner des problèmes vidéo et des anomalies système sur les ordinateurs utilisant des pilotes non compatibles avec DirectX. DirectX est un produit appartenant à Microsoft et, en tant que tel, l'éditeur ne pourra être tenu responsable des changements que votre système pourrait subir en raison de son installation. Pour tous les problèmes liés à DirectX et ne pouvant être résolus par l'installation des tout derniers pilotes d'affichage Windows, contactez Microsoft ou le fabricant de la carte vidéo pour une assistance technique supplémentaire.

Microsoft se réserve tous les droits de propriété intellectuelle sur DirectX. L'utilisateur a obtenu une licence d'utilisation limitée de DirectX avec les systèmes d'exploitation appartenant à Microsoft.

Protection contre la copie

Pour jouer à **CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE**, vous devez laisser le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM.



Service après-vente

Le service du service après-vente de Mattel Interactive est à votre disposition pour toutes les questions liées au produit que vous avez acheté. Vous pouvez contacter le service après-vente par e-mail, courrier, fax ou téléphone. Le personnel technique apporte son soutien pour toute la gamme de produits de Mattel Interactive.

Lorsque vous contactez le service après-vente, donnez autant de renseignements que possible sur votre système et le problème que vous rencontrez. Pour être en mesure de vous assister, vous devez nous fournir les renseignements suivants :

- Vos nom et prénom.
- Numéro de téléphone, numéro de fax, adresse postale et adresse e-mail.
- Nom du produit, version, plate-forme et format. **Exemple** : *CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE/version 1.0/Windows 95/98/CD-ROM*
- Une description brève du problème.
- Type d'ordinateur, dont la marque (Mac ou PC) Si vous ne trouvez pas le nom de votre ordinateur, dites " clone PC IBM ". **Exemple** : *PC Dell Pentium 200 MHz*
- Quantité de mémoire. **Exemple** : *128 Mo de RAM*
- Taille du disque dur. **Exemple** : *disque dur de 12 Go*
- Type de carte vidéo. **Exemple** : *carte vidéo ATI Matrox Milenia 8 Mo*
- Type de lecteur de CD-ROM. **Exemple** : *lecteur de CD-ROM Panasonic 4x*
- Type de lecteur de DVD-ROM. **Exemple** : *lecteur de DVD-ROM Phillips 2e génération*
- Type de carte son. **Exemple** : *carte son Creative Labs 32 bits*
- Si vous utilisez un réseau, veuillez préciser le type de réseau dont il s'agit.
- Type de modem et vitesse. **Exemple** : *modem interne US Robotics 56K Flex*
- Version de système d'exploitation Windows ou Macintosh.

Si vous avez des problèmes d'impression, veuillez préciser le nom, la marque et le modèle de l'imprimante que vous utilisez. **Exemple** : *HP Deskjet 870 CSI*

Visitez notre site Web, <http://www.tlc-edusoft.fr>, pour obtenir des réponses aux questions les plus courantes et des informations d'ordre technique. Passez à la section du Service Après-Vente pour télécharger les FAQ, patches et autres fichiers utiles.

Centre d'appel du service après-vente :

Le **Service Après-Vente** est à votre disposition, contactez-nous par téléphone au +33 1 55 38 48 58 du lundi au vendredi de 9 h à 18 h ou par e-mail supportfr@learningco.com. Nous vous invitons à consulter la liste des questions les plus fréquemment posées (FAQ) sur le site web <http://www.tlc-edusoft.fr>, elle vous renseignera sur les éventuels problèmes rencontrés avec nos logiciels, ainsi que leurs solutions.

Adresse Postale :

Mattel Interactive
122, Avenue du Général Leclerc
92514 Boulogne-Billancourt - France

Tel: + 33 1 55 38 48 00
Service après-vente: +33 1 55 38 48 58

E-MAIL: supportfr@learningco.com Site Web de CLOSE COMBAT:
<http://www.closecombat.com>

Si le jeu pour lequel vous nous contactez est sorti depuis plus de 90 jours, vous devrez vous rendre sur notre site Web pour vérifier si vous possédez la toute dernière version, avant de contacter le SAV.

SSI en ligne

Le site Web de SSI se trouve à l'adresse <http://www.ssionline.com>. Des scénarios et des cartes supplémentaires pourront être mis à votre disposition sur ce site.

JEU

CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE est un jeu de stratégie en temps réel, mettant l'accent sur REEL. Lors d'une bataille, vous serez amené à commander jusqu'à 15 unités, des troupes d'infanterie aux blindés lourds. Les hommes sous votre commandement réagiront comme de vrais soldats. Si vous leur ordonnez de bouger, ils se fatiguent. Si l'ennemi leur tire dessus, ils se dissimulent et quand ils sont en danger, ils ont peur. Quand un soldat a vraiment trop peur, il peut ignorer les ordres et même se rendre ou désertier.

Vos unités auront les mêmes forces et faiblesses que dans la vie réelle. Par conséquent, quand vous préparez votre stratégie, pensez à ce qui marcherait dans le monde réel. Historiquement, les chars avaient beaucoup de mal à détecter l'infanterie ennemie, alors qu'elle pouvait facilement les prendre par surprise et se servir d'explosifs pour les mettre hors d'état ou les détruire. Dans la réalité, les blindés envoyaient l'infanterie reconnaître le terrain au-devant d'eux ; il est fortement conseillé d'en faire de même.

Votre objectif pendant les combats est de ne pas vous contenter de tuer l'ennemi. Utah Beach est un combat pour le territoire, qu'il s'agit de prendre et de défendre. Chaque carte comporte un certain nombre de points stratégiques importants, appelés " Sites de victoire ", et la réussite ou l'échec dépend du camp qui les occupe à la fin des combats.

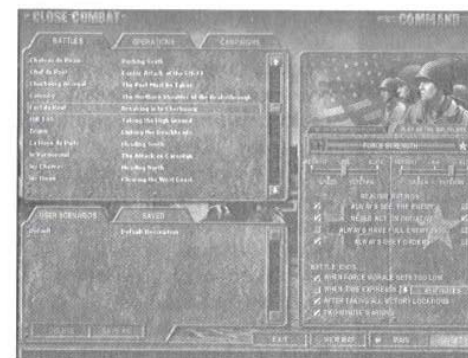
Lors des campagnes et des Opérations, vous aurez à la fois le commandement stratégique du champ de bataille et le contrôle tactique de tous les affrontements. Au niveau stratégique, vous engagerez vos groupes de combat sur le réseau routier reliant les villes et villages de la région du Cotentin. Vous vous occuperez de l'approvisionnement, affecterez les rares ressources et contrôlerez votre stratégie d'ensemble dans la bataille.

DEMARRAGE RAPIDE

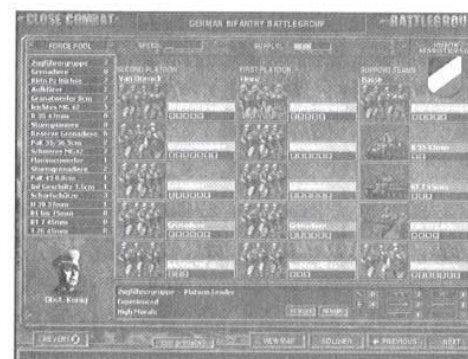
Cliquez deux fois sur l'icône CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE et lancez le jeu.



Une fois le jeu démarré, passez au menu principal et sélectionnez Jouer. Si c'est la première fois que vous jouez, il serait utile de commencer par le Camp d'entraînement.



Sur l'écran Commandement, pour aller tout de suite au cœur de l'action, choisissez une Bataille sur la liste de la fenêtre, en haut à gauche, plutôt qu'une Campagne ou une opération. Une fois que vous avez choisi la bataille que vous voulez jouer, cliquez deux fois dessus.



Vous arrivez alors sur l'écran *groupe de combat*, où vous pouvez examiner les unités avec lesquelles vous allez combattre. Vous pouvez changer leur nom, si vous le souhaitez, à l'aide du bouton *Renommer* se trouvant au bas de l'écran. Pour connaître leur niveau d'expérience et leur moral, cliquez sur *Moral*.

Quand vous êtes prêt à combattre, sélectionnez Suivant, en bas à droite, pour afficher l'écran bataille. L'action est figée pendant ce temps-là. En fait, c'est la phase précédant la bataille au cours de laquelle vous pouvez positionner vos troupes. La portion assombrie de la carte correspond au point de départ de l'ennemi, celle représentée en gris clair, le no man's land et la section non assombrie vous appartient.



Placez vos troupes du mieux possible ; pour déplacer une unité, cliquez dessus et faites-la glisser. Vous pouvez également donner des ordres à vos unités pendant cette phase. Cliquez avec le bouton droit sur l'unité pour le faire. Lorsque vous placez des canons antichars qui ne se déplacent pas très vite habituellement, il est utile de vérifier leur champ de tir en leur donnant l'ordre de Tirer et en déplaçant le pointeur autour d'eux. Vous pouvez annuler cet ordre en indiquant au canon de

Défendre ou d'Embusquer. En général, il est préférable que l'infanterie démarre à couvert dans des édifices, des bois ou des fossés. Les unités de commandement améliorent les performances des troupes qui les entourent. Pour voir la zone influencée par une unité de commandement, appuyez sur la barre **Barre d'espace**. Le cercle de couleur affiché correspond au rayon du commandement et du contrôle du chef de l'unité.

Quand vous êtes satisfait de la position de vos troupes, appuyez sur le bouton Commencer, sur la barre d'outils au bas de l'écran.

Pendant la partie, n'oubliez pas que les touches **F5 à F7** commandent les menus et que vous pouvez donner des ordres à vos unités en cliquant dessus avec le bouton droit. Les Frappes aériennes, les Frappes navales et l'Artillerie ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par bataille, si elles sont disponibles.

ECRAN PRINCIPAL

Jouer



Cliquez sur l'option Jouer pour afficher l'écran *Commandement*. Vous pouvez y charger des parties enregistrées ou sélectionner des Batailles, Opérations ou Campagnes à un joueur.

Camp d'entraînement

L'option Camp d'Entraînement affiche l'écran où vous pouvez choisir l'un des cinq scénarios d'entraînement. Le guide comprend des fenêtres détaillant vos actions et conçues pour vous apprendre le commandement de base et les tactiques des unités, ainsi que le contrôle stratégique. Il est fortement conseillé aux joueurs débutants de passer par les cinq camps d'entraînement.

Créer un scénario

Même si CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE comporte un grand nombre de batailles, d'opérations et de campagnes prédéfinies, un outil convivial (éditeur de scénario) a été fourni pour la création de vos propres engagements.

Multijoueur

Si l'ordinateur représente pour vous un adversaire largement à la hauteur dans une partie à un joueur, vous éprouverez peut-être une intense satisfaction à lancer un défi à un autre joueur. CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE propose plusieurs options permettant à deux joueurs de s'affronter.

CAMP D'ENTRAINEMENT



Le *Camp d'Entraînement* est un guide en ligne qui vous apprend le commandement de base des unités et les tactiques fondamentales. Il y a cinq camps : nous conseillons aux joueurs qui découvrent ce jeu de tous les parcourir dans l'ordre, de haut en bas. Dans le *Camp d'Entraînement*, vous pouvez toujours répéter la dernière instruction en appuyant sur **Ctrl+H**. Vous pouvez quitter le camp quand vous le souhaitez en appuyant sur la touche **ECHAP**.

Découverte rapide

Cela vous explique comment donner des ordres à une unité, ainsi que le tir de base. N'oubliez pas que vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur une unité pour la sélectionner et afficher le menu des ordres. Vous annulez ces derniers en cliquant une seconde fois avec le bouton droit ou avec celui de gauche à côté du menu.

Ecrans de contrôle/Barres d'outils

Cette partie explique comment demander des frappes aériennes et le soutien de l'artillerie, et suivre l'évolution des unités dans tous les domaines. Ce qu'il faut retenir de ce camp d'entraînement, c'est que la touche **F5** affiche l'écran de contrôle *Unité*, **F6** carte encartée et **F7** l'écran de contrôle *Soldats*.



Voir le terrain

Cette partie vous explique comment déplacer la vue sur la carte, ainsi que les effets du terrain sur les unités. Ce qu'il faut s'avoir c'est que vous pouvez cliquer dans le menu déroulant pour déplacer la vue. Vous pouvez faire des zooms avant et arrière en vous servant des boutons ZOOM se trouvant au bas de l'écran. Les propriétés des différents types de terrain sont également décrites.

Les bâtiments font d'excellents abris pour l'infanterie. Les édifices comportant plus d'un étage portent un numéro. Pour les besoins de la ligne de mire, les unités sont toujours placées au dernier étage. Le toit devient invisible pour vous permettre de voir ce qui se passe à l'intérieur.

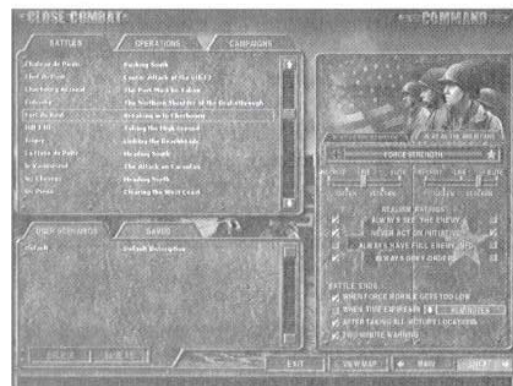
Tactique d'infanterie

C'est une démonstration de la stratégie de base de l'infanterie, comprenant l'utilisation d'une ou deux unités pour organiser le tir de suppression et celle de la fumée pour couvrir l'avance de l'infanterie. Le mortier est également mentionné.

Tactique de blindés

Ce chapitre est court, mais il est essentiel. Les chars sont très vulnérables devant l'infanterie à courte portée et très mauvais pour le repérage de cette dernière. Pour les protéger, il est utile de les soutenir avec l'infanterie.

L'ECRAN COMMANDEMENT



L'écran commandement comporte trois panneaux. Celui qui se trouve en haut à gauche vous permet de sélectionner parmi les batailles, opérations et campagnes proposées. La Bataille correspond à un affrontement unique entre les forces allemandes et américaines. Elle se déroule sur une seule carte et les forces disponibles sont fixes pour les deux camps au début de la Bataille. L'Opération est une série de combats entre deux groupes de combat sur un *Écran Stratégique*. Les Opérations comprendront, la plupart du temps, plusieurs affrontements. La Campagne se déroule sur *Écran Stratégique* et comprend plusieurs groupes de combat par camp.

Pour charger une partie enregistrée ou pour lancer un scénario personnalisé, faites votre sélection sur la liste, dans le panneau en bas à gauche. Pour les effacer, sélectionnez-les et cliquez sur le bouton **Supprimer** ; la suppression est définitive, alors assurez-vous que vous voulez vraiment vous débarrasser de ces fichiers avant de le faire.

Le panneau droit contrôle les paramètres des nouvelles parties à un ou plusieurs joueurs. En haut de la fenêtre, vous pouvez choisir d'incarner les Allemands ou les Américains.

Vous disposez au-dessous de deux ascenseurs pour régler le Niveau de difficulté de chaque camp. Le niveau recrue permet d'avoir de meilleures forces avec un très bon moral. Le niveau Rang donne des forces d'un niveau normal. Au niveau elite, le camp en question démarre avec des forces affaiblies. Le niveau de difficulté contrôle également la vitesse de renouvellement des renforts dans le temps.

Au-dessous des ascenseurs du niveau de difficulté, vous avez le Taux de réalisme. Vous pouvez apporter des modifications en cliquant dans les cases à cocher.

VOIR L'ENNEMI: Comme son nom l'indique, le camp qui a activé cette option sait en permanence où se trouve l'ennemi. Cela peut être une option très utile pour les joueurs qui veulent se familiariser avec le jeu.

NE JAMAIS PRENDRE D'INITIATIVES: Vos soldats ne font jamais rien sans en avoir reçu l'ordre.

OBTENIR TOUS LES DETAILS SUR L'ENNEMI: Quand cette option est sélectionnée, le joueur a accès en permanence à toutes les infos concernant l'ennemi. Par contre, cela ne lui permet pas d'avoir les renseignements de l'écran de contrôle soldats.

OBEIR AUX ORDRES: Quand cette option est sélectionnée, vos unités obéissent toujours aux ordres. Vous vous en servez quand vous en avez assez du manque de courage de vos soldats.

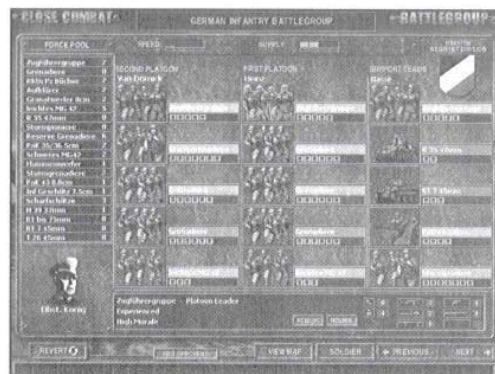
Au-dessous du Taux de Réalisme, vous avez l'indicateur de Moral des Troupes. Vous pouvez apporter des modifications en cliquant dans les cases à cocher. Par défaut, le moral des troupes est activé pour les opérations et les campagnes, et désactivé pour les batailles. Vous activez ou désactivez cette fonction en cochant la case. **Obéir aux ordres** : il faut savoir que le fait de désactiver cette option affectera sérieusement l'équilibre du jeu dans les opérations et les campagnes.

Au-dessous de l'indicateur de Moral des Troupes, vous avez les paramètres des Conditions de victoire. Ils permettent de déterminer les conditions à remplir pour remporter une bataille et le temps dont vous disposez pour le faire. Le préavis de 2 minutes indique au joueur qui ne contrôle aucun site de victoire qu'il ne dispose plus que de deux minutes pour en prendre un. **Temps écoulé** : il est conseillé de régler l'horloge sur 15 minutes pour optimiser votre partie contre le joueur artificiel.

L'onglet Voir la carte, au bas de l'écran, vous permet d'examiner la carte d'une bataille spécifique.



LECRAN GROUPE DE COMBAT



Une fois que vous avez sélectionné votre combat, vous accédez à l'écran groupe de combat qui présente toutes les forces disponibles pour la bataille à venir. Cliquez sur l'une des unités énumérées pour la sélectionner et afficher son niveau d'expérience, son moral et son armement sur le panneau du bas. Vous avez également la possibilité de lui donner un autre nom.

Une des nouvelles fonctions de l'écran groupe de combat vous permet de choisir vos troupes dans une réserve de forces. Pour apporter des modifications à votre armée, vous devez cliquer deux fois sur une unité pour la retirer du groupe de combat et la remettre dans la Réserve de forces. Ensuite, vous sélectionnez une autre unité sur la liste de la réserve de forces du groupe de combat, se trouvant du côté gauche de l'écran, en cliquant deux fois dessus. Pour afficher les détails concernant l'unité au bas de l'écran, cliquez une seule fois sur l'unité sur la liste.

Le bouton renforcer n'est disponible que lorsque vous incarnez les Américains et vous jouez une opération ou une campagne. Il permet de remettre des troupes dans la réserve de forces du groupe de combat quand il n'y en a plus. Vous ne pouvez sélectionner Renforcer qu'une seule fois par groupe de combat. Une fois qu'il aura été utilisé, il n'apparaîtra plus sur l'écran groupe de combat. **Remarque** : le bouton Renforcer ne fonctionnera que si le groupe de combat peut accéder à un dépôt d'approvisionnement allié assez important par l'intermédiaire du réseau routier. Si vous tentez de Renforcer alors que vous n'avez pas cet accès important, une fenêtre s'affiche pour vous avertir que vous n'avez plus de ressources.

Le bouton Renommer vous permet de changer le nom de l'unité sélectionnée.

Le bouton Retirer vous permet d'enlever l'unité sélectionnée. Après quoi, c'est l'unité suivante qui est sélectionnée selon l'ordre des sections. Vous pouvez la retirer à son tour en cliquant encore sur Retirer. Vous pouvez répéter la procédure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unité.

Quand une unité est sélectionnée dans la Réserve de forces et s'il y a un emplacement libre sur l'écran Groupe de combat, le bouton Ajouter apparaît à la place de Retirer. Cliquez sur Ajouter pour mettre l'unité sélectionnée à l'emplacement disponible du groupe de combat. Pour mettre un autre type d'unité, choisissez-en simplement une autre sur la liste de la réserve de forces en cliquant dessus.

Le bouton Restaurer vous permet de reprendre les forces données par défaut pour le groupe de combat.

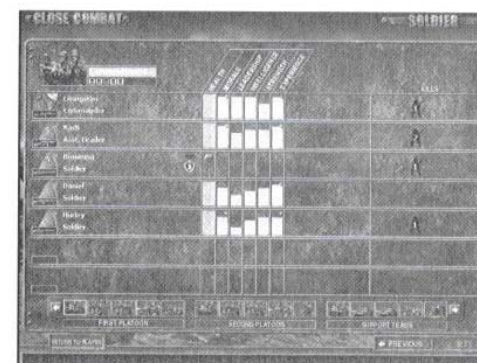
Le bouton Editer Adversaire vous permet de déterminer l'effectif du groupe de combat du camp adverse. Vous n'y avez accès qu'en mode un joueur.

Le bouton Voir la Carte vous permet d'examiner la carte où votre zone de déploiement est mise en évidence. Celle de l'ennemi est représentée d'une couleur plus foncée.

Le bouton Soldat vous donne accès à l'écran soldat. Il détaille les niveaux Santé, Moral, Commandement, Psychologique, Physique et Expérience de chaque soldat de l'unité, ainsi que les exploits de chacun, comme son palmarès, ses médailles, ses actes de bravoure ou de lâcheté.

Santé : la condition physique du soldat.

Moral : la volonté du soldat de continuer à se battre. Les individus au moral très élevé sont plus courageux et sont plus enclins à faire face au danger que les hommes au moral assez bas.



Commandement : la capacité d'un soldat d'améliorer le moral de ses hommes et de souder son équipe. Cependant, quand un commandant ayant une très bonne capacité de commandement meurt, cela peut avoir des conséquences désastreuses sur le moral de l'unité.

Psychologique : cela indique les chances pour qu'un soldat devienne incontrôlable ou qu'il panique lors d'un combat. Les soldats solides sur le plan

psychologique risquent moins de faire ce type d'erreurs impardonnables.

Physique : cela indique à quelle vitesse le soldat se fatiguera lors de ses déplacements, ainsi que la gravité de ses blessures s'il est touché. Plus le soldat est résistant physiquement, plus il peut tenir longtemps.

Expérience : elle est essentielle et affecte un grand nombre de ses capacités, comme sa précision au tir, son talent au camouflage lorsqu'il obéit à l'ordre Embusquer ou son utilisation des munitions. Les soldats expérimentés sont plus efficaces dans presque tous les domaines que les nouvelles recrues.

Chaque soldat voit également son palmarès et ses exploits affichés sous forme de total dans les opérations et les campagnes.

Le bouton Précédent vous ramène à l'écran commandement pour vous permettre de sélectionner un autre combat ou de quitter le jeu.

Le bouton Suivant vous amène au champ de bataille pour que le combat puisse commencer.



CONTRÔLE DU CHAMP DE BATAILLE

Ordres de base



Il vous suffit de cliquer avec le bouton droit sur une unité pour afficher un menu comportant tous les ordres que vous pouvez lui donner. Il s'agit de : Aller à, Aller vite à, Se Faufileur, Tirer, Fumigènes, Défendre et Embusquer. Les ordres ne seront pas toujours tous disponibles. Par exemple, un char qui a perdu une chenille ne peut ni Aller à, ni Aller vite à, ni Se Faufileur. Quand le menu est affiché, cliquez sur un ordre avec le bouton gauche pour le sélectionner. Si vous changez d'avis et ne voulez plus donner d'ordre, cliquez avec le bouton gauche ou droit sur la carte pour faire disparaître le menu. Les ordres que les unités sont incapables de suivre sont grisés.

Raccourcis des ordres

Tous les ordres sont également accessibles via des touches de raccourci. Cliquez d'abord sur l'unité, puis appuyez sur la touche correspondante.

Z.....Aller à C.....Se Faufileur B.....Fumigènes M.....Embusquer
X.....Aller vite à V.....Tirer N.....Défendre

Ordres de déplacement

Les unités obéissent à trois ordres de déplacement : Se Faufileur, Aller à et Aller vite à. Une fois l'ordre sélectionné, placez le curseur sur l'endroit où vous voulez envoyer l'unité et cliquez. Pour annuler l'ordre de déplacement pendant cette phase, appuyez sur la touche **Retour arrière** de votre clavier. Quand vous donnez un ordre de déplacement, un point de couleur apparaît sur la carte pour indiquer la destination de l'unité. Celle-ci tentera de rejoindre cet endroit de la façon dont vous lui avez indiquée. La couleur du point correspond au type de déplacement choisi.

Aller à.....Bleu Se Faufileur.....Jaune Aller vite à.....Violet

Le point de destination peut être changé et mis à un autre endroit en cliquant dessus pour le faire glisser.

Se faufileur

Quand vos hommes se faufilent, ils rampent en avant avec prudence et discrétion. Se Faufileur correspond au déplacement le plus lent. Non seulement vos hommes sont discrets, mais ils ont plus de chances de repérer les ennemis embusqués. Les troupes qui se faufilent n'engagent jamais le combat, c'est pourquoi cet ordre n'est pas du tout adapté aux situations de combat rapproché. Le meilleur moyen pour l'infanterie de traverser un champ de mines est de Se Faufileur. Les unités du génie déminent les champs en se faufilent dedans. Il serait peut-être utile de jeter un coup d'œil à la carte pour voir si les champs de mines apparaissent maintenant en vert, signe qu'ils ont été nettoyés.

Quand un groupe de soldats s'est rendu dans un site en Se faufilent, il se prépare alors à Embusquer l'ennemi automatiquement.

Aller à

Vous ordonnez à l'infanterie d'avancer avec prudence. Elle n'est pas aussi discrète et observatrice que vos hommes qui se faufilent, mais elle est plus rapide. L'infanterie qui se déplace normalement peut engager le combat si l'occasion se présente. Il est dangereux d'ordonner à une unité d'aller à l'aventure dans un champ de mines.

Quand l'infanterie arrive à l'endroit où elle avait reçu l'ordre d'Aller, elle se prépare alors Défendre la zone.

Aller vite à

Vous ordonnez à l'infanterie de se déplacer aussi vite que possible. Pendant leur course, les soldats se concentrent sur leur destination et ne cherchent pas du tout à se mettre à l'abri. Ils se battront au corps à corps s'ils rencontrent des ennemis. Les hommes qui se déplacent en courant ne sont pas très observateurs et se fatiguent vite. Il n'est vraiment pas prudent d'ordonner à vos hommes d'aller vite à l'autre bout d'un champ de mines.

L'infanterie qui a reçu l'ordre d'Aller vite à se remettra à Défendre quand elle arrivera à destination.

Véhicules

Les véhicules ne sont pas très furtifs, en particulier les chars. Cependant, un char qui "s faufile" fait preuve d'un maximum de vigilance et est extrêmement lent. Contrairement à l'infanterie, les véhicules engageront le combat s'ils ont reçu l'ordre de Se Faufileur. Un char qui se déplace normalement est un peu plus rapide et moins prudent. Dans les deux cas, il s'efforcera de suivre la même direction qu'à l'origine. Par exemple, un char qui rencontre l'ennemi peut recevoir l'ordre de faire marche arrière par l'intermédiaire de l'option Aller à.

Les chars ayant reçu l'ordre d'Aller vite à se placeront face à leur destination et s'y rendront le plus vite possible.

Ils peuvent tirer pendant leurs déplacements, mais leur cadence de tir et leur précision sont moins bonnes.



Itinéraires indirects/points de repère



Plutôt que d'ordonner à vos troupes de se déplacer en ligne droite, vous pouvez demander à l'infanterie et aux véhicules d'emprunter un itinéraire indirect. Vous l'établissez à l'aide de points de repère. Cliquez sur une unité avec le bouton droit et choisissez le type de déplacement. Maintenez la touche Maj enfoncée et tracez l'itinéraire à suivre en cliquant sur l'écran avec le bouton gauche. Chaque nombre correspond à un point par où l'unité va passer pour se rendre à sa destination. Quand vous avez terminé, lâchez la touche Maj et

l'unité obéira à votre ordre. Vous pouvez placer un total de 20 points de repère. Vous avez aussi la possibilité de changer l'itinéraire d'une unité, en cliquant sur les points de repère et en les faisant glisser vers un autre endroit.

Tirer

Bien que vos soldats soient capables de prendre l'initiative de tirer, il est souvent utile de leur donner des indications. L'option Tirer affiche un cercle de visée. Celui-ci est relié à l'unité à l'attaque par une ligne de couleur.

Quand ce cercle ne se trouve pas au-dessus d'une unité ennemie, il est mince et blanc. Sinon, il est vert, jaune, rouge ou noir. Cela vous indique les chances pour que l'unité ennemie soit touchée.

Vert100-60% **Rouge**29-10%

Jaune59-30% **Noir**9-0%

Avant de décider d'ordonner à l'unité de ##Tirer##, il est important de réfléchir à la situation. Si celle-ci doit effectuer un tir de suppression, elle n'a pas besoin de détruire l'ennemi pour obtenir l'effet voulu. Par contre, un petit groupe armé de bazookas s'appêtant à prendre en embuscade une colonne de blindés a plutôt intérêt à s'assurer de faire mouche.

Ligne de mire et portée

La couleur de la ligne reliant le cercle de visée à l'unité attaquante correspond à la ligne de mire.

S'il s'agit d'armes à tir direct, la ligne est vert clair, ce qui correspond à une ligne de mire dégagée. Le vert foncé indique la présence de feuillages ou de fumée. Le rouge représente un obstacle infranchissable. La ligne de mire de l'infanterie est déterminée individuellement pour chaque soldat. Par conséquent, si l'ennemi est visible pour un individu, il ne le sera peut-être pas pour un autre.

S'il s'agit d'armes à tir indirect, la ligne de mire est orange pour indiquer des cibles à portée de tir et marron, si elles sont hors de portée. Les unités équipées d'armes à tir indirect, comme les mortiers, n'ont pas besoin de ligne de mire pour frapper leur cible. Cependant, elle améliore énormément la précision.

Le nombre à côté du cercle de visée correspond à la distance par rapport à l'unité. Cette valeur est d'autant plus importante si l'infanterie est dotée d'armes antichars et de lance-flammes dont la portée effective est assez faible. Ce nombre indique également les effets de la portée.

VertL'unité est à portée.

JauneLa distance est trop grande ou trop petite ; l'arme sera moins efficace.

NoirLa distance est trop grande ou trop petite pour que l'arme soit efficace.

Si la ligne de mire n'est pas dégagée, un nombre blanc s'affiche près de la ligne de visée pour indiquer la distance jusqu'à l'obstacle. S'il y a du feuillage ou de la fumée occasionnant une gêne partielle, puis autre chose bloquant complètement la vue un peu plus loin, les deux distances sont indiquées.

Une obstruction partielle par du feuillage ou de la fumée empêche l'attaquant de viser ses ennemis précisément, mais ne l'empêche pas de tirer dans l'espoir de supprimer l'ennemi ou de réussir à toucher quelque chose.

Fumée



Il y a des moments dans une bataille où le camouflage, même superficiel, peut vous conduire à la victoire ou vous coûter la vie. Les véhicules et l'infanterie des deux camps sont souvent équipés de grenades fumigènes. Les unités dissimulées derrière la fumée sont plus difficiles à repérer et si elles le sont, il est impossible de les prendre en cible. Les Fumigènes ont quasiment le même effet qu'une obstruction partielle causée par du feuillage ; les unités sont toujours en mesure de Tirer dans

une vaste zone derrière la fumée dans l'espoir de réussir à supprimer l'ennemi.

L'ordre Fumigènes affiche un cercle de visée pour le tir des grenades fumigènes. Les unités équipées de mortiers peuvent créer des écrans de fumée quasiment n'importe où sur la carte. Debout, le soldat peut envoyer des grenades fumigènes à 30 mètres et couché, à environ 15 mètres.



Certains véhicules et pièces d'artillerie peuvent tirer des salves de fumée aussi loin que le permet leur arme. Si l'unité est équipée de la sorte, l'ordre Fumigènes est disponible sur le menu. Certains véhicules ont des lance-fumigènes et/ou des mortiers fumigènes. Ils obéissent aux même principes que les fumigènes classiques.

Les unités, qu'il s'agisse des blindés ou de l'infanterie, utilisent souvent la fumée de leur propre chef pour se mettre à l'abri des tirs ennemis quand ils essuient des attaques surprises.

Défendre



Les unités ayant reçu l'ordre de Défendre s'arrêtent, cherchent un abri et attaquent toute cible fortuite. Un arc bleu apparaît au-dessus d'elles pour indiquer la direction à laquelle elles font face. Pour changer cette orientation, cliquez sur l'arc pour faire apparaître un cercle bleu au-dessus de l'unité. Placez le pointeur sur l'arc et faites-le glisser vers le point du cercle correspondant à la direction que vous souhaitez, puis cliquez de nouveau. Les canons

AC et les chars pivoteront pour adopter la nouvelle direction ; l'infanterie cherchera un abri pour se mettre dans la position voulue. Les unités en défense n'attaqueront pas les ennemis dans la zone bleue, mais ceux qui seront très près. Elles tireront sur les cibles fortuites à condition d'avoir au moins 30% de chances de les détruire. Cela équivaut au cercle de visée jaune ou vert.

Défendre est l'ordre choisi par défaut pour les chars. En l'absence d'instructions spécifiques, ceux-ci vont défendre la zone se trouvant devant eux.

Embusquer

L'ordre Embusquer est semblable à celui de Défendre. Les unités s'arrêtent sur place et cherchent un abri. Néanmoins, les unités embusquées n'attaquent que lorsque l'ennemi se trouve à moins de 30 mètres. Quand une unité a reçu l'ordre Embusquer, un arc vert s'affiche au-dessus d'elle. Cela fonctionne de la même façon que l'arc bleu de l'ordre Défendre. Pour changer la direction vers laquelle l'unité est embusquée, cliquez sur l'arc vert, réorientez-le et cliquez de nouveau. Une unité ayant reçu l'ordre Embusquer est généralement plus difficile à repérer pour l'ennemi qu'une unité en train de Défendre.

Tout commandant qui se respecte doit comprendre l'importance de l'ordre Embusquer. L'infanterie est généralement beaucoup plus efficace de près et la plupart des armes antichars sont dangereuses sur les flancs ou par derrière. Dissimuler l'infanterie, les bazookas et les canons AC (antichar) le plus longtemps possible peut être la clé de la réussite.

Ordres de groupe

Il est possible de donner des ordres à plusieurs unités en même temps. Cliquez sur l'écran et faites glisser le pointeur pour sélectionner les unités en question. Cela crée une zone sombre sur la carte. Relâchez le bouton de la souris quand toutes les unités concernées se trouvent à l'intérieur de cette zone. L'autre façon de constituer un groupe d'unités devant obéir à un même ordre consiste à maintenir la touche Maj enfoncée et à cliquer sur chacune d'elles.

Donnez un ordre à l'une de ces unités pour le faire à toutes. Si vous leur indiquez d'aller à, elles s'efforceront de garder leur position par rapport aux autres quand elles atteindront leur destination. N'oubliez pas que si vous donnez l'ordre de tirer, la ligne de mire sera établie individuellement pour chaque unité et chaque soldat lui appartenant.

Vous pouvez enregistrer un total de 9 groupes en mémoire en appuyant sur les touches **Ctrl 1 à 9** quand le groupe est sélectionné. Pour les sélectionner par la suite, appuyez sur le numéro correspondant (**1 à 9**) sans appuyer sur **Ctrl**. Appuyez une seconde fois sur ce nombre pour centrer la carte sur le groupe en question.

Si vous ne souhaitez plus donner des ordres à plusieurs unités en même temps, créez simplement un cadre assombri autour d'une seule unité.



AUTRES COMMANDES

Quand vous vous trouvez sur l'écran champ de bataille pour la première fois, le jeu est figé car les combats n'ont pas encore débuté. Cela vous donne le temps d'examiner le terrain, de placer des unités, de choisir des options et de préparer votre stratégie.

Frappes navales, Barrages de mortier et Frappes aériennes



S'ils sont disponibles, vous pouvez choisir les Barrages de mortier, les Frappes navales et les Frappes aériennes par l'intermédiaire des icônes sur la barre d'outils, en bas à gauche de l'écran. Un nouveau viseur apparaît ; cliquez avec le bouton gauche à l'endroit où vous voulez utiliser la frappe aérienne, la frappe navale ou le barrage de mortier. N'oubliez pas qu'une fois que vous avez utilisé la Frappe navale, le Barrage de mortier ou la Frappe aérienne, vous n'y avez plus du tout accès jusqu'à la fin du combat spécifique.

Les Frappes aériennes sont exécutées par un seul avion passant une fois au-dessus du site. Le type d'appareil est déterminé de façon aléatoire à partir d'une liste en comportant quatre. Il arrive de n'importe où et mitraille et/ou bombarde la zone ciblée. Les Frappes aériennes ne sont pas disponibles au début de la bataille. Elles apparaissent entre 5 et 12 minutes après le début de la bataille. Seuls les Américains peuvent faire usage de Frappes aériennes. Historiquement, il y avait beaucoup trop peu d'appui aérien du côté allemand pour justifier sa présence dans le jeu.

Appareils américains

- P-51 Mustang** 6 mitrailleuses M2 de calibre 0,50
- P-38 Lightning** 4 mitrailleuses M2 de calibre 0,50, 1 canon automatique de 20mm, 2 bombes de 225kg ou de 450kg (toujours deux bombes)
- P-47 Thunderbolt** 8 mitrailleuses M2 de calibre 0,50, 6 roquettes M8 de 11,5cm ou 2 bombes M43 de 225kg
- A-26 Invader** 8 mitrailleuses M2 de calibre 0,50 et des bombes

Barrages de mortier

Vous ordonnez des Barrages de mortier comme des Frappes aériennes. Ils comptent quatre mortiers de 80mm tirant tous en même temps. La batterie tire entre 40 et 60 coups. Comme les tirs de mortiers, ceux de l'artillerie ne sont pas toujours très précis. Par conséquent, faites attention de ne pas engager l'artillerie quand vous pourriez mettre en péril vos propres troupes. Si elle est disponible dans un combat, l'artillerie apparaît après 1 à 3 minutes pour les Américains et 3 à 5 pour les Allemands.

Frappes navales

Les barrages constitués par les Frappes navales s'effectuent de la même façon que les Frappes aériennes. Ils comptent 5 canons de 130mm situés sur des destroyers au large des côtes et tirant tous en même temps. Cette batterie tire entre 10 et 20 coups. Comme les Barrages de mortier, les Frappes navales ne sont pas toujours très précises. Par conséquent, faites attention de ne pas les utiliser quand vous pourriez mettre en péril vos propres troupes. Seuls les Américains ont accès aux Frappes navales pendant le combat et uniquement sur certaines cartes. L'option Frappes navales apparaît après 3 à 7 minutes.

Trêve

L'ordre Trêve donne la possibilité à l'ennemi d'interrompre les combats. S'il vous propose une trêve, vous pouvez accepter en cliquant sur le bouton trêve. Si un camp refuse le cessez-le-feu, les combats continuent. Si la trêve est acceptée, les deux camps obtiennent un cessez-le-feu et arrêtent de se battre. Le champ de bataille demeure un lieu de conflit mais sa configuration reste telle qu'elle était au moment de la trêve.

Messages de combat



La fenêtre messages de combat vous informe de la situation sur le champ de bataille. Si cela concerne une unité, vous pouvez centrer la vue dessus en cliquant sur le message.

Options

Le bouton Options s'affiche dans le coin inférieur gauche de la carte. Il donne accès à trois panneaux : Jeu, Généralités et A propos de. Vous les sélectionnez à l'aide des onglets se trouvant en haut de l'écran.

Les options du haut du panneau Jeu contrôlent les graphismes du champ de bataille. Vous disposez de Retirer les soldats tués, pour enlever les cadavres et les blessés de façon à vous concentrer sur les vivants et Retirer les arbres, pour rendre les feuilles des arbres invisibles, sans leur enlever leur effet sur la ligne de mire.

Au centre du panneau Jeu, vous disposez d'Indicateurs d'état contrôlant la barre mise en valeur et les contours colorés des unités alliées. Vous pouvez les paramétrer de façon à refléter un certain nombre de conditions, comme le moral, les réserves de munitions et l'état de santé. A vous de décider ce que vous voulez savoir sur vos hommes. Le contour utilise les mêmes couleurs que le spectre des points de cible. Lorsqu'il est vert, les troupes sont à l'abri. S'il est noir, elles ne sont pas bien protégées.

Au-dessous des Indicateurs d'état, vous disposez des options suivantes :

Infos unités Carte encartée Ecran des soldats



Infos unités



L'option est active par défaut. Elle permet de voir toutes les unités de votre camp au bas de l'écran et leur statut actuel. Vous pouvez sélectionner une unité individuelle en cliquant dessus dans cette fenêtre. Vous pouvez activer ou désactiver les Infos unités en vous servant de la touche **F5**.

Carte encartée



C'est une carte en miniature du champ de bataille. Vous pouvez la déplacer sur l'écran en cliquant dessus avec le bouton droit et en la faisant glisser. Cliquez avec le bouton gauche sur un site de la Carte encartée pour centrer la vue dessus. Vous pouvez cibler des unités normalement. Vous pouvez aussi en sélectionner en cliquant dessus avec le bouton droit. Le rectangle mis en valeur sur la Carte encartée correspond à l'écran actuel. Vous pouvez activer ou désactiver cette carte avec la touche **F6**.

Ecran des soldats

MAIN GUN	OPERATING	
Jamison	ASSIST. LDR.	HEALTHY
ASSISTING		0 rnds.
Watkins	ASSIST. LDR.	HEALTHY
ASSISTING		0 rnds.
Palzer	GUNNER	HEALTHY
ASSISTING		0 rnds.
Gonzales	LOADER	HEALTHY
ASSISTING		0 rnds.
Woo	ASSIST. LDR.	HEALTHY
ASSISTING		0 rnds.

Légende : le nom du soldat, son rôle dans l'unité et son état de santé/moral actuel sont indiqués en haut. La manœuvre qu'il effectue, son armement et ses munitions correspondantes sont affichés en bas.

Il vous fournit un rapport détaillé sur l'unité sélectionnée en vous indiquant son type d'arme, son niveau de munitions et le moral de tous ses soldats. Si un soldat n'a pas un très bon moral ou s'il est menacé, la manœuvre qu'il effectue peut être très différente de ce que vous lui avez ordonné de faire. L'écran

des soldats peut être activé et désactivé à l'aide de la touche **F7**. Vous pouvez également le déplacer sur l'écran en cliquant dessus avec le bouton droit, puis en le faisant glisser.

Etats du moral possibles

En bonne santé : le soldat va très bien.

Blessé : le soldat est touché, mais il peut quand même manœuvrer dans une certaine mesure.

Hors d'état : le soldat est gravement blessé et ne peut rien entreprendre.

Mort : un parent va bientôt recevoir un télégramme.

Essoufflé : le soldat est fatigué, mais il pourra s'en remettre s'il se repose un peu ; il est moins efficace.

Epuisé : le soldat est à bout de force ; il faut absolument qu'il se repose, il ne peut plus rien faire. Il est totalement inefficace.

Paniqué : le soldat commence à craquer. Il n'est plus très efficace au combat. Il se détendra peut-être avec le temps, mais il est préférable de l'entourer des membres de son unité en attendant.

Découragé : le soldat n'obéit plus aux ordres et envisage de désertir. Comme dans le cas du soldat paniqué, il peut se calmer avec le temps, mais est préférable de laisser un commandant et son unité à ses côtés pour lui remonter le moral.

En déroute : le soldat a décidé de déguerpir ; il est irrécupérable.

Menacé : le soldat se met à couvert tout en ripostant. Ses tirs ne sont, cependant, pas très précis.

Bloqué : le soldat est sous le feu ennemi. Il passe plus de temps à se protéger qu'à tirer. Ses tirs ne sont pas très précis et il n'obéira probablement pas à un ordre lui indiquant de se déplacer.

Embusqué : le soldat reste où il est. Il se protège et ne tire que de temps en temps.

Etourdi : une explosion a mis temporairement le soldat hors d'état. Il reprendra bientôt ses esprits.

Héroïque : le soldat est confiant et très efficace.

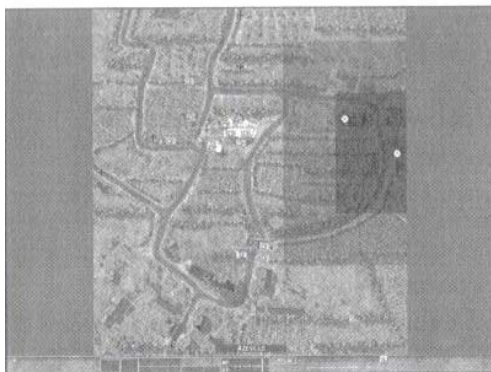
Fanatique : plus que sûr de lui, le soldat prend des risques et court après les médailles.

Incontrôlable : le soldat se sent invulnérable et attaque l'ennemi sans crainte. Son courage inspire tous ceux qui l'entourent.

Longlet Généralités, sous Options, vous propose les éléments suivants : Vitesse du jeu, Résolution d'écran et Vitesse de défilement. Vous pouvez également activer et désactiver la musique, les séquences animées et les effets sonores. Vous pouvez aussi choisir la langue parlée par les unités allemandes.



Niveau de zoom



Le contrôle du Zoom se trouve en bas à gauche de la carte, à côté du bouton Options. En dehors du mode par défaut, vous pouvez effectuer un zoom arrière et voir toutes les unités sous forme de cases colorées. Même s'il est généralement plus facile de contrôler la partie dans le mode de zoom par défaut, la vue d'ensemble vous permet de préparer votre configuration de départ ou de vous faire une idée de la progression de la bataille. Le niveau maximum de zoom est parfait pour jeter un coup d'œil aux

zones affectées par votre commandement. La barre **Barre d'espace** vous indique le rayon de commandement de chacun de vos commandants, ce qui vous permet de voir qui en profite et qui n'en profite pas.

Statut de l'unité

Le statut de l'unité figure dans la partie inférieure centrale de l'écran. Vous y voyez le type d'unité, ce qu'elle fait, l'état de santé de ses hommes et son efficacité face à l'infanterie et aux chars à différentes distances. Les distances indiquées peuvent être 20, 40, 80, 160, 320 et 640 mètres. Le graphisme du haut intitulé AP correspond à l'efficacité contre l'infanterie et celui du bas appelé AC (antichar), contre les chars. Le graphique se trouvant au-dessous indique dans quelle mesure une unité d'infanterie peut être efficace contre un char, à condition qu'elle puisse s'en approcher.



La couleur des visages indique l'état des soldats de l'unité.

VertEn bonne santé
JauneBlessé
OrangeHors d'Etat
NoirPaniqué
BlancRendu
RougeMort

COMMANDEMENT ET MORAL

Toutes les unités sont menées au combat par un chef de groupe. Néanmoins, leur efficacité et leur moral augmentent considérablement lorsqu'un officier de grade supérieur se trouve à proximité et les prend sous son aile. La présence de commandants sur le champ de bataille près des unités sur le front apporte un plus indéniable. Plus le grade du commandant est élevé, plus la zone qu'il contrôle est vaste. Appuyez sur la barre **Barre d'espace** pour afficher le *rayon de commandement*. La couleur du cercle correspond à la qualité du commandant.

VertHaute
JauneMoyenne
RougeBasse
NoirTrès basse

Lors du positionnement et pendant les combats, il est souvent utile d'effectuer un zoom arrière afin de s'assurer que les commandants sont postés correctement pour mener leurs troupes.

À mesure que la bataille progresse, certains soldats peuvent perdre le moral. Les tirs ennemis, la perte d'un officier, les attaques par les flancs, les embuscades, la présence de cadavres et des ennemis trop nombreux sont toutes de bonnes raisons de se décourager. Le soldat peut même finir par paniquer, désertir ou même se rendre à l'ennemi. Briser le moral des troupes pour les forcer à se rendre peut être un excellent moyen de gagner des batailles. Les prisonniers sont accompagnés, mains levées, jusqu'aux extrémités de la carte ; vous pouvez les libérer si vos unités réussissent à les rejoindre avant qu'ils disparaissent.

Parallèlement à une bonne qualité de commandement, vous pouvez améliorer le moral de vos soldats en prenant l'ennemi en embuscade. L'infanterie qui réussit à détruire des chars ennemis reprend courage très rapidement.

Ralliement

Les soldats en déroute finiront par se rallier aux autres. S'ils se trouvent dans le rayon de commandement d'une unité de commandement, le délai avant qu'ils le fassent sera très court. Si un soldat découragé, par exemple, ne se trouve pas dans le rayon de commandement d'un chef, il mettra beaucoup plus de temps à se rallier aux autres.

Séparation

Au cours de la bataille, un soldat peut se retrouver isolé de son unité. Cela peut être dû à la panique ou tout simplement au hasard. Quand cela se produit, le soldat essaie de rejoindre son unité. Vous pouvez l'y aider en rapprochant l'unité de lui. La présence d'un commandant peut également jouer un rôle dans la cohésion du groupe et le retour des éléments isolés.



LE CHAMP DE BATAILLE

Dans de nombreux cas, le terrain peut être la meilleure ressource du commandant. Un groupe d'arbres, une maison abandonnée ou un fossé de drainage, tout cela peut être mis à profit. Placez le pointeur sur un élément de l'environnement, cliquez avec le bouton droit et maintenez-le enfoncé pour obtenir des renseignements dessus. Ces détails sont affichés en bas à gauche de l'écran.

Collines



Tenir les hauteurs a toujours été un objectif militaire majeur et cela a ses avantages. Les unités se trouvant sur des collines voient par-dessus les obstacles ; elles ont un superbe champ de tir et une ligne de mire excellente. L'inconvénient est qu'une fois repérées, tous les ennemis se trouvant aux alentours n'hésiteront pas à tirer sur les unités surélevées. La montée est toujours très lente, mais la descente se fait rapidement. C'est pratique pour se mettre dans une position inaccessible ou pour

quitter rapidement une zone. Cependant, le plus gros avantage des collines est qu'elles bouchent la vue. Les unités peuvent donc se cacher derrière pour éviter de se faire repérer et protéger leurs flancs.

Ravines, tranchées et postes de tir



Les unités ne peuvent pas traverser les eaux profondes, seulement les eaux peu profondes. Les creux dans le terrain laissés par d'anciens ruisseaux peuvent également servir d'abris naturels. Les ravines et tranchées protègent les soldats de la vue et des tirs, mais peuvent en faire des impasses mortelles si l'ennemi réussit à les prendre par les flancs et à mitrailler la fosse.

Les postes de tir sont des tranchées circulaires creusées pour les mortiers et les canons AC (antichar).

Dans les Campagnes et les Opérations, si un Groupe de combat ne se déplace pas au cou d'un tour, on considère qu'il se repose. S'il est attaqué, l'infanterie ou le canon AC (antichar) qu'il a placé à découvert fait automatiquement feu dans une tranchée ou un poste de tir.

Forêts



Les forêts sont à double tranchant. Les troupes qui s'y déplacent sont relativement bien protégées. Les troncs d'arbres bloquent les tirs et les feuilles empêchent de cibler qui que ce soit. Néanmoins, cette couverture marche dans les deux sens et les unités ont beaucoup de mal à tirer hors de la forêt. C'est pour cela qu'elle représente l'endroit choisi pour l'utilisation du lance-flammes, puisqu'il peut se rapprocher discrètement de l'ennemi. Étant donné que

l'infanterie a la possibilité de se cacher en forêt, l'endroit est très dangereux pour les chars. Ils devront les éviter autant que possible. Le tir au mortier en forêt provoque des explosions. L'effet n'en est que plus fort encore sur l'infanterie. N'oubliez pas que vous pouvez utiliser les touches **CTRL+T** pour faire disparaître les feuillages. Ils sont toujours présents et affectent le combat, néanmoins, vous voyez beaucoup mieux l'unité.

Bâtiments



Ce qu'il faut garder à l'esprit ici, c'est que les bâtiments sont extrêmement utiles aux unités qui s'y cachent, notamment l'infanterie. Le toit protège des tirs au mortier, les murs forment de très bons abris et protections, et la taille de l'édifice permet d'avoir un champ de tir dégagé surplombant les obstacles plus petits. Ils sont donc particulièrement importants pour les unités d'infanterie et antichars, et représentent une menace pour les chars. Seuls, ceux-ci ne réussiront généralement pas à repérer l'infan-

terie cachée à l'intérieur des bâtiments tant qu'ils ne se trouveront pas dans un périmètre pour Embusquer. Un commandant qui se respecte fera tout son possible pour éloigner les chars des bâtiments qui n'auront pas encore été examinés par l'infanterie alliée.



A l'approche d'un bâtiment, il est souvent utile de lancer des fumigènes pour permettre aux unités d'avancer sans craindre de se faire repérer. Tirer à la mitrailleuse sur les bâtiments est également un bon moyen d'éliminer les unités ennemies pouvant s'y dissimuler.

Étant donné que les canons AC (antichar) ne sont pas très mobiles et qu'ils sont vulnérables face aux tirs des mortiers, il est judicieux de les poster dans des bâtiments. Malheureusement, cela limite également leur champ de tir. Seuls les canons antichars légers peuvent être postés dans les bâtiments.

Les bâtiments font tous d'excellents abris, mais les plus résistants font de parfaites couvertures face aux tirs ennemis. Les bâtiments en bois, par exemple, ne fournissent aucune protection contre les tirs au canon, et une protection limitée lors d'attaques d'une autre nature. Les bâtiments de pierre sont ceux fournissant la plus grande protection ; ils seront efficaces face aux attaques au canon de petit calibre. Les quelques installations militaires se trouvant dans la région du Cotentin protègent de tout sauf des attaques les plus rudes.

Décombres

Les décombres peuvent être considérées comme des bâtiments dans la plupart des situations, sauf qu'elles n'ont pas de toit et ainsi, le tir au mortier devient très dangereux.

Routes

Les routes représentent un bon compromis. Les déplacements s'y font plus vite que dans la boue, mais elles sont, de par leur nature, dépourvues de toute protection.

Broussailles

Toutes les plantes ne sont pas des arbres et parfois un simple buisson suffit au soldat pour se cacher en attendant l'arrivée de l'ennemi. Cependant, une fois repéré il s'apercevra vite que les broussailles n'arrêtent pas les balles.

Champs de mines



Les champs de mines permettent de protéger des zones et de ralentir l'ennemi sans avoir à sacrifier de précieux effectifs. Vous ne placez pas les champs de mines. Ils sont automatiquement déployés s'ils sont disponibles dans la bataille. Vous pouvez les repérer en effectuant un zoom arrière maximum ; ils apparaissent en rouge. Les véhicules et unités d'infanterie se déplaçant dans des champs de mines peuvent être endommagés et même détruits. Vous avez plusieurs moyens de vous en sortir.

Les unités du génie sont spécialisées dans le déminage. Le génie qui doit traverser un champ pour obéir à l'ordre de Se Faufiler désamorcera les mines qu'il rencontrera.

Certaines autres unités d'infanterie pourront Se Faufiler dans le champ de mines sans trop risquer de faire exploser les charges. Par contre, les unités devant Aller à ou Aller vite à sont beaucoup plus menacées.

Enfin, en dernier recours, vous pouvez utiliser le tir concentré des mortiers et de l'artillerie pour faire sauter les mines. Ce n'est pas une solution très efficace et certaines mines peuvent rester en place.

La meilleure tactique à employer devant un champ de mines est tout simplement de le contourner, si cela est possible.



ISSUE D'UNE BATAILLE

Les batailles peuvent se terminer de différentes façons. Dans les parties n'en comportant qu'une, vous pouvez annuler la sélection de toutes les fins possibles en bas à droite de l'écran Commandement.

Sites de victoire



Chaque carte comporte un certain nombre de sites de victoire. Ils représentent des endroits ayant une importance stratégique ou des lieux revêtant un intérêt militaire. Si l'un des deux camps contrôle tous les sites de victoire d'une région, c'est lui qui remporte l'affrontement et l'adversaire dispose de deux minutes pour reprendre au moins un site ou pour quitter la carte, si l'option Préavis de deux minutes est sélectionnée. Chaque site de victoire est indiqué par un drapeau. Un drapeau mélangé signifie que le site

n'est contrôlé par aucun des deux camps. Pour prendre un site, déployez-y n'importe quelle unité, sauf les snipers. Les sites de victoire servent également à remporter une bataille. Chaque site vaut entre 1 et 3 points selon sa position et sa taille, représentée par la taille de police. Les sites de victoire dont la taille de police est la plus grande valent le plus de points. Ceux qui se trouvent aux frontières de la carte ne valent généralement qu'un point.

Trêve

La bataille peut se terminer si les deux camps sont d'accord. Pour proposer une trêve, cliquez sur le bouton Trêve, sur la barre d'outils en bas à droite. Pour que les combats soient interrompus, les deux joueurs doivent accepter la trêve. Pour le faire, appuyez sur le bouton Trêve. Une Trêve qui n'est pas acceptée peut être retirée en cliquant de nouveau sur le bouton Trêve ; vous pouvez toujours retenter votre chance plus tard.

Temps

Dans les batailles ayant un temps imparti, les combats se terminent quand il est écoulé. Il est conseillé de régler l'horloge sur 15 minutes pour optimiser la partie contre l'adversaire artificiel.

Absence de moral

Quand vous participez à une opération ou une campagne, qu'elle soit historique ou créée de toute pièce dans l'éditeur de scénarios, l'option de fin de bataille en raison du moral des troupes est toujours activée. Vous pouvez désactiver la fonction en cochant la case correspondante sur l'écran Commandement. Dans les batailles individuelles, qu'elles soient historiques ou personnelles, l'option est désactivée par défaut. Quand le moral est trop bas notez que si vous désactivez le moral des troupes, vous affecterez sérieusement l'équilibre du jeu dans les opérations et les campagnes. Les opérations et campagnes du jeu ont été conçues pour être jouées avec cette fonction active.

Si une bataille se termine en raison d'une trêve ou de la fin du temps imparti, le champ de bataille reste réparti entre les forces. Dans les campagnes et les opérations, les déploiements de la phase suivante sont basés sur la progression de chacun des camps dans la bataille précédente.

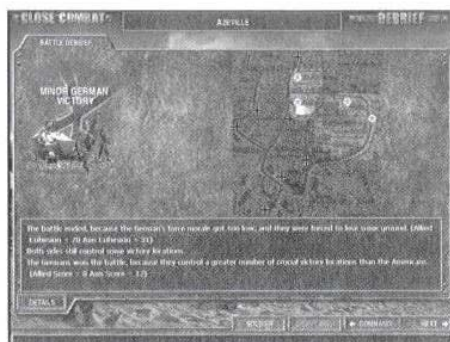
Si une bataille se termine par manque de moral, le groupe de combat qui est en fuite perdra entre 1 et 3 sites de victoire, selon le rapport entre le moral des troupes du vainqueur et celui du perdant. Par ailleurs, le groupe perdra deux unités prises au hasard dans son effectif comme pénalité pour son échec. Si le vainqueur a un moral supérieur de 33% à celui du perdant, il gagnera un site de victoire. Si le rapport entre les deux se situe entre 33% et 66%, le vainqueur remporte deux sites de victoire. Si ce rapport est supérieur à 66%, il en gagnera trois. Si le camp en fuite possède encore des sites de victoire, le champ de bataille demeurera partagé selon les positions antérieures ; dans le cas contraire, le perdant sera expulsé de la carte.

Si un groupe de combat est sorti de la carte, il se disperse. S'il disposait encore d'un approvisionnement à ce moment-là, il y a 75% de chances pour que ses unités soient rapatriées dans les réserves du groupe de combat.

Si l'un des camps extermine toutes les unités ennemies, il occupera le champ de bataille et le groupe adverse sera dispersé. C'est un cas très rare, car le perdant fuira le plus souvent par manque de moral avant que cela se produise.



Ecran rapport



À la fin d'une bataille, l'écran rapport est présenté. Il vous indique le camp vainqueur, pourquoi il a gagné et les sites qu'il contrôle sur la carte. Les parties plus claires correspondent aux zones que vous contrôliez à la fin.

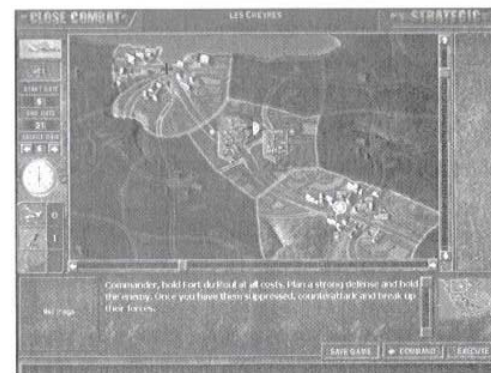
Le bouton Détails, en bas à gauche de l'écran, vous permet d'afficher les chiffres des pertes pour les deux camps. Le bouton Texte vous ramène à l'écran précédent.

Le bouton Soldat vous permet de savoir comment vos hommes se sont débrouillés pendant la bataille. Servez-vous des boutons icône d'unité se trouvant au bas de l'écran pour passer vos unités en revue. Notez que des petits signes + et - indiquent des changements dans les attributs d'un soldat. Ses médailles, actes de bravoure, actes de lâcheté et palmarès au cours du dernier combat sont également indiqués.

L'onglet Rapport de campagne, en haut de l'écran, affiche la carte de la campagne avec toutes les régions contrôlées par chaque camp et le détail des scores dans la campagne. Le bouton Détails, sur l'écran rapport de campagne, permet d'obtenir la liste de toutes les pertes subies par les deux camps pendant l'ensemble de la campagne.

Quand vous avez terminé d'examiner les résultats de la bataille, utilisez le bouton Suivant pour passer à la bataille ou au tour stratégique suivant.

NIVEAU STRATEGIQUE



L'écran stratégique permet de contrôler les déplacements des groupes de combat dans les opérations et les campagnes. A ce niveau-là, vous établissez votre plan de bataille, pas seulement pour une groupe d'hommes sur le champ de bataille, mais pour le "débarquement - Utah Beach" lui-même. Chacun des groupes de combat correspond à une unité d'environ la taille d'un bataillon ayant combattu en Normandie. Les résultats obtenus par les groupes de combat déterminent la réussite ou l'échec de la formation toute entière.

Allez-vous tenter une progression sur tous les fronts ou vous concentrer sur une zone ?

Réussirez-vous là où les Allemands ont échoué historiquement ?

La Carte stratégique

La carte stratégique représente la région où s'est déroulée la majeure partie des combats de Utah Beach. Vous pouvez dérouler la carte pour afficher d'autres détails.

Lors d'une campagne ou d'une opération, la carte stratégique est partiellement ou entièrement disponible. Chaque région comporte une case de couleur en son centre. Celle-ci indique qui la contrôle ou si son contrôle est contesté. L'emplacement des dépôt d'approvisionnement est également donné. Des routes relient les zones entre elles. Un groupe de combat ne peut se rendre dans une autre région que s'il y a une route et s'il contrôle le site de victoire relié à cette route.

Contrôle américain :Etoile blanche sur fond vert

Contrôle allemand :Croix noire

Contrôle partagé :1/2 étoile blanche et 1/2 croix noire

Grand dépôt d'approvisionnement américain :Tonneaux verts

Grand dépôt d'approvisionnement allemand :Tonneaux gris

Petit dépôt d'approvisionnement américain :Tonneau vert

Petit dépôt d'approvisionnement allemand :Tonneau gris

Les groupes de combat alliés et ennemis repérés sont présentés sur l'écran stratégique. Vous pouvez en examiner un en cliquant dessus. Cela vous permet d'afficher les unités qui le composent sur la barre des tâches au bas de l'écran. Cliquez sur une unité du groupe de combat pour obtenir l'écran des soldats correspondant.



Il y a aussi une étoile ou une croix au-dessus des groupes de combat américains et allemands. La couleur de cette icône vous donne une idée de la puissance de feu relative de chaque groupe de combat.

Vert Niveau élevé AC et AP

Jaune Niveau moyen AC et élevé AP

Orange Niveau moyen AC et AP

Rouge Niveau faible AC et moyen AP

Noir Niveau très faible AC et faible AP

Les unités ayant une faible puissance de feu sont meilleures en défense pour empêcher une percée ennemie pendant que vos unités plus puissantes attaquent. Un groupe d'infanterie bien commandé peut réussir à tenir à distance une colonne de blindés des plus puissantes.

Indicateur de météo

En haut à gauche de la carte stratégique, vous avez un indicateur de météo qui vous donne le temps qu'il fait actuellement dans le tour stratégique en cours.

Indicateur d'état du terrain

Au-dessous de l'indicateur de météo, on vous donne l'état actuel du terrain dans le tour stratégique en cours.

Indicateurs de tour stratégique

Au-dessous de l'indicateur d'état du terrain, vous avez les indicateurs de tour stratégique qui vous donnent la date, la date de fin du scénario et l'heure actuelle. Cliquez sur les flèches se trouvant à côté de l'indicateur de durée du scénario pour afficher les groupes de combat de renfort et l'endroit où ils pourraient arriver à la date indiquée, entre le 6 et le 30 juin 1944.

Groupes de combat

Les groupes de combat représentent une force d'environ la taille de l'élément de commandement d'un groupe régimentaire. Ceux-ci sont composés de différents types de forces : infanterie, chars et, autres véhicules et unités de soutien. Un groupe de combat complet comportera jusqu'à 15 unités. Au cours des combats, les pertes subies sont comblées par des renforts pris dans des réserves limitées. Celles-ci augmentent progressivement avec le temps. **Remarque** : les réserves de renfort fonctionnent automatiquement ; ces forces sont indépendantes de la Réserve de forces.

Réparation et remplacement

Les chars endommagés et les unités d'infanterie ayant subi des pertes sont en mesure d'effectuer quelques réparations sur le champ de bataille. Tous les chars endommagés sont affectés aux réparations après chaque bataille. 40% d'entre eux seront remis en état et le reste sera irréparable et/ou servira à la réparation des 40% réparables.

Une unité d'infanterie dont au moins 60% des soldats ont été tués ou gravement blessés sera dispersée. Les survivants seront alors affectés à d'autres unités ou envoyés à l'arrière. Celles ayant subi moins de 60% de pertes obtiendront des remplacements provenant d'unités dispersées ou de l'arrière.

Les chars partant à la ferraille et les unités dispersées doivent être remplacés par des éléments pris dans la Réserve de forces.

Les unités de remplacement n'arrivent pas nécessairement de " l'arrière ". Elles peuvent également provenir du corps auquel appartient votre groupe de combat. Dans le cas où votre groupe de combat serait encerclé, il serait toujours en mesure de recevoir des unités de remplacement, parce qu'elles proviendront d'un QG de compagnie ou de division se trouvant également encerclé.

Dispersion

Les groupes de combat sont dispersés par le joueur ou lorsqu'ils sont obligés de quitter la carte après la perte de sites de victoire ou de moral. Si un groupe qui se disperse est Approvisionné, toutes ses unités sont réaffectées à la réserve de renforts. Si ne vous reste plus qu'un groupe de combat, vous ne pouvez pas décider de le disperser.

La dispersion d'un groupe de combat affaibli, mais approvisionné, peut représenter un bon moyen de céder la place à d'autres groupes mieux équipés. Cela peut permettre au premier de se reconstituer à l'arrière.

Si un groupe de combat est dispersé volontairement alors qu'il est désapprovisionné, il perd tous ses véhicules et 50% de ses unités d'infanterie restantes sont capturées avant d'avoir pu retourner au dépôt d'approvisionnement du groupe.

Si un groupe de combat désapprovisionné est obligé de se disperser parce qu'il doit quitter la carte, il perd tous ses véhicules et 75% de ses unités d'infanterie sont capturées. Cela peut représenter une sérieuse perte.

Reconstitution et Renforts

Quand une unité est dispersée, elle tente de se reconstituer sur la carte le lendemain matin. Elle le fera d'abord sur les lieux d'un dépôt d'approvisionnement allié s'il y en a un sinon elle le fera à un grand dépôt allié détenu par l'ennemi.

Les unités de renfort arrivent au moment indiqué dans le scénario. Elles apparaissent aux dépôts d'approvisionnement prédéterminés. S'il est détenu par les Alliés, les unités peuvent se déplacer librement. Si l'ennemi en a le contrôle et un groupe de combat adverse s'y trouve, alors les unités devront se battre pour pouvoir gagner du terrain.

Qu'il s'agisse d'une reconstitution ou de renforts, l'unité apparaîtra automatiquement au dépôt d'approvisionnement allié le plus proche si une unité alliée s'y trouve.



Approvisionnement

Les unités obtiennent du carburant et des munitions dans les dépôts d'approvisionnement alliés. Elles se réapprovisionnent à n'importe lequel d'entre eux à condition d'y être reliées par un passage traversant uniquement des territoires alliés. C'est ce qu'on appelle une voie d'approvisionnement. Si vous réussissez à en couper une, vous pouvez réduire considérablement l'efficacité au combat de l'unité correspondante. Celle-ci est alors considérée comme " désapprovisionnée ". A chaque tour de combat, cette unité perd un niveau d'approvisionnement en munitions et en carburant. Le manque d'approvisionnement en munitions affecte les niveaux de départ correspondant dans les batailles. Le manque de carburant n'affecte pas tout de suite les chars. Cependant, quand le niveau devient faible, les véhicules sont de plus en plus susceptibles de débiter la bataille sans carburant, donc immobiles.

Niveaux de carburant

Etat d'approvisionnement Effet

Elevé :Normal

Normal.....Normal

Faible.....30% de chances d'immobilisation

Aucun.....60% de chances d'immobilisation

Niveaux de munitions

Etat d'approvisionnement Effet

Elevé :100% du niveau optimal

Normal.....80% du niveau optimal

Faible.....60% du niveau optimal

Aucun.....30% du niveau optimal

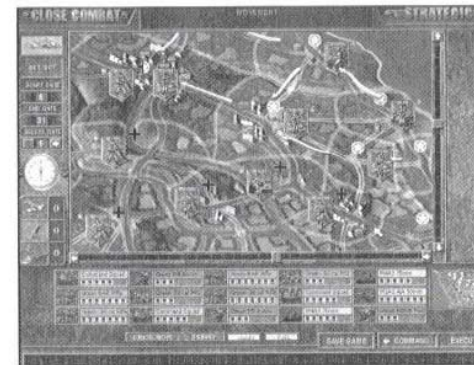
Un groupe de combat désapprovisionné, avec un faible niveau de carburant, peut s'approprier du carburant dans un dépôt ennemi. Il lui suffit d'occuper le site. Quand il repartira, le niveau de carburant recommencera à diminuer normalement. Les grands dépôts ennemis ne fournissent du carburant que sur le site ; aucune voie d'approvisionnement n'est créée. Malheureusement, ces dépôts ne fournissent pas de munitions.

En plus de la perte de leur approvisionnement, les unités désapprovisionnées ont plus de mal à réparer leurs chars. Un groupe de combat ayant un " faible " niveau de munitions n'a que 75% de chances de pouvoir remplacer ses chars par des réserves. Si son niveau d'approvisionnement est " Aucun ", il ne peut pas remplacer ses chars tant qu'il n'est pas réapprovisionné.

Tours stratégiques

Chaque tour stratégique représente plusieurs heures de combat. Il y en a deux par jour. Les groupes de combat de renfort n'arrivent que le matin. Lors d'un tour stratégique, vous pouvez déplacer les groupes de combat que vous contrôlez et affecter les frappes aériennes, le soutien d'artillerie et le réapprovisionnement aérien disponibles. Si vous estimez que c'est nécessaire, vous pouvez également disperser des groupes de combat. Quand vous avez terminé votre tour, cliquez sur Exécuter pour afficher l'écran résultats stratégiques. Votre progression est automatiquement enregistrée. Après examen des résultats de vos décisions, vous pouvez participer aux batailles occasionnées dans n'importe quel ordre.

Déplacement des groupes de combat



Pour déplacer un groupe de combat, cliquez dessus. Quand il est sélectionné, des flèches de déplacement apparaissent ; elles pointent dans toutes les directions où le groupe est autorisé à partir. Quand vous avez décidé d'une destination pour le groupe, vous le faites glisser vers un territoire adjacent. Les groupes se trouvant en territoire non contesté peuvent se déplacer sur n'importe quelle route de liaison. Dans les zones où le contrôle est partagé, vous ne pouvez vous déplacer que sur les routes pour lesquelles vous détenez le site de victoire.

L'écran résultats stratégiques indique l'issue des déplacements du tour et si des combats doivent se produire. Pour participer aux batailles ou pour passer au tour stratégique suivant, cliquez sur suivant. Les batailles sont effectuées dans l'ordre suivant : du nord au sud et de l'ouest à l'est.

Remarque : les camps ne peuvent avoir qu'un seul groupe de combat dans une zone à la fois.

Vous pouvez envoyer un groupe de combat dans une région que vous occupez déjà. Cependant, l'occupant doit partir sinon vous ne pourrez pas avancer. Si vous ordonnez à deux unités de se rendre au même endroit, l'ordre donné à la seconde annulera celui de la première. Plusieurs unités peuvent emprunter une route ; elles peuvent aussi échanger leur place. Quand vous en donnez l'ordre, une flèche pointant dans deux directions apparaît sur la carte.

Tous les déplacements du tour se produisent en même temps. Si deux forces adverses adjacentes se rencontrent, le combat se déroule sur la carte où se trouve le groupe le plus lent. Les groupes de reconnaissance sont plus rapides que les groupes motorisés et ces derniers sont plus rapides que l'infanterie. Si les groupes de combat allemands et américains sont aussi rapides les uns que les autres, les Allemands prennent l'avantage et la bataille se déroule sur le territoire américain.

Repos et retranchement

Un groupe de combat qui ne s'est pas déplacé au cours d'un tour stratégique est considéré comme au repos. Il récupère ainsi son moral et prend le temps de se retrancher.

Si un groupe de combat au repos est attaqué, il défend la zone où il est posté. Quand une unité d'infanterie ou de soutien est placée à découvert, une tranchée ou un poste de tir est installé au-dessous d'elle pour lui fournir une couverture. Ces fortifications sont permanentes et seront présentes sur les champs de bataille futurs. Les troupes ennemies n'ont pas connaissance de ces fortifications sur le terrain tant qu'elles ne les ont pas dans leur ligne de mire. Ainsi, ce que l'attaquant peut considérer comme un territoire découvert pourrait être, en fait, un grand réseau de tranchées ennemies.

Les tranchées de l'infanterie sont creusées en fonction de l'orientation de l'unité. Il est donc préférable de choisir la direction avant d'appuyer sur Commencer.



Météo

La météo affecte la disponibilité des Frappes aériennes, du Soutien des mortiers et des Frappes navales. En général, plus il fait beau, plus il y a de soutien possible. Les scénarios pré-conçus utilisent les véritables conditions météo du Débarquement. Les scénarios personnalisés peuvent avoir une météo aléatoire. Le temps affecte aussi l'approvisionnement. Pendant les orages, les dépôts d'approvisionnement des Américains perdent un niveau.

Modèle de météo

Voici une liste des différentes conditions météorologiques selon la date pour toute la campagne du Débarquement en Normandie.

Date	Météo	Date	Météo
6 juin	Nuageux	19 juin	Orageux
7 juin	Quelques nuages	20 juin	Orageux
8 juin	Quelques nuages	21 juin	Orageux
9 juin	Nuageux	22 juin	Quelques nuages
10 juin	Quelques nuages	23 juin	Dégagé
11 juin	Dégagé	24 juin	Dégagé
12 juin	Dégagé	25 juin	Dégagé
13 juin	Dégagé	26 juin	Dégagé
14 juin	Dégagé	27 juin	Dégagé
15 juin	Dégagé	28 juin	Quelques nuages
16 juin	Nuageux	29 juin	Quelques nuages
17 juin	Quelques nuages	30 juin	Quelques nuages
18 juin	Quelques nuages		

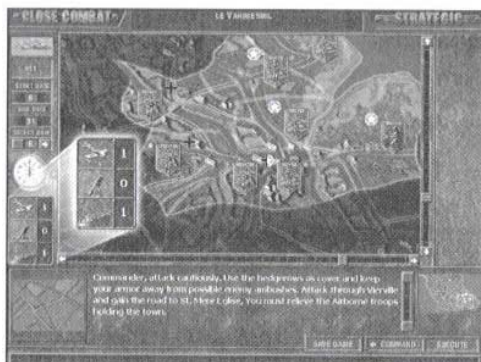
La météo variable obéit aux probabilités ci-dessous :

Influence de la météo	Modificateur météo du tour suivant
Nuageux 0 à 25	Modificateur -5
Quelques nuages 25 à 50	Modificateur -3
Orageux 51 à 63	Automatique pendant trois tours, puis de nouveau aléatoire.
Dégagé 64 à 99	Modificateur +6

Au départ, le temps est toujours nuageux.



Frappes aériennes, frappes navales et soutien des mortiers



Les Frappes aériennes, les Frappes navales et le Soutien des mortiers sont accessibles par l'intermédiaire de boutons situés en bas à gauche de la carte. Le nombre qui les accompagne indique le nombre de missions de soutien disponibles par jour. Il est important de garder à l'esprit qu'il y a deux tours par jour. Si le Soutien des mortiers, une Frappe navale ou une Frappe aérienne est affectée et n'est pas utilisée lors d'un combat se déroulant le matin, la mission d'appui est alors mise à

disposition pour la bataille de l'après-midi. Pour affecter une mission de soutien, cliquez sur le symbole correspondant et faites-le glisser sur l'unité à assister. Le Soutien des mortiers, la Frappe navale et la Frappe aérienne sont affectés à des unités, non à des régions. Une unité peut disposer des trois types de soutien, mais jamais plus d'un de chaque. Pour en annuler une et la remettre à disposition, cliquez sur l'onglet apparaissant au-dessus de l'unité sur la carte stratégique.

Remarque : les tableaux ci-dessous donnent les paramètres par défaut ; lorsque l'option Conditions météo historiques est active, cela affecte la disponibilité des frappes aériennes et navales.

Disponibilité de l'artillerie

Allemands (par jour)
5 juin0
7 et 8 juin.....3
9 au 11 juin.....4
12 au 18 juin.....3
19 au 30 juin.....2
Américains (par jour)
5 juin0
7 juin3
9 juin4
9 au 11 juin.....5
12 au 30 juin.....6

La disponibilité de l'artillerie est affectée par la météo de la façon suivante :

Météo actuelle	Modificateur des frappes disponibles
Nuageux	(+/-3)
Quelques nuages.....	(+/-2)
Orageux	(+/-4)
Dégagé	(+/-1)

Disponibilité des frappes aériennes

Allemands - Aucune

Américains (par jour)

6 juin.....0	15 juin.....5
7 juin.....2	16 juin.....3
8 juin.....5	17 juin.....4
9 juin.....1	18 juin.....0
10 au 12 juin.....0	19 juin.....1
13 juin.....2	20 au 30 juin.....2
14 juin.....4	

La disponibilité des frappes aériennes est affectée par la météo de la façon suivante :

Météo actuelle	Modificateur de frappes disponibles
Nuageux	(+/-2)
Quelques nuages	(+/-1)
Orageux	0 (aucune autorisée)
Dégagé.....	(+/-1)

Disponibilité des frappes navales

Allemands - Aucune

Américains (par jour)

6 au 11 juin.....2
12 au 22 juin.....1
23 au 30 juin.....2



La disponibilité des frappes navales est affectée par la météo de la façon suivante :

Météo actuelle **Modificateur de frappes disponibles**

Nuageux(-1)

Quelques nuages(0)

Orageux(aucune autorisée)

Dégagé(0)

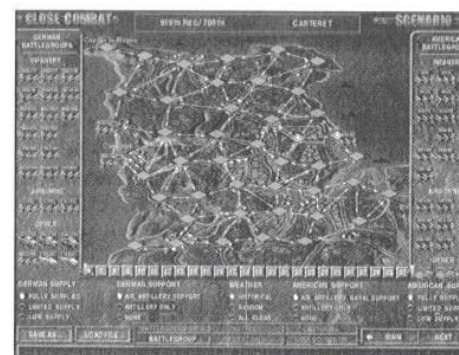
Renseignements

Sur l'écran stratégique, vous ne pourrez généralement pas voir l'ennemi. Par temps Dégagé ou en présence de Quelques nuages, les forces américaines sont en mesure de voir l'ensemble de l'armée allemande grâce à leur supériorité aérienne. Sinon, les seuls groupes de combat que vous distinguerez seront ceux contre lesquels vous vous serez battu lors du tour précédent.

Gagner des campagnes et des opérations

Les campagnes et les opérations continuent jusqu'à la date de fin déterminée ou jusqu'à ce que l'un des camps contrôle totalement tous les territoires de la carte. Si une partie stratégique se termine par manque de temps, le total des points remportés par chaque camp est calculé pour chaque site de victoire de toutes les cartes du scénario et celui qui en a le plus est vainqueur. N'oubliez pas que chaque site de victoire vaut entre 1 et 3 points. Seule la Grande campagne de la section Campagne fait exception. Votre score est basé non pas sur un total de points par site de victoire, mais par rapport à vos performances comparées à celles de chaque camp sur le plan historique.

EDITEUR DE SCENARIOS



L'éditeur de scénarios est un programme très convivial qui vous permet de concevoir vos propres campagnes et opérations. Nous vous conseillons fortement de vous familiariser avec l'écran stratégique et de participer à quelques campagnes avant de créer les vôtres.

La carte

L'écran carte vous présente l'ensemble de la carte stratégique, avec toutes les cases de sites ombrées.

Cliquez sur un site pour passer en

revue tous les statuts possibles de contrôle et d'approvisionnement. La sélection d'un groupe de combat et son positionnement sur une zone ombrée de la carte affectent automatiquement son contrôle à la nationalité choisie.

Les statuts de départ possibles sont les suivants :

- Contrôle américain (pas de dépôt d'approvisionnement)
- Contrôle allemand (pas de dépôt d'approvisionnement)
- Contrôle partagé (pas de dépôt d'approvisionnement)
- Contrôle américain (Grand dépôt américain)
- Contrôle partagé (Grand dépôt américain)
- Contrôle allemand (Grand dépôt américain)
- Contrôle allemand (Grand dépôt allemand)
- Contrôle partagé (Grand dépôt allemand)
- Contrôle américain (Petit dépôt allemand)
- Contrôle américain (Petit dépôt américain)
- Contrôle partagé (Petit dépôt américain)
- Contrôle allemand (Petit dépôt américain)
- Contrôle allemand (Petit dépôt allemand)
- Contrôle partagé (Petit dépôt allemand)
- Contrôle américain (Petit dépôt allemand)

Toutes les régions doivent être contiguës ; il doit exister un passage possible entre toutes les régions. Evitez les " îles " reliées à rien. Dans les campagnes et les opérations, chaque camp doit posséder au moins un dépôt d'approvisionnement.



Une fois que vous avez établi la configuration de départ, concentrez-vous sur la barre des dates. Elle comporte deux glissières, une de chaque côté. Elles indiquent les dates de début et de fin de votre campagne. Pour les modifier, cliquez dessus et faites-les glisser jusqu'aux dates de votre choix.



Quand vous cliquez sur une date, une petite flèche grise s'affiche dessus. Elle représente la date à laquelle les groupes de combat apparaîtront sur la carte. Vous pouvez changer les dates pour décider de l'arrivée de renforts pendant d'autres jours de la campagne. Les dates que vous avez choisies pour l'apparition des renforts sont marquées d'un **R**.

En regardant la carte de l'éditeur de scénarios, vous ne verrez que les premières unités apparaissant à la date sélectionnée.

Pour placer un groupe de combat, cliquez dessus et faites-le glisser vers la position où vous voulez qu'il démarre. N'oubliez pas qu'il ne peut y avoir qu'un seul groupe de combat de chaque camp par site. Au moins un groupe de chaque camp doit apparaître à un moment de la campagne.

Une fois que vous avez sélectionné les groupes de combat devant apparaître, vous pouvez choisir les niveaux d'approvisionnement de chaque camp. Ils affectent la quantité de munitions et de carburant. Avec un niveau d'approvisionnement Faible, les chars et les véhicules risquent de manquer de carburant pendant les batailles.

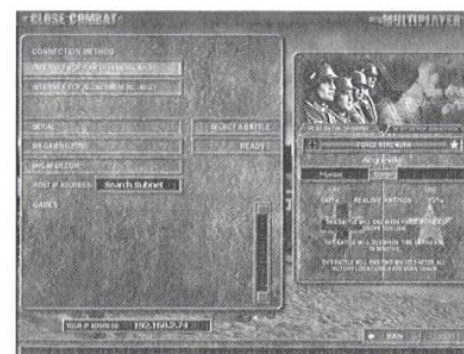
Vous pouvez également décider de la disponibilité du soutien de l'artillerie, des frappes navales et aériennes, ainsi que de la météo, à l'aide des boutons se trouvant au bas de l'écran. Quand vous avez terminé, vous pouvez enregistrer le scénario que vous venez de créer.

Les scénarios ne comportant qu'une seule carte sont des batailles. Ceux contenant plusieurs cartes et/ou plusieurs groupes de combat sont des opérations ou des campagnes. Dans tous les cas de figure, les combats sur plusieurs cartes impliquent qu'elles soient toutes contiguës. En d'autres termes, vous devez être en mesure de suivre une route de n'importe quelle carte à n'importe quelle autre dans le scénario. Les cartes n'appartenant à personne ne sont pas accessibles à l'utilisateur une fois la partie commencée.

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à enregistrer la partie. Une fenêtre s'affiche pour vous permettre de donner un nom à la bataille et de la décrire brièvement. Lorsque c'est fait et enregistré, vous pouvez y accéder sur l'écran commandement.

Pour créer des opérations et des campagnes, il vous suffit d'ajouter des cartes, de fournir au moins un dépôt d'approvisionnement à chaque camp et d'ajouter des groupes de combat. N'oubliez pas que vous pouvez faire apparaître des unités sur la carte stratégique après la première journée en cliquant sur la date de leur arrivée et en les plaçant à l'avance. Une flèche grise s'affiche au-dessus de la date à laquelle les unités doivent apparaître.

MULTIJOUEUR



Dans les parties multijoueurs, il y a un joueur appelé hôte qui lance la partie. L'autre joueur rejoint la partie créée par l'hôte. Pour lancer une partie multijoueur, le CD du jeu doit se trouver dans les deux ordinateurs l'hôte et le Client.

Internet TCP : ce type de connexion vous permet de jouer à deux via un LAN (réseau local) ou Internet.

Internet UDP : plus rapide, mais légèrement moins fiable que TCP, le protocole UDP permet aux joueurs de se connecter via Internet ou un LAN.

Modem : deux ordinateurs équipés d'un modem peuvent se connecter via des lignes téléphoniques.

Série : vous pouvez aussi vous connecter à un autre joueur via un câble null modem.

Utilisation de la connexion TCP

Quand les deux joueurs sont connectés par l'intermédiaire de leur fournisseur d'accès, ils doivent sélectionner Multijoueurs sur l'écran principal. Sélectionnez ensuite le bouton Internet TCP sur l'écran multijoueurs.

Si vous jouez en réseau, vous pouvez rejoindre l'une des parties proposées. Pour le faire, cliquez dessus et sur Participer ou cliquez deux fois sur la partie qui vous intéresse. Pour obtenir la liste des parties disponibles, cliquez sur le bouton Chercher partie.

Pour rejoindre une partie sur Internet, sélectionnez le bouton Adresse IP hôte et entrez-la. Elle s'affiche au bas de l'écran. Vous devez l'obtenir auprès de l'hôte. Quand vous avez terminé, sélectionnez prêt et attendez que l'hôte lance la partie.

Si vous voulez héberger la partie, cliquez sur le bouton Héberger. Votre adresse IP s'affiche au bas de l'écran. Vous devez la donner à l'autre joueur pour lui permettre de participer. Ensuite, appuyez sur le bouton Choisir une bataille pour afficher l'écran commandement. Vous y choisissez ensuite une bataille, une opération ou une campagne et un taux de réalisme. Quand vous avez terminé, sélectionnez prêt. Une fois que l'autre joueur vous a rejoint, sélectionnez Suivant pour lancer la partie.



Utilisation de la connexion UDP

Hormis le fait de sélectionner et d'utiliser un autre protocole, la connexion via UDP est semblable à celle utilisant TCP.

Utilisation de la connexion Série

Eteignez les deux ordinateurs et connectez les deux ports série par l'intermédiaire d'un câble NULL modem. Rallumez-les et lancez le jeu. Sélectionnez Multijoueurs, puis Série. Une fenêtre s'affiche où vous devez indiquer le port, le débit en bauds, les bits d'arrêt, la parité et le contrôle de flux. En dehors du port, tous ces paramètres doivent être les mêmes sur les deux systèmes. Lorsque c'est fait, les joueurs peuvent Héberger ou Participer comme dans les parties via TCP.

Utilisation de la connexion Modem

Pour se connecter via un modem, les deux joueurs doivent sélectionner multijoueurs, puis modem. Le joueur qui héberge la partie doit sélectionner Héberger, sélectionner son modem sur la liste, puis cliquer sur le bouton Répondre. Pour participer à une partie, cliquez sur le bouton Appeler. Sur le menu qui s'affiche, cliquez sur le nom de l'hôte et cliquez sur Participer ou cliquez deux fois sur le nom de l'hôte.

Utilisation de MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone est un service de jeu multijoueur gratuit accessible sur Internet à l'adresse : <http://www.zone.com>. Pour entrer dans la MSN Gaming Zone, vous devez être connecté à Internet et posséder Netscape Navigator version 4.0 ou ultérieure, ou Internet Explorer version 4.0 ou ultérieure.

La première fois que vous vous connectez à la Zone, vous devez créer un compte et télécharger le logiciel de la Zone. Vous recevrez toutes les instructions nécessaires. Une fois que vous avez créé le compte et installé le logiciel, rendez-vous sur le site Web de la Zone et sélectionnez CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE, sur le menu des jeux de stratégie. Une fois dans la section de la Zone consacrée à CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE, sélectionnez une salle de jeu. Vous pouvez ensuite cliquer sur une partie vide pour héberger une partie ou rejoindre une partie occupée pour jouer contre la personne qui héberge la partie. MSN Gaming Zone est dotée d'une fonction de discussion intégrée facilitant la rencontre avec d'autres joueurs. À côté du nom de chaque joueur, vous disposez d'une barre colorée indiquant le délai d'attente de chacun (c'est-à-dire la qualité de leur connexion à la Zone). Efforcez-vous de jouer avec les individus dont les indicateurs sont verts. Vérifiez bien votre mot de passe à chaque fois que vous pénétrez dans la Zone. Si la connexion avec la Zone vous pose des problèmes, utilisez-la pour constituer des groupes bien assortis et connectez-vous en utilisant le protocole UDP.

Utilisation de Mplayer

L'installation de mplayer.com est très simple. Procédez comme on vous l'indique ci-dessous et vous serez rapidement plongé dans toute l'action du jeu en ligne multijoueur !

1. Il existe plusieurs façons d'installer mplayer.com à partir de CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE.

- Sur le menu du CD-ROM du jeu : sélectionnez l'option jouer sur mplayer.com
- Sur le menu Démarrer de Windows 95/98/2000 : sélectionnez la partie et l'option jouer sur mplayer.com
- Dans le jeu : sélectionnez l'option jouer sur mplayer.com sur le menu multijoueurs

Dans le dossier Programmes : cliquez sur l'icône play on mplayer.com

2. De cette façon, vous lancerez le programme d'installation de mplayer.com.

- Il cherchera mplayer.com — si vous ne l'avez pas, il installera tout ce qu'il vous faut ! Suivez simplement les indications simples que vous recevrez pendant la procédure. Ainsi, vous créerez un compte mplayer.com et choisirez vos nom de membre et mot de passe mplayer.com.

3. Après l'installation de mplayer.com, votre navigateur Web sera activé pour vous donner accès à la page de jeu de mplayer.com :

- Vérifiez que le CD-ROM du jeu est dans le lecteur.
- Cliquez sur " play now " pour vous connecter à mplayer.com et vous rendre dans le salon du jeu.
- Avant de vous laisser entrer, nous téléchargerons automatiquement tous les fichiers supplémentaires dont vous pourriez avoir besoin pour faire fonctionner le jeu sur mplayer.com.

4. Vous vous trouvez dans le salon de votre jeu sur mplayer.com.

- Vous pouvez discuter avec d'autres joueurs en tapant votre message et en appuyant sur Entrée.
- Pour entrer dans une salle de jeu, cliquez deux fois sur l'icône d'une salle verte.
- Si vous voulez créer une nouvelle salle de jeu, cliquez sur le bouton create room.

5. Vous y êtes presque !

- Si vous entrez dans une salle de jeu existante, cliquez sur le bouton " ready to play? " ou
- Si vous créez une salle de jeu, attendez d'autres joueurs et cliquez sur le bouton " launch game ".

6. Amusez-vous bien sur mplayer.com!

Communiquer avec votre adversaire

Vous pouvez envoyer des messages à votre adversaire quand vous le souhaitez.

Pour envoyer un message pendant une partie, cliquez sur le bouton Discussion ou appuyez sur **Entrée**. Tapez votre message, puis appuyez sur **Entrée**. Il s'affiche alors pendant quelques instants sur l'écran de l'autre joueur.



UNITES

Les combats dans la région du Cotentin ont impliqué des centaines de milliers d'hommes équipés d'une large gamme d'armes et de véhicules.

Infanterie

Infanterie légère

L'infanterie légère est armée de fusils, de mitraillettes et de grenades. Etant donné qu'elle n'est pas très chargée, elle peut parcourir de grandes distances sans se fatiguer. Elle est donc parfaite pour l'attaque de l'ennemi par les flancs et pour la reconnaissance en territoire découvert.

Infanterie moyenne

L'infanterie moyenne est équipée de fusils, de mitraillettes, de grenades et de mitrailleuses comme le fusil-mitrailleur Browning. L'infanterie moyenne a une mobilité et une puissance de bon niveau.

Infanterie lourde

L'infanterie lourde possède une puissance de feu supérieure, avec ses lance-flammes, ses panzerfausts et ses charges de destruction. Parfaite pour les combats rapprochés, elle peut aussi s'avérer relativement efficace face aux chars si elle réussit à s'approcher suffisamment pour faire feu avec ses panzerfausts ou son fusil lance-grenades antichars. Cela s'applique également, dans une moindre mesure, aux unités d'infanterie moins lourdement armées. En raison du poids de son équipement, l'infanterie lourde avance lentement et s'essouffle vite.

Francs-Tireurs

Les Francs-tireurs sont des tireurs d'élite longue portée travaillant seuls. Ils sont plus précis de loin et visent le plus souvent les commandants ennemis. Ils sont particulièrement efficaces, mais leur cadence de tir est très faible. Les snipers sont facilement supprimés une fois repérés ; il est conseillé qu'ils changent souvent de position. N'oubliez pas que l'intérêt du sniper n'est pas dans la quantité d'ennemis tués directement, mais dans le fait de cibler des officiers et de supprimer des soldats à distance afin de saper le moral de l'adversaire et de réduire son efficacité.

Génie

Les unités du génie ont une très grande puissance de feu, avec leurs lance-flammes, leurs panzerfausts et leurs charges destructrices. Elles sont adaptées au combat rapproché et peuvent être très efficaces contre les chars si elles réussissent à s'en approcher suffisamment. En raison du poids de leur équipement, les unités du génie avancent lentement et s'essouffent vite. Non seulement elles sont lourdement armées, mais elles sont aussi expertes en déminage.

Eclaireurs

Les éclaireurs ont très peu d'armes et servent à l'infiltration des lignes ennemies afin d'espiogner les déploiements et de préparer des embuscades. Ils sont rapides et discrets. Ils sont plus rapides et moins susceptibles de se faire repérer que l'infanterie. Ils sont très efficaces de près, mais pas de loin. Les éclaireurs sont très précieux dans les combats urbains.

Infanterie antichar

Les unités d'infanterie AC (antichars) sont armées de panzerschrecks et de bazookas. Leur cadence de tir est souvent faible et leurs munitions limitées. En général, elles ne sont efficaces que sur le côté, l'arrière ou le haut des blindés ennemis. Les unités dotées de panzerschrecks sont parfaites face à presque tous les types de blindage sous n'importe quel angle. Malheureusement, ces armes ne sont ni discrètes, ni précises en raison de l'effet de souffle lors du tir des projectiles. Il est préférable de les positionner et de les laisser tirer de leur propre chef, plutôt que de leur donner des ordres de tir. Les unités AC (antichars) doivent se cacher et utiliser l'effet de surprise pour vraiment être efficaces.

Tactiques de base de l'infanterie

Pendant la campagne de Normandie, le rapport entre l'infanterie et les chars était de certains contre un. L'infanterie étant le principal élément de cette bataille, il est essentiel de l'utiliser judicieusement. Celle-ci est très vulnérable à découvert face à tous les autres types d'unités. Elle doit toujours avoir une couverture : bâtiments, bunkers, tranchées, forêt ou fumée si nécessaire. Devant les blindés, l'infanterie doit se préparer à embusquer et attaquer par les côtés ou l'arrière. La tactique consistant à attaquer les chars à l'aide de grenades depuis des positions embusquées ou abritées derrière de la fumée peut également s'avérer efficace.

Armement secondaire

En plus de leur armement principal, de nombreux soldats emportent des armes plus spécifiques, comme les grenades explosives, les pistolets, les panzerfausts, les grenades à fusil ou les charges de destruction. Le nombre de ces armes dont dispose chaque unité est indiqué sur l'écran du groupe de combat. Quand l'occasion se présentera, vos soldats utiliseront automatiquement ces armes.

Mortiers

Les unités équipées de mortiers attaquent l'ennemi par des tirs indirects, en projetant des obus explosifs à grande distance. Même si elles sont plus précises face à des cibles qu'elles peuvent voir, il est souvent préférable de les poster à bonne distance du front d'où elles peuvent bombarder l'infanterie et les véhicules légers ennemis sans s'exposer.

Plus le mortier est lourd, plus la cadence de tir est faible, mais plus l'obus est puissant. Les mortiers moyens et lourds sont suffisamment puissants pour être utilisés contre des bâtiments. Ils peuvent également venir en soutien des unités alliées en projetant de la fumée très loin.

Les mortiers sont aussi efficaces contre les véhicules légers, notamment ceux dépourvus de toit, comme les half-tracks.



Tactiques au mortier

Le mortier est plus un outil qu'une arme. Il faut bien comprendre que, dans la plupart des cas, l'imprécision des mortiers les rend moins utiles pour la destruction d'unités. Ils sont inefficaces contre les blindés fermés et ne tuent les fantassins que si l'obus tombe à proximité. En dehors de sa très grande puissance de suppression de l'infanterie, la spécialité du mortier est la destruction des canons antichars à découvert et la projection de fumée à n'importe quel endroit de la carte.

Il n'y a rien de plus frustrant pour l'ennemi embusqué que de voir vos unités plongées dans un nuage de fumée pour couvrir leur retraite hâtive.

Les canons AC (antichars) font d'excellentes cibles pour les mortiers. Ils ne sont pas blindés, souvent immobiles et ont besoin d'une ligne de mire pour riposter. Quand un canon AC (antichars) est repéré à découvert, il est souvent préférable de rappeler vos troupes et de bombarder le canon jusqu'à ce qu'il soit mis hors d'état. S'il est protégé par un bâtiment, projetez de la fumée devant pour le rendre temporairement inoffensif.

Mitrailleuses

Les mitrailleuses sont extrêmement efficaces contre l'infanterie et les véhicules légers ; idéales pour la suppression. Néanmoins, les artilleurs ne peuvent déplacer les mitrailleuses lourdes que très lentement et ont besoin de temps pour installer l'arme à son nouvel emplacement. C'est pour cette raison qu'on les place souvent dans des bâtiments ou dans des sites protégés pour éviter qu'elles soient détruites par les tirs des mortiers.

Tactiques à la mitrailleuse

Les mitrailleuses sont des armes puissantes, d'autant plus qu'elles n'ont pas besoin d'être surveillées de près. Placez-les dans des zones bien protégées, de préférence avec un toit et un grand champ de tir. Elles feront des miracles contre l'infanterie et les véhicules légers ennemis. Les mitrailleuses qui sont chargées d'embusquer sont dévastatrices. Dès qu'elles attirent l'attention des blindés ennemis, il est temps de les déplacer.

Lance-flammes

Ils sont très efficaces contre l'infanterie et les blindés. Néanmoins, leur portée est très faible et leurs coups limités. Ils sont lourds et se déplacent lentement, mais leur installation est rapide et pas toujours indispensable. Comme on peut facilement se l'imaginer, les lance-flammes provoquent des incendies. Les troupes équipées de lance-flammes sont très vulnérables et sont susceptibles d'exploser si elles sont touchées.

Tactiques au lance-flammes

Les unités équipées de lance-flammes ont besoin d'un très grand soutien de la part de l'infanterie alliée. Leur courte portée et leur vulnérabilité impliquent d'utiliser l'effet de surprise ou une suppression efficace de l'ennemi. Face aux blindés, d'autres unités d'infanterie peuvent venir en aide aux lance-flammes en détournant l'attention de l'ennemi.

Canons antichars

Les canons antichars sont des pièces de campagne, soit des canons modernes postés sur le terrain pour démolir les blindés ennemis. Ils sont généralement immobiles, même si des versions plus petites peuvent être tirées par les artilleurs. De production peu coûteuse, mais sans blindage, les canons AC doivent utiliser à la fois la surprise et un bon positionnement pour être efficaces. Ils peuvent être extrêmement dangereux contre l'infanterie, mais il est souvent préférable de les faire oublier en attendant le passage des blindés ennemis que l'infanterie alliée a du mal à toucher.

Tactiques au canon antichar

Il existe deux écoles de pensée en matière de tactiques au canon antichar. La première décreète qu'ils doivent être placés sur des collines ou d'autres sites bénéficiant d'un vaste champ de vision et d'un grand champ de tir. C'est une façon de s'assurer que le canon antichar peut cibler et, dans l'idéal, détruire l'ennemi, mais il n'en demeure pas moins vulnérable face aux ripostes éventuelles ou aux bombardements des mortiers.

La seconde école indique plutôt de dissimuler les canons antichars dans des bâtiments. Non seulement le canon est caché, mais les artilleurs sont protégés. L'inconvénient de ce type de stratégie étant que le champ de tir est souvent très restreint et les bâtiments ne fournissent qu'un certain degré de protection face aux tirs des blindés.

Equipages et artilleurs

Les équipages ont peu d'utilité à l'extérieur de leur véhicule et quitteront généralement le champ de bataille après l'avoir abandonné.

Les artilleurs sont armés. Ils utiliseront leur fusil contre l'infanterie ennemie. Si le canon n'a plus de munitions, ils le défendent ; s'il est détruit, ils tentent de partir comme les équipages.

Véhicules

CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE comporte une large gamme de véhicules alliés et allemands.

Half-tracks et véhicules légers

Les half-tracks et autres véhicules légers permettent un déploiement rapide de forces de soutien lourdes contre l'infanterie et parfois d'armes antichars. Cependant, les véhicules comme les half-tracks et les auto-mitrailleuses, n'ont pas un blindage très épais et sont vulnérables devant les armes antichars, mais aussi les tirs au fusil sur les flancs et sur le dessus, si l'ennemi se trouve dans une position surélevée.

Tactiques avec les véhicules légers

Les véhicules légers ont peu de blindage, mais plus de vitesse. Servez-vous en pour lancer des attaques par les flancs et pour venir soutenir l'infanterie et les chars de loin. N'envoyez jamais un véhicule léger à la rencontre d'un char ennemi. Restez toujours en mouvement pour éviter d'attirer les tirs des mortiers qui perceront sans problème le toit d'une auto mitrailleuse ou d'un half-track.



Chars

Ils sont quasiment invulnérables face à toutes les petites armes. Les chars peuvent emporter des mitrailleuses pour lutter contre l'infanterie, des charges à grande puissance (GP) frappant un plus grand rayon (comme certaines grenades à main) et des projectiles perforants (P), efficaces contre tout sauf les chars les plus lourds. Même s'ils semblent les rois du champ de bataille, les chars sont sensibles au feu de l'infanterie si elle réussit à frapper de près. Il est préférable de les placer derrière l'infanterie en mouvement comme appui pendant qu'elle débuse les unités antichars ou autres forces d'infanterie pouvant être camouflées.

Quand ils ne sont pas menacés, les équipages de chars laissent les hublots et les trappes ouverts. Cela leur donne une visibilité optimale, même si cela offre par ailleurs des opportunités d'attaques surprises puisqu'ils sont ainsi exposés et ce, notamment de la part des snipers. Sous la menace, les ouvertures sont fermées pour plus de protection, mais moins de visibilité.

D'une manière générale, les chars ont un blindage beaucoup plus épais à l'avant que sur les côtés ou à l'arrière. Consultez le chapitre " Véhicules " à la page 54 pour plus de détails sur la façon dont les déplacements affectent la direction.

Canons mobiles

Ces armes possèdent de gros canons à charges antipersonnel et explosives comme les chars, mais leur blindage est assez léger. Leur puissance de feu est bonne, mais ils ont peu de défenses et sont plus économiques que les chars. Les canons mobiles n'ont généralement pas de tourelle et tirent devant eux dans un rayon limité. Même s'ils ne sont pas aussi souples que les chars, leurs puissants canons avant représentent souvent le seul moyen de faire face aux blindés.

Chars lance-flammes.

Ils sont très efficaces contre l'infanterie et les blindés, mais leur portée est très courte. En raison de leur faible rayon d'action, les chars LF doivent rester à bonne distance des chars traditionnels et utiliser la couverture des bâtiments, des feuillages, de la fumée et des collines pour se rapprocher suffisamment afin de pouvoir frapper.

Tactiques de base des blindés

Bien qu'on ait écrit de grands livres sur l'art de la guerre entre blindés, le principe de base est très simple. Autant que possible, positionnez-vous de façon à tirer sur les flancs ou l'arrière de l'ennemi, plus vulnérables, tout en ne lui offrant que l'avant épais de votre blindé. Par ailleurs, efforcez-vous de réunir la puissance de feu de plusieurs de vos chars contre un char ennemi isolé.

N'oubliez pas non plus que l'infanterie ne peut toucher les chars de loin, mais qu'elle peut le faire en les prenant en embuscade par les flancs ou l'arrière. Pour éviter cette éventualité, les chars doivent avoir un rôle de soutien et utiliser l'infanterie pour débuser l'ennemi et les canons AC dissimulés. Une fois l'ennemi débuse, les chars peuvent alors faire feu à distance.

VEHICULES

Half-Track M3



Un half-track est un véhicule hybride comportant deux roues à l'avant et des chenilles à l'arrière. Le M3 HT était habituellement armé d'une mitrailleuse dans une tourelle ronde. Les M3 servaient également au transport des mortiers. Bien qu'ils soient chenillés à l'arrière, les half-tracks n'étaient que très légèrement blindés et pouvaient être endommagés ou détruits par des tirs au fusil.

Auto-mitrailleuses M8 / M20



La M8 était une voiture blindée possédant six roues. Son armement, pour un véhicule si léger, était tout à fait acceptable : un canon de 37mm et deux mitrailleuses. C'est sa vitesse, jusqu'à 90km, qui lui servait de protection. Une autre version de la M8 n'avait pas de tourelle, mais une seule mitrailleuse montée sur axe. C'était la M20 servant à la fois comme engin de transport et comme véhicule de commandement.

Char léger M5A1 Stuart / Obusier automoteur M8



Le M5A1 était un char léger rapide. Armé d'un canon de 37mm et de deux mitrailleuses, il était parfait pour le combat contre les véhicules légers et l'infanterie. Cependant, ses canons principaux n'étaient pas adaptés au combat antichar. Le M5A1 était une version modifiée du M3A3 avec une nouvelle tourelle, entre autres, mais il avait le même armement. Le M8 provenait d'un châssis Stuart modifié comportant un obusier à canon court de 75mm dans une tourelle à ciel ouvert.

M4 Sherman



Le char américain le plus populaire ; 50000 unités furent produites. Le M4 vit de nombreux modèles suivant les modifications et les améliorations apportées. Celui d'origine était armé d'un canon de 75mm et de trois mitrailleuses. Son blindage était plus léger que celui de ses homologues allemands. Son canon n'était pas à la hauteur et la plupart des modifications cherchaient à améliorer la puissance de feu. Les modèles ultérieurs furent équipés d'un canon long et rapide de 76mm ; certains furent même modifiés pour pouvoir emporter un obusier de 105mm. Parmi les autres modèles, on trouvait un lance-flammes monté sur coque.



Chasseurs de chars M10 et M18



Conçu à partir de la coque modifiée d'un M4, le M10 est armé d'un canon de 76,2mm sur une tourelle ouverte. Il emporte également une mitrailleuse montée à l'arrière de la tourelle. En dehors de son toit ouvert, le M10 est assez bien blindé. Alors que le M10 provenait d'un châssis de Sherman, le M18 Hellcat était un modèle original avec un excellent rapport poids/puissance. Il était rapide et discret, mais son blindage était mince et sa tourelle à ciel ouvert. Néanmoins, le M18 s'est avéré une réussite et un modèle populaire. Il était armé d'un canon principal de 76mm et d'une mitrailleuse lourde polyvalente de calibre .50 montée à l'arrière de la tourelle.

Half-tracks Sd Kfz 250/251



La série de half-tracks allemands SdKfz 250 et SdKfz 251 était souvent utilisée pour le transport de troupes et comme véhicules de soutien. Les SdKfz 250 étaient les plus petits de ces véhicules ayant beaucoup de points communs. Armés initialement d'une mitrailleuse avant et d'une autre antiaérienne à l'arrière, toutes deux démontables, ces half-tracks furent énormément modifiés pour emporter canons antichars, roquettes, mortiers et lance-flammes. Ils sont ouverts et leur faible blindage n'offre qu'une protection limitée face aux petites armes à feu.

Marder III



Le Marder III était un chasseur de chars léger hybride fabriqué à partir d'un châssis tchèque. Le modèle présent dans CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE est équipé d'un canon d'origine russe de 76,2mm et d'une mitrailleuse de fabrication tchèque. Le Marder III était ouvert et ne possédait quasiment pas de blindage à l'arrière, ce qui le rendait vulnérable devant les mortiers et les attaques de l'infanterie. Malgré les apparences, le canon n'est pas monté en tourelle, mais fixé vers l'avant.

StuG III / StuH 42



Conçu comme véhicule d'appui de l'infanterie et comme chasseur de chars, le cas échéant, le StuG III était doté d'un canon de 75mm monté sur le châssis, ainsi que d'une mitrailleuse. Pour un chasseur de chars, le StuG III n'était pas suffisamment blindé, mais sa furtivité compensait en partie ce défaut. Une version plus puissante fut produite par la suite, le StuH 42, utilisée plutôt comme artillerie mobile, avec son obusier de 105mm remplaçant le canon de 75. Le StuH 42 était également beaucoup mieux blindé que le StuG III, avec 10 cm à l'avant.

Panzer II



Le char allemand Mark II était un modèle léger datant d'avant la guerre. Son canon automatique de 2cm et sa mitrailleuse étaient totalement inefficaces contre les chars. Son blindage très mince le rendait très vulnérable. En 1944, ce modèle avait été quasiment complètement retiré du front. On en utilisait encore quelques-uns pour la reconnaissance et la formation.

Panzer III



Au moment de l'invasion, il restait très peu de Mark III en service actif ; certains d'entre eux furent modifiés et utilisés comme chars de commandement Befehlspanzer. Ils étaient armés d'un canon principal de 5cm et de deux mitrailleuses. Leur blindage relativement léger et le manque de puissance de leur canon principal les rendaient vraiment obsolètes par rapport aux autres chars en circulation en 1944.

Panzer IVG



Armé d'un canon de 75mm et de deux mitrailleuses, le char Mark IV bénéficiait d'une bonne puissance de feu, de vitesse et de blindage. Malgré son infériorité par rapport au Panther allemand, le Mark IV était à la hauteur de n'importe quel char américain dans la région du Cotentin. Bien qu'il n'y eut pas, sur le plan historique, de chars Mark IV présents dans la campagne de Normandie décrite dans CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE, quelques groupes de combat supplémentaires en possèdent quelques-uns.

Panzer V Panther



Conçu pour répondre aux améliorations des Russes dans la conception des chars, le Panther est considéré par beaucoup comme le meilleur modèle de la guerre. Plus rapide et mieux blindé que le Mark IV, le Panther tire un maximum de profit de son long canon de 75mm. Bien qu'il n'y eut pas, sur le plan historique, de chars Mark V dans la campagne de Normandie décrite dans CLOSE COMBAT : INVASION NORMANDIE, quelques groupes de combat supplémentaires en possèdent quelques-uns.



Chars français



Parmi les modèles français, vous avez le Renault R35, Somua S35, Hotchkiss H39 et le Char B1 bis. Ce sont tous des modèles datant d'avant 1940, obsolètes pour la plupart. Pris aux Français dès le début de la guerre, ils servaient de véhicules de formation et de service.

Les Allemands n'avaient pas d'autres chars dans la région au moment de l'invasion. Ils furent assez efficaces contre les parachutistes américains très peu armés, pendant les deux premiers jours de la campagne.

Chars russes



Il y a le T26 et le BT-7. Ce sont de vieux modèles de chars russes annexés sur le front de l'est et utilisés comme véhicules de formation, de la même façon que les chars français.

CREDITS

Atomic Games, Inc.

Producteur exécutifKeith Zabalaoui
 Directeur du développementDoug Walker
 Directeur artistiqueJeffrey Baker
 Concepteur principalEric Young
 Graphiste principalJeffrey Perales
 Programmeurs principauxJesse Robinson, David Miller
 Concepteur associéJohn Peacock
 ProgrammeursJim Martin, Tom Kent, Steve Flint, Yujun Qin
 GraphistesScott Halvorson, Ron Ray, Gil John Rodriguez, Scott Julian
 Testeur principalMathew * JP4 * Herman
 Graphistes internesJim Holland, Daryl Stimley, Justin Ferguson
 Tests maisonLarry * Dustoff * Morris
 Edition du manuelEric Young, John Peacock, Markus Hofbauer, Greg Bryant, Michael Fitch, Patrick P. Ceballos
 RéférenceMathew * JP4 * Herman
 DialoguesMarkus Hofbauer
 Voix de doublageDu studio Speed of Sound, nous souhaitons remercier John Joiner, Michael Olesch, Matt Manning et Chris Garcia.
 Testeurs de l'extrêmeMarkus Hofbauer, Mick (xe5) Conmy, G. Mark * Chief * Kelm, Patrick P. Ceballos, Stephen Whitmore, Ross Moorhouse * FUTURE *, Peter T. Szymonik, Greg Cyrier, Kyle Sandstrom, Ron Gretz, Pekka * CplFilth * Saastamoinen, Greg Bryant, Gary Olson, Tom * Mad Dog * Peters, Napalm.

Remerciements particuliers à tous ceux qui ont créé des mods pour tous les jeux Close Combat

Ron Gretz, Mick Conmy, Ross Moorhouse * FUTURE *, Andrew * Zonbie * Bruce, Pekka Saastamoinen, George Thanos, Bruce Poon, Adam D'Arcy, Gerry Shaw, * Cappy-R * Ralph, * Tin Tin *, Akira * Taki * Takizawa, * Luer * (ou * Eli *), Stephen Whitmore.

Mattel Interactive France :

Directeur du développementPierre-François Boselli
 Responsable techniqueSylvain Cassini
 Chef de projetsFrançois Brunet
 Responsable qualitéArnaud Buret
 TesteursGuillaume Pradet, Kevin Jansen, Tristan de Fommervault

CLOSE★COMBAT

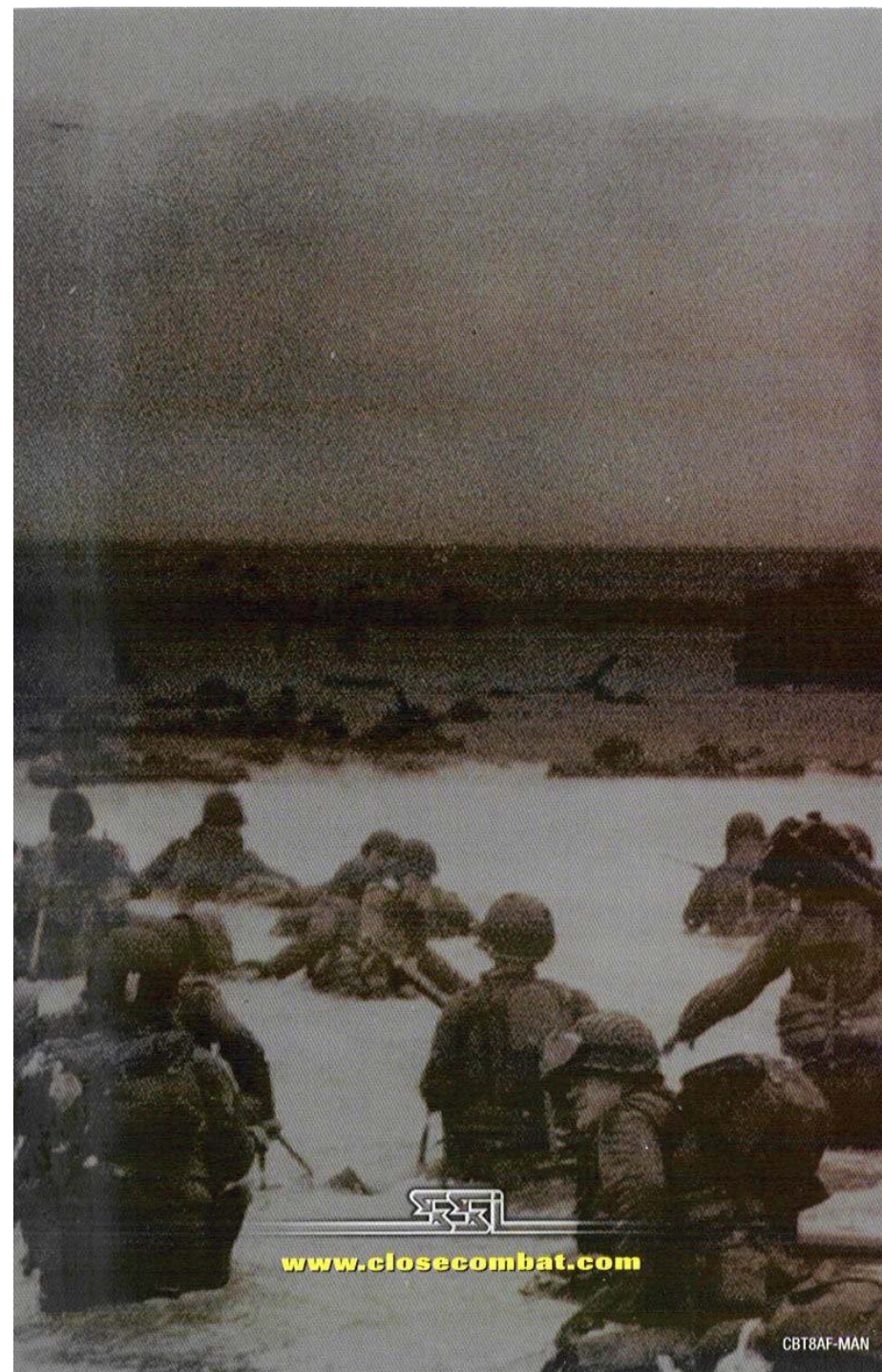
INVASION: NORMANDY

SSI

Producteur.....	Shawn Storc
Producteur associé	Kevin Hicks
Producteur exécutif	Rick Martinez
Programmation installation	Brian Fitz
Directeur des tests produit	Vansouk Lianemany
Assistant responsable des tests	Steven Head
Testeur principal	Robert Ivey
Tests produit.....	Steve Jackson, David Wilson, Adam Rosen, Mike Phelps, Thadd Abernathy
Editeur du manuel.....	Dave Sanini
Responsable localisation	Judith Lucero
Localisation	Hiromi Okamoto
Traduit par WORDtrans.....	www.wordtrans.co.uk
Support ingénierie audio	Steve Lam
Responsable supérieur.....	Amy Boylan
Directeur Novato Studio	Carl C. Norman
Directeur commercial	James Seaman
Présentation du manuel et PAO	Louis Saekow Design
Support relations publiques	Michael Shelling, Sharon O'Donnell
Conseils juridiques	Douglas Reilly
Remerciements particuliers.....	Andrea Akmenkalns, Steve Asbell, Stan Biesiadecki, Fernando Cuervo, George Chastian, Rich Fielder, Jacques Hennequet, Eric Newman, Sarah Taylor, Randall Turner

© 2000 Mattel Interactive, une division de Mattel, Inc. et ses donneurs de licence. © 1993-2000 Atomic Games, Inc. Tous droits réservés. Close Combat, Atomic Games et le logotype d'Atomic Games sont des marques et/ou des marques déposées d'Atomic Games, Inc. SSI est une marque déposée de Mattel Interactive. Windows et Win sont des marques ou marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Pentium est une marque ou marque déposée d'Intel Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leurs détenteurs respectifs.

Dans l'intérêt de l'amélioration du produit, les renseignements et les spécifications indiqués ici sont sujets à des changements sans préavis.



SSI

www.closecombat.com

CBT8AF-MAN