

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

LICENCE D'UTILISATION

ARTICLE 1 -ACCEPTATION DES CONDITIONS

Par le seul fait d'installer le logiciel contenu sur le support ou de le télécharger, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

ARTICLE 2 -OBJET DU CONTRAT

Le présent contrat a pour objet de définir les principes et conditions aux termes desquels ANUMAN INTERACTIVE concède au client un droit d'utilisation non exclusif et non transmissible du logiciel pour les seuls besoins internes du client.

ARTICLE 3 - OFFRE DE LICENCE

En acquérant le support inclus ou en téléchargeant le logiciel, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du logiciel contenu sur ce support ou téléchargé. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du logiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu.

Ce logiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

ARTICLE 4 – DUREE DU CONTRAT

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du logiciel, sous réserve du respect des conditions d'utilisation du logiciel.

ARTICLE 5 - OBLIGATION DU CLIENT

- Le client s'engage à ne pas procéder ou faire procéder à une reproduction, hormis la copie de sauvegarde, ou une modification, partielle ou totale du logiciel, quelle qu'en soit la forme.

Lorsque le logiciel est fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.

- Le client s'engage à ne pas réaliser, ni distribuer de copies du logiciel, ni transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre ou sur un réseau.

- Le client s'engage à ne pas altérer, fusionner, modifier, adapter ou convertir le logiciel, à ne pas décompiler (ingénierie inverse), désosser, désassembler ou autrement réduire le logiciel à une forme déchiffirable.

- Le logiciel est conçu pour un l'usage strictement privé du client, qui s'engage donc à ne pas louer, prêter à bail, commercialiser ou accorder de sous-licence du logiciel.

- Le client s'engage à ne pas modifier le logiciel ni créer de travaux dérivés basés sur le logiciel.

De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux.

Ces restrictions concernent le logiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le logiciel, restent la propriété de leurs créateurs.

ARTICLE 6 - RESPONSABILITE

ANUMAN est soumis à une obligation de moyen, à l'exclusion de toute autre. Il garantit la conformité du logiciel aux spécifications décrites dans sa documentation.

Le client à toutes les responsabilités autres que celle de conformité du logiciel aux spécifications et notamment celles qui concernent :

- l'adéquation du logiciel à ses besoins,

- l'exploitation du logiciel.

Le client reconnaît expressément avoir reçu d'ANUMAN INTERACTIVE toutes les informations nécessaires lui permettant d'apprécier l'adéquation du logiciel à ses besoins et de prendre toutes précautions utiles pour sa mise en oeuvre et son exploitation.

ANUMAN INTERACTIVE ne sera en aucun cas tenu de réparer d'éventuels dommages directs ou indirects, même si il a été informé de la possibilité de tels dommages.

Le client sera seul responsable de l'utilisation du logiciel.

ARTICLE 7 - GARANTIES

ANUMAN INTERACTIVE garantit le bon fonctionnement du logiciel téléchargé, sous réserve d'en faire un usage normal. Cependant, ANUMAN INTERACTIVE ne peut garantir que ses logiciels fonctionnent sur l'intégralité des systèmes. A ce titre le client est tenu de s'informer sur les caractéristiques du produit en se reportant sur les descriptions du produit présent sur le site.

ANUMAN INTERACTIVE n'est en aucun cas responsable du contenu et du fonctionnement des logiciels shareware (logiciel contributif) qu'elle édite et qui restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

ANUMAN INTERACTIVE reste tenu des vices cachés tel que définit par les Articles 1641 et suivants du Code Civil, en tant que défaut grave, inhérents à la chose, antérieur à la vente et compromettant l'usage du/des logiciel(s). Cependant, il incombe à l'acheteur de rapporter la preuve de ces différents caractères.

Dans le cas où la défectuosité ou la non-conformité du produit téléchargé est dûment constatée, ANUMAN INTERACTIVE s'engage à échanger dans le délai d'un mois le produit défectueux ou non-conforme. Dans tous les cas, la responsabilité d'ANUMAN INTERACTIVE ne pourra être engagée qu'à hauteur du prix de vente du produit téléchargé.

ARTICLE 8- SUPPORT TECHNIQUE

ANUMAN INTERACTIVE vous propose un service, dit "Support technique" ou "hot line", habilité à traiter vos problèmes relatifs à nos produits. Notre support technique est réservé à nos clients, soit ceux qui ont régulièrement acquis auprès de nous ou de nos revendeurs, nos produits.

SOMMAIRE

COMMANDER: EUROPE AT WAR.....	4
INTRODUCTION.....	5
CONVENTIONS.....	5
LE MENU PRINCIPAL.....	6
OPTIONS DE JEU.....	7
CHARGER ET SAUVEGARDER DES PARTIES.....	9
LA CARTE DE LA GUERRE.....	9
PANNEAU DE CONTRÔLE.....	12
RESSOURCES.....	15
POLITIQUE ET GUERRE	19
UNITÉS.....	21
ACTIONS DES UNITES.....	24
COMBAT.....	28
RAVITAILLEMENT.....	32
VISIBILITÉ ET BROUILLARD DE GUERRE.....	33
ACHETER DES UNITÉS.....	34
RECHERCHE.....	35
RESUME DU TOUR.....	39
EVENEMENTS SPECIAUX.....	40
STATISTIQUES.....	40
OPTIONS DE JEU.....	41
EDITEUR DE MODES.....	41
CRÉDITS.....	42
ASSISTANCE TECHNIQUE	43

COMMANDER: EUROPE AT WAR™

Merci d'avoir acheté Commander: Europe at War™ !

Configuration minimale requise

Votre ordinateur doit avoir la configuration minimale suivante pour jouer à Commander: Europe at War:

Windows® 98/ME/2000/XP
Intel Pentium® 4, 1.4 GHz ou totalement compatible
512 Mo RAM
300 Mo d'espace libre sur le disque dur
Carte graphique avec les derniers pilotes
Lecteur de CD-ROM

Pour une performance maximale, votre ordinateur doit avoir la configuration suivante:

Intel Pentium® 4, 2 GHz ou totalement compatible
1 Go RAM

Pour les parties à deux, votre ordinateur doit avoir la configuration suivante:

Le jeu Internet (TCP/IP) et LAN (TCP/IP) sont supportés
Le jeu par Internet requière une connection broadband et les derniers pilotes
Le jeu LAN requière une interface de réseau avec les derniers pilotes

Installation

Téléchargez et lancez l'installation automatique. Double-cliquez le symbole de Commander: Europe at War pour jouer au jeu. Sélectionnez vos options graphiques et vous serez amené au menu principal.

Remarque : Commander Europe at War a été développé en Java et installera l'environnement Java Run Time durant l'installation. Celui-ci est nécessaire pour jouer le jeu.

Désinstaller le jeu

Veillez utiliser l'option ajouter/enlever les programmes du panneau de contrôle de Windows pour désinstaller le jeu.

Mises à jour du produit

Si vous désirez rester à jour sur la publication de patches et d'améliorations, veuillez vous enregistrer dans le forum du jeu : www.ceaw-lejeu.com

Support technique

Le meilleur moyen d'obtenir de l'aide si vous avez un problème technique avec le jeu est de poster une note dans le forum de Commander : Europe at War : www.ceaw-lejeu.com Vous y recevrez le soutien de nombreux joueurs.

INTRODUCTION

Commander : Europe at War est un wargame au tour à tour de grande échelle se déroulant durant la 2nde Guerre Mondiale. Il vous place aux commandes des puissances de l'Axe ou des Forces Alliées sur le théâtre européen pour la durée de la guerre. Vous prendrez contrôle des forces armées et vous prendrez des décisions cruciales telles le recrutement de vos armées, la recherche et la diplomatie.

Le jeu a été soigneusement conçu pour être facile à appréhender mais difficile à gagner. L'IA de qualité va donner un bon jeu même à des joueurs expérimentés. L'interface a été créée de manière claire et facile à utiliser afin que vous passiez votre temps à affronter l'ennemi et non l'interface du jeu. De manière générale, Commander: Europe at War est le jeu que les joueurs de stratégie ont attendu et ne décevra pas!

CONVENTIONS

Dans ce manuel, nous utilisons un certain nombre de termes techniques dont voici les significations ci-dessous à l'usage des personnes qui ne seraient pas familiarisées avec ce vocabulaire :

- Cliquer : placer le curseur de la souris sur une zone ou un bouton et faire un clic gauche.
- ClicD : placer le curseur de la souris sur une zone ou un bouton et faire un clic droit.
- Glisser : maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé tout en déplaçant le curseur à l'écran
- Sélectionner : cliquer sur un objet ou appuyer sur une touche du clavier.
- Info Bulle : aide utile apparaissant lorsque vous placez la souris sur un bouton, une escouade, etc.
- IU : l'Interface Utilisateur est un terme générique désignant les "*commandes de jeu*" que vous utilisez.

Raccourcis clavier et curseurs

- <Entrée> - Chat / Envoi de message Chat
- <Page Haut> - Défile entre les unités prêtes
- <Page Bas> - Défile entre les unités prêtes
- +/- clés – Zoomer
- Molette de la souris – Zoomer dedans/dehors
- Flèches – Défile la carte

LE MENU PRINCIPAL



Dans le menu principal, vous avez plusieurs options:

- Nouvelle partie : vous amène à l'écran d'option pour une nouvelle partie solo
- Charger partie : charge une partie solo sauvegardée.
- Nouvelle partie Multijoueur : vous amène à l'écran d'option pour une nouvelle partie Multijoueur hotseat, jeu par mail ou TCP/IP.
- Charge partie Multijoueur : charge une partie Multijoueur Hotseat, PBEM (Partie par courrier) or TCP/IP.
- Didacticiel : commence une partie solo sans passer par les options du jeu afin de vous amener directement dans l'action. Durant le didacticiel vous recevrez des informations utiles sur la manière de jouer le jeu. Nous recommandons à tous les nouveaux joueurs de commencer avec le didacticiel.
- Crédits : liste des crédits.
- Sortie : quand vous décidez finalement qu'il est l'heure d'aller au lit!

OPTIONS DE JEU

Avant de commencer une nouvelle partie, vous devez choisir les options. Il existe les mêmes options pour les parties solo et multijoueurs. Il existe un nombre d'options basiques et avancées, comme suit:

Options de base



Votre camp : Vous pouvez choisir soit les puissances de l'Axe ou les Alliés. Pour choisir l'un ou l'autre camp, sélectionnez le bouton large qui y est associé. Dans une partie solo, l'IA va contrôler l'autre camp, alors que dans une partie Multijoueur, il sera contrôlé par votre adversaire humain.

Le scénario : le bouton avec le chiffre en majuscule entre l'Axe et les Alliés est la date de départ de votre campagne. Sélectionner ce bouton pour changer la date de départ. Chaque date de départ est associée à un scénario différent : le scénario de 1941 est appelé Opération Barbarossa, alors que le scénario de 1944 s'appelle D-Day.

Le niveau d'Handicap/Difficulté : les boutons ronds gris et vers sont utilisé pour établir le niveau de difficulté. Vous pouvez donner un petit, moyen ou grand avantage, ou bien garder un niveau égal. Ceci aura une influence sur les ressources disponibles, les revenus reçus, et un nombre d'autres facteurs qui, additionnés, rendront la partie plus facile pour un camp. Ceci peut être utilisé en Multijoueur entre des joueurs novices et expérimentés, ou pour des joueurs expérimentés pour avoir des parties plus difficiles contre l'adversaire IA.

Options avancées

Les options avancées sont par défaut cachées mais vous pouvez les afficher en sélectionnant le bouton "montre options". Les options avancées sont les suivantes:

Le brouillard de guerre : ceci sélectionne ou enlève l'option du brouillard de guerre. Quand le brouillard de guerre est désélectionné, vous pouvez voir toutes les unités ennemies ainsi que la production de l'ennemi à l'exception des sous-marins ennemis (ils sont toujours cachés jusqu'au moment où ils attaquent). Avec le brouillard de guerre sélectionné, la carte est brouillée avec un brouillard sombre qui cache tout ce que vos troupes ne peuvent pas voir. Ceci rend la partie beaucoup plus difficile!

La date de fin 1945 : cette option sélectionne ou non la fin obligatoire de 1945. Si vous désélectionnez cette option, vous pouvez continuer de jouer aussi longtemps que vous voulez.

La recherche aléatoire : cette option sélectionne ou non la recherche aléatoire. Avec cette option sélectionnée, il y a beaucoup plus de hasard dans la recherche ce qui rend la partie moins prévisible et les joueurs doivent adapter leur stratégie au fur et à mesure des événements.

La consommation de pétrole : cette option sélectionne ou non l'option de consommation de pétrole. Avec l'option de consommation de pétrole désélectionnée, vous pouvez déplacer vos unités aussi souvent que vous le voulez sans pénalités. Avec l'option de consommation de pétrole sélectionnée, vous utiliserez une partie de vos réserves de pétrole chaque fois que vous déplacerez une de vos unités mécanisées, aériennes ou navales. Vous devrez gérer soigneusement vos déplacements en faisant un bon usage du transport ferroviaire et en visant des objectifs stratégiques riches en pétroles comme l'Iran ou le Caucase afin de fournir les ressources nécessaires à votre machine de guerre. Ceci ajoute une toute nouvelle dimension de complexité au jeu et affecte particulièrement l'Allemagne.

Options multijoueurs



Il y a en plus des options mentionnées ci-dessus, une option supplémentaire disponible pour les parties multijoueurs TCP/IP:

Le minuteur : vous pouvez limiter le temps disponible pour finir le tour dans une partie Multijoueur TCP/IP. Ceci fonctionne de manière très semblable à une horloge pour les échecs. Un minuteur montre le compte à rebours en haut de l'écran. Quant le temps est terminé, vous ne pouvez plus donner d'ordres et votre tour se termine, mais ne vous faites pas de soucis, vous ne perdez pas la partie! Tout le temps inutilisé sera ajouté aux tours qui suivent.

Une fois que vous êtes satisfait de vos options, sélectionnez le bouton OK pour commencer la partie.

Quand vous jouez contre quelqu'un en mode TCP/IP ou PBEM, chaque joueur doit avoir la même version du jeu y compris les patches.

Pour un meilleur résultat vous devriez avoir les polices Hattenschweiler et Franklin Medium Gothique installés sur votre PC. Si vous n'avez pas ces polices, le jeu sélectionnera une police de substitution.

CHARGER ET SAUVEGARDER DES PARTIES.

Quand vous cliquez sur le bouton « charger partie », une info bulle va s'ouvrir avec une liste de parties sauvegardées prêtes à être chargées. Si vous n'avez pas sauvegardé de parties, la liste sera vide.

Si vous chargez une partie multijoueur, veuillez remarquer que vous ne pouvez pas changer le mode de jeu. Si vous avez commencé votre partie en Hotseat, vous ne pourrez pas la charger en mode solo, partie par mail ou TCP/IP.

Vous pouvez sauvegarder une partie à n'importe quel moment depuis le menu d'option. Le jeu sauvegarde aussi automatiquement vos progrès tout les tour comme sauvegarde au cas où un problème se présente.

LA CARTE DE LA GUERRE



La carte de la guerre est de 150 sur 72 hexagones, s'étendant des USA à l'ouest jusqu'à l'Union Soviétique à l'est et de la Scandinavie dans le nord jusqu'à l'Afrique du Nord dans le sud. Chaque hexagone a un type de terrain tel dégagé, forêt et autres. Les hexagones peuvent également contenir une ressource ou une ville.

Camps, factions et pays

Il y a deux camps dans le jeu – les puissances de l'Axe et les Alliés.

Les Alliés sont toutefois divisés en deux factions, l'Union Soviétique et les Alliés. L'Axe ne compte qu'une seule faction. Chaque faction a une nation dominante, pour l'Axe c'est l'Allemagne, pour l'Union soviétique c'est l'Union soviétique et pour les Alliés il s'agit du Royaume-Uni. Ces factions sont divisées ensuite en pays.

Les Alliés comprennent les pays suivants au début de la guerre: le Royaume-Uni, la France et la Pologne.

Chaque pays est soit principal, soit secondaire. Les pays principaux ont leurs propres niveaux de main d'œuvre, réunissent leur propre production et font leur

propre recherche. Les pays secondaires sont contrôlés par le leader de la faction.

- Les pays d'une même faction partagent leurs réserves de pétrole et leurs infrastructures ferroviaires.

- Les points de main d'oeuvre et de production ne sont PAS partagés et sont comptés par pays.

- Les leaders de faction financent les pays secondaires qui rejoignent la faction et reçoivent toute production générée par ceux-ci. La Pologne est ainsi au début de la guerre un pays secondaire. Les Alliés sont dirigés par le Royaume-Uni et ainsi, toutes les réparations faites aux troupes polonaises sont financées par le Royaume-Uni. Toute production polonaise est aussi récoltée par le Royaume-Uni.

Chaque pays contrôle certains territoires et unités et son allégeance peut être:

- l'Axe – Cette nation est en guerre et est contrôlée par le camp de l'Axe.

- Alliée – Cette nation est en guerre et est contrôlée par le camp des Alliés.

- Neutre – Cette nation est neutre et n'a pas d'allégeance envers aucun des belligérants. Aussi bien l'Axe que les Alliés peuvent déclarer la guerre à des pays neutres.

- Pro Axe – Cette nation a une allégeance envers le camp de l'Axe. Elle peut s'engager dans la guerre plus tard dans la partie et devenir un membre à part entière de l'Axe. L'Axe ne peut pas déclarer la guerre à des pays Pro Axe.

- Pro Alliés – Cette nation a une allégeance envers le côté des Alliés. Elle peut s'engager dans la guerre plus tard dans la partie et devenir un membre à part entière des Alliés. Les Alliés ne peuvent pas déclarer la guerre à des pays Pro Alliés.

Chaque hexagone appartenant à une faction sera coloré pour montrer qui le contrôle. Les hexagones contrôlés par l'Axe seront bleus, ceux contrôlés par les Alliés de l'ouest seront verts et ceux contrôlés par l'Union Soviétique seront rouges.

Propriété et nationalité des hexagones

Chaque hexagone territorial a une nationalité basée sur les frontières nationales de 1939; il s'agit là des hexagones de 'base' des nations. Chaque hexagone a également un propriétaire. Celui-ci est le camp qui contrôle l'hexagone en ce moment. Si l'Allemagne conquiert la Pologne, les hexagones en Pologne auront leurs nationalités affichées sous polonaises, mais le propriétaire sera l'Axe.

Les villes et ressources conquises ne produisent pas autant de production que les villes et ressources des hexagones de base.

Terrain

Chaque hexagone a un type de terrain. Le terrain influence les mouvements, peut donner un avantage défensif, réduit l'efficacité des unités blindées et détermine le niveau maximum de retranchement.

Type	Coût Mvt	Pénalité Véhicule	Pénalité d'attaque	Pénalité Blindé	Retranchement Max
Mer/Océan	1	-	0	-	-
Dégagé	1	0	0	0	1
Désert	2	0	0	0	1
Dune	4	0	0	0	1
Forêt	1	0	10	15	2
Accidenté	2	0	15	25	2
Marais	2	1	20	45	0
Montagne	2	2	50	50	3
Rivière	+1	0	30	0	-
Ville	-	0	20	35	5/8*
Ressource	-	0	10	0	2
Forteresse	-	0	50	40	4
Retranchement	-	-	15	0	-
Port	-	-	30	0	-

* 5 pour une ville et 8 pour une capitale.

L'effet de la rivière est appliqué si une unité passe sur un hexagone contenant une rivière. Les unités terrestres attaquant en traversant une rivière ont une pénalité d'attaque.

Les villes et les ressources annulent le terrain dans un hexagone lors d'un combat. Ainsi, si une ville est sur un hexagone « montagne », la valeur choisie pour le combat est celui de la ville. Le mouvement par contre sera compté par rapport à la montagne.

Les retranchements sont créés automatiquement quand les unités ne bougent pas. A chaque tour, le niveau de retranchement de l'hexagone augmentera de un jusqu'au maximum niveau de retranchement pour le type de terrain occupé. Chaque attaque sur un hexagone réduit de 1 le niveau de retranchement, indépendamment du résultat du combat.

Les ports sont placés sur un hexagone marin et ne peuvent être directement appartenir à quelqu'un. A la place, chaque port est rattaché à un hexagone ressources ou forteresse annexe et appartient au propriétaire de la ressource ou forteresse.

PANNEAU DE CONTRÔLE

En bas de l'écran, vous verrez le panneau de contrôle.



Vue d'ensemble de la production

La vue d'ensemble de la production, sur le côté gauche du panneau de contrôle, montre une liste de pays dans le jeu et donne des informations utiles sur eux, tels:

- Production emmagasinée. Ceci est le nombre de points de production disponible.
- Main d'œuvre entraînée. Ceci est le montant de main d'œuvre libre disponible.
- Réserves de pétrole. Ceci est le nombre de points de pétrole emmagasinés.
- Capacité ferroviaire. Ceci est le nombre de points ferroviaires inutilisés.
- % d'effort de guerre. Ceci est le pourcentage d'effort de guerre qui affecte la production générale et la production de pétrole.

Si vous avez choisi le brouillard de guerre, vous ne serez en mesure de voir que les informations des pays que vous contrôlez ; les informations ennemies seront cachées.

Mini-carte

Au milieu du panneau se trouve la mini-carte. Elle donne une vue d'ensemble du théâtre européen des opérations. La date actuelle est affichée en haut à droite et il y a un nombre de bouton de contrôle en haut à gauche. Ceux-ci sont:

Les unités. Cette touche permet de montrer les unités sur la mini carte. Les forces de l'Axe sont affichées en points bleus et les forces des Alliés en points rouges. Les forces des pays neutres ne sont pas affichées sur la carte. Les convois sont représentés par des points noirs.

Les Villes & Ressources. Cette touche permet de montrer les villes et les ressources sur la mini carte. Tout ce qui est contrôlé par l'Axe est bleu, par les Alliés rouge et par les pays neutres vert.

La politique : Cette touche permet de montrer la vue d'ensemble politique. Les pays de l'Axe sont en bleu clair alors que les pays favorables à l'Axe sont en bleu foncé. Les pays alliés sont en rouge et les pays favorables aux alliés sont rouge sombre. Les pays neutres sont beiges.

Alternier l'affichage des unités. Ce bouton permet de montrer et de cacher toutes les unités sur la carte principale.

Alternier l'affichage des noms : Ce bouton permet de montrer et de cacher tous les noms des villes et des ressources sur la carte principale.

Le niveau de zoom cyclique. Ce bouton permet d'alternier entre les trois niveaux de zoom disponibles sur la carte principale. Vous pouvez aussi zoomer en utilisant les touches + et - sur votre clavier ou avec la roue de votre souris.

Boutons du panneau de contrôle

Il y a sur le panneau de contrôle en bas à droite, un certain nombre de boutons larges dont vous aurez besoin au cours de la partie. De gauche à droite:



Réparation : Ceci permet de réparer vos différentes unités; voir le chapitre réparation pour plus de détails.



Amélioration : Ceci permet d'améliorer vos différentes unités en fonction de vos choix technologiques.



Force de réserve : Ceci ouvre la fenêtre de déploiement de force de réserve.



Diplomatie : Ceci ouvre le mode politique où vous pouvez déclarer la guerre à d'autres pays.



Options : Voir le chapitre sur les options du jeu pour plus de détails.



Carte du conflit : Ceci vous amène à la carte de la guerre si vous regardiez un autre écran.



Produire des unités : Ceci vous amène au panneau de production des unités.



Recherche : Ceci vous amène à l'écran de recherche d'unités.



Statistiques : Ceci vous amène à l'écran des statistiques.



Fin de tour : Ceci termine votre tour actuel et donne le contrôle à votre adversaire IA.

Panneau dynamique d'unité

Quand vous placez votre souris sur une de vos unités, la vue d'ensemble de la production est remplacée par celle de l'unité. Ceci se passe également quand vous sélectionnez une unité. Ce panneau reste affiché quand vous désélectionnez cette unité. Le panneau d'unité contient beaucoup d'informations utiles, telles:



Le type d'unité. Il peut s'agir de blindé, sous-marin, corps mécanisé etc.

le graphique d'unité. Ceci est une grande image de l'unité sélectionnée. Ce graphique sera modifié au fur et à mesure que vous développez de nouvelles technologies.

L'image du commandant. Si il y a un commandant dans l'unité, son image sera affichée ainsi qu'un petit bouton 'x' vous permettant de le renvoyer dans vos réserves.

L'expérience. Le niveau d'expérience est affiché en additionnant des icônes de nationalité à côté de l'unité. Chaque icône représente un niveau d'expérience.

Le boutons d'unité & de terrain. Ces icônes sont utilisés pour alterner entre les informations de terrain et d'unité.

Le panneau d'information à droite montre les informations sur la nationalité, la force, l'efficacité, le niveau de ravitaillement, les niveaux de mouvement et de retranchement de l'unité.

Le bas de ce panneau montre les informations détaillées sur les capacités de combat de l'unité, ceci sera traité plus tard dans le chapitre sur les unités.

Si vous utilisez le bouton de terrain, le panneau d'unité sera remplacé par une image montrant le terrain que vous occupez et les détails sur les effets tels les coûts de mouvement, la pénalité pour les véhicules, la pénalité pour l'attaque, le bonus de défense aérienne et le bonus de survie (tout cela sera expliqué plus loin).

RESSOURCES

Il y a trois types de ressources dans le jeu:

Les points de production. Les points de production sont générés par les villes et les ressources. Ils sont une mesure de la capacité industrielle d'une nation.

La main d'oeuvre. La main d'oeuvre est une mesure du nombre d'hommes que le pays peut appeler pour le service militaire.

Le pétrole. Le pétrole est une mesure du montant du carburant disponible que vous pouvez distribuer à vos forces militaires pour les opérations militaires. Le pétrole est une option avancée et est, par défaut, désélectionnée.

Ressources		40	0	21	22	0	0
 Production emmag...		40	0	21	22	0	0
 Main-d'œuvre entr...		858	350	510	404	523	1572
 Réserves de pétrole		—	—	—	—	—	—
 Capacité ferroviaire		2	2	2	2	2	2
 Effort de guerre %		107	10	50	60	0	0

Points de production

Chaque pays principal récolte à chaque tour des points de production (PP) des villes et des ressources qu'il contrôle; ceux-ci peuvent être utilisés ou conservés pour plus tard. Chaque pays a aussi une valeur de base qu'il a du territoire qu'il contrôle et cette valeur de base ne change jamais.

Les PP sont utilisés pour plusieurs actions dans le jeu : acheter des nouvelles unités, acheter des laboratoires pour la recherche, réparer des unités endommagées, améliorer des vieilles unités, charger des troupes sur des bateaux de transport et augmenter les capacités ferroviaires.

A côté de chaque ville et ressource sur la carte, il y a un nombre qui indique le nombre de PP produit par cette hexagone à chaque tour. Ce nombre de PP reçu par une nation est une combinaison de cette valeur multipliée pas le pourcentage de l'effort de guerre de cette nation (voir effort de guerre ci-dessous).

Le nombre de PP en réserve est affiché en haut de l'écran avec une icône de fabrique. Si il y a plus qu'un pays appartenant à votre faction, l'ordre des drapeaux sur la gauche de l'icône montre à quels pays s'appliquent les différents PP.

Main d'oeuvre

Chaque pays collecte également des points de main d'oeuvre. Ces points sont utilisés chaque fois qu'une unité est achetée ou renforcée. La main d'oeuvre ne peut s'épuiser, mais la qualité des nouvelles diminue au fur et à mesure que vous recrutez des hommes. La main d'oeuvre est affichée au centre de la barre avec l'icône d'un homme.

Chaque pays a un niveau maximum de valeur de la main d'oeuvre. Ceci est le maximum de main d'oeuvre qu'un pays peut mettre en réserve. Le pourcentage de main d'oeuvre libre diminue chaque fois qu'un pays recrute. La couleur du chiffre montre dans quelle tranche de pénalité vous vous trouvez. Le niveau de pénalité augmente dès que le pourcentage de main d'oeuvre libre diminue:

Blanc: 75-100% = pas de pénalités

Jaune: 50-74% = -1 pour la qualité des nouvelles recrues

Orange: 25-49% = -1 pour la capacité de survie des nouvelles recrues

Rouge: 0-24% = -2 pour la qualité & -1 pour la capacité de survie de nouvelles recrues

Rouge: <0% = -2 pour la qualité & -2 pour la capacité de survie des nouvelles recrues

La main d'oeuvre augmente chaque tour d'une faction du niveau de main d'oeuvre maximum. La main d'oeuvre libre est montrée par une info bulle qui montre quel est ce pourcentage par rapport à la main d'oeuvre totale.

Pétrole

Le pétrole est récolté par les factions et non par les pays. Ceci signifie que le pétrole de l'Allemagne et de l'Italie est placé dans les réserves de pétrole des pays de l'Axe et est utilisé par chaque unité de l'Axe qui en a besoin. Le pétrole en réserve de chaque faction est indiqué à côté des capacités ferroviaires sur la gauche de la barre en haut de l'écran.

Chaque pays a une valeur de production de pétrole de base à laquelle il additionne trois points pour chaque point de production généré dans un champ pétrolier. Les champs pétroliers sont très rares et le camp de l'Axe devra défendre ses réserves en Roumanie et chercher des opportunités pour prendre du pétrole dans le Moyen-Orient ou le Caucase. La capacité industrielle d'un pays augmente ou diminue cette production pétrolière, c'est pourquoi de nouvelles technologies industrielles peuvent offrir des points supplémentaires vitaux de pétrole à chaque tour.

Chaque type d'unité a son propre niveau de consommation de pétrole. Les corps d'infanterie et les garnisons n'utilisent pas de pétrole, mais toutes les autres unités utilisent du pétrole chaque fois qu'elles se déplacent et chaque fois qu'elles attaquent. Si vous n'avez plus de pétrole, vos unités motorisées ne seront pas en mesure de se déplacer ou d'attaquer!

Les unités peuvent encore utiliser le redéploiement par le rail même si leur faction n'a plus de pétrole.

Effort de guerre

Le pourcentage d'effort de guerre varie d'un pays à l'autre et augmente généralement durant le progrès de la guerre. Les USA par exemple commencent avec un effort de guerre de 0%, ce qui signifie qu'ils n'allouent aucune ressource à la guerre jusqu'à ce que leur pourcentage d'effort de guerre n'augmente. Des technologies industrielles augmentant le pourcentage d'effort de guerre d'une nation peuvent également être recherchées.

Le pourcentage d'effort de guerre affecte la PP et la production pétrolière mais pas la main d'oeuvre. Le pourcentage d'effort de guerre augmente chaque trimestre à partir de septembre 1939 et il y a également une poussée unique quand un pays entre dans la guerre.

Déficits d'un pays

Un pays ne peut recruter de nouvelles unités et acheter des laboratoires de recherche que si il y a suffisamment de PP disponibles. La réparation, les déplacements ferroviaires et les chargements sur des bateaux de transports peuvent toutefois être utilisés si le pays a plus de 0 PP, même si une de ces actions amène le total vers un déficit de production.

Villes, Forteresses, et Ressources

Vous trouverez dispersés autour de la carte beaucoup de villes, de capitales, des forteresses, des mines, des ports et des champs pétroliers. Ils ont des effets de terrains comme expliqué auparavant mais la beaucoup d'entre eux produisent des ressources pour le pays les contrôlant. Le montant qu'ils produisent est affiché par un nombre à côté du nom.



Chaque ressource ou ville a une valeur de 0-10. Cette valeur diminue au fur et à mesure des combats menés sur ces hexagones et des bombardements stratégiques effectués. La couleur du nombre et du nom va aussi changer au fur et à mesure que la valeur diminue pour montrer d'un coup d'œil quelles sont les régions endommagées. La couleur noire signifie qu'elle est forte, jaune qu'elle a subit des dommages, orange qu'elle est sérieusement endommagée

et rouge qu'elle est presque totalement détruite. Les villes et les ressources vont tenter de s'auto-réparer elles-mêmes à chaque tour, récupérant gentiment jusqu'à un niveau maximum.

Convois



Durant la deuxième guerre mondiale, les convois étaient une ligne de survie pour le Royaume-Uni et l'Union Soviétique, leur apportant des quantités énormes de matériel. Dans Commander: Europe at War, ces convois apparaissent sur la carte de la guerre et peuvent être attaqués par les forces de l'Axe. Il est donc primordial que les Alliés escortent et défendent ses convois du mieux possible.

Un convoi est composé d'une unité navale transportant des points de production. Le nombre affiché sous le convoi est le nombre de points de production qu'il transporte. Vous pouvez donc voir d'un coup d'œil quels sont les convois les plus importants.

Les convois peuvent être attaqués et détruits comme n'importe quelle autre unité. Les convois sont automatiques et se déplacent vers leurs ports de destination avant chaque tour des Alliés. Les convois déchargent automatiquement leurs points de production quand ils arrivent à destination. Ceux-ci s'ajoutent aux réserves du pays principal (le Royaume-Uni ou l'Union Soviétique). Les convois du Royaume-Uni doivent atteindre la terre principale (Angleterre/Ecosse), alors que ceux de l'Union Soviétique doivent atteindre l'hexagone de route de Mourmansk.

Les convois sont générés automatiquement et ont des montants variés de PP à bord. Ce nombre dépend du pourcentage de l'effort de guerre du Royaume-Uni et des Etats-Unis. Ce nombre va augmenter au fur et à mesure que ces nations se préparent pour la guerre.

POLITIQUE ET GUERRE

Au début du scénario de 1939, seul un certain nombre de pays sont actuellement impliqués dans la guerre. D'autres pays peuvent entrer dans la guerre en se joignant à une des factions ou ils peuvent être entraînés dans la guerre si quelqu'un leur déclare la guerre.

Comme mentionné ci-dessus, vous pouvez déclarer la guerre à des pays qui n'ont pas des relations amicales avec votre camp. Si un camp déclare la guerre à un pays, ce pays joindra automatiquement l'autre camp.

Même si les USA et l'Union Soviétique sont des pays principaux, ils ne sont pas impliqués dans la guerre au début. Les pays principaux qui ne sont pas en guerre récolte malgré tout des points de productions et peuvent les dépenser. Ils ne peuvent toutefois pas déplacer de troupes jusqu'au moment où ils entrent en guerre.

Carte politique



Pour avoir une vue d'ensemble de la situation politique, cliquer sur le bouton « déclarer la guerre ». Ceci agrandit l'affichage pour une vue d'ensemble plus large de chaque pays coloriés selon son allégeance. Le drapeau de chaque pays est affiché au-dessus de sa capitale. Le code de couleur est le même que pour la mini carte. Les pays de l'Axe sont donc bleu clair, les pays favorables aux puissance de l'Axe bleu foncé, etc.

Vos unités ne peuvent entrer que dans le territoire de votre faction ou dans celui des pays avec lesquels vous êtes en guerre. Vous ne pouvez attaquer que les unités des pays avec lesquels vous êtes en guerre.

Pour déclarer la guerre à un pays, sélectionner son drapeau. Une page de confirmation va s'afficher, ce qui vous donne encore une chance de changer d'avis. Si vous voulez déclarer la guerre, sélectionner la case OK. Si vous changez d'avis, cliquez sur le bouton 'X'. Le pays va rejoindre le camp adverse une fois que vous lui avez déclaré la guerre. Ses unités et sa production sont dorénavant contrôlés par l'autre camp.

Vous pouvez désormais voir ses unités sur la mini carte et vous pouvez non seulement envahir ce pays, mais également attaquer ses unités.

Conquête et capitulation

La plupart des pays ont une capitale, mais le Royaume-Uni et l'Union Soviétique en ont deux. Quand un pays perd toutes ses capitales, il se rend au pays qui occupe celle(s)-ci. Le pays n'est donc plus dans la partie et tous ses points de production sont perdus et ses unités sont dispersées. Tous les hexagones de bases encore en possession du pays sont capturés par le pays conquérant. Chaque hexagone qui est encore contrôlé par ce pays qui n'est pas de « base », mais qui est en approvisionnement, sera donné au chef de la faction, à moins bien sûr que celui-ci n'ait déjà capitulé. Dans ce cas, ces hexagones vont au pays conquérant.

Par exemple : L'Italie a conquis la Grèce et l'Allemagne a conquis la Yougoslavie. Les Etats-Unis capturent ensuite Rome, forçant l'Italie à capituler. Comme l'Allemagne est le chef de la faction et a une route d'approvisionnement vers la Grèce, la Grèce est en approvisionnement et ainsi tous les hexagones grecs sont désormais contrôlés par l'Allemagne.

La France de Vichy

Un événement spécial apparaît quand la France capitule. La France continentale est divisée entre la France occupée (dans le nord) et la France de Vichy (dans le sud). La Syrie est désormais contrôlée par le Royaume-Uni et l'Algérie devient un pays neutre. Chaque unité de l'Axe se trouvant en Algérie ou en Syrie au moment où Paris tombe, aura libre passage et rejoindra la réserve des Forces de l'Axe.

Conditions de victoire

La victoire dans Commander: Europe at War est déterminée par le nombre de capitales que vous contrôlez quand la guerre se termine en été 1945. Toutefois, si à un moment donné un camp n'a plus de capitale sous son contrôle, il perd immédiatement le jeu et l'adversaire obtient une victoire majeure.

Le résultat est calculé par le nombre de capitales de pays principaux ennemis contrôlés (Berlin, Rome, Londres, Paris, Washington, et Moscou).

Exemple 1:

Si la France et le Royaume-Uni capitulent en 1940, le joueur allié n'aurait plus de capitale car l'Union Soviétique et les Etats-Unis ne sont pas encore en guerre. L'Axe aurait donc gagné.

Exemple 2:

Été 1945, le camp de l'Axe contrôle Berlin, Rome, et Paris, alors que les Alliés contrôlent Londres, Washington, et Moscou. L'Axe obtient un point pour contrôler Paris, mais les Alliés n'obtiennent aucun point car ils ne contrôlent que des capitales amies. Le score est donc de 1 à 0 et est donc une victoire de l'Axe.

UNITÉS

Il y a un grand nombre d'unités dans Commander: Europe at War et chacune a ses propres forces et faiblesses. Les unités peuvent être placées sur la carte au début d'un scénario ou déployée plus tard de la réserve de forces.

A chaque tour, vos unités peuvent effectuer une action (voir action des unités pour plus détails). Une fois que cette action est faite, l'unité ne peut plus être contrôlée jusqu'au tour suivant. Voici les actions possibles pour une unité:

- Déplacer
- Attaquer
- Déplacer et attaquer
- Réparer
- Améliorer
- Charger sur un transport & Déplacer
- Décharger d'un transport
- Redéploiement par le rail

Type d'unités

Les unités sont divisées en plusieurs types et ceci détermine comment elles se déplacent, quelle est leur valeur d'attaque, quelle valeur d'attaque est utilisée contre elles et comment les combats sont résolus. Voici les différents types:

Infanterie – peut se déplacer et occuper des hexagones. Utilise la valeur d'attaque au sol contre cette unité.

Blindé – peut se déplacer et occuper des hexagones. Utilise la valeur d'attaque au sol contre cette unité. Applique également le bonus anti-char quand vous attaquez cette unité.

Air – les unités aériennes peuvent se déplacer uniquement vers des hexagones contrôlés par leur camp. Elles peuvent lancer des attaques sur des unités éloignées de plusieurs hexagones et reviennent vers leur hexagone après l'attaque. Utilise les valeurs d'attaque aérienne contre ces unités.

Navale – les unités navales ne peuvent aller que dans les hexagones marins ou dans les ports. Utilise les valeurs d'attaque navale contre ces unités.

Sous-marine – les unités sous-marines ne peuvent aller que dans les hexagones marins ou dans les ports. Utilise les valeurs d'attaque sous-marine contre cette unité.

Liste des unités

Les garnisons sont des unités d'infanterie. Elles sont lentes et légèrement armées, plus faibles que l'infanterie régulière et utilisées au mieux pour défendre des positions retranchées.

Les corps d'infanterie sont des unités d'infanterie. Elles représentent environ 50,000 hommes et forment la base de la plupart des armées. Il s'agit d'une unité très rentable, mais elle nécessite beaucoup de main d'œuvre et ne possède pas l'impact de certaines unités plus chères.

Les corps motorisés sont des unités d'infanterie. Elles représentent des unités d'infanterie ayant une capacité de transport intrinsèque. Elles ont des valeurs de combat similaires, mais elles peuvent se déplacer plus vite et ont des valeurs plus élevées d'attaque de choc.

Les blindés sont les unités terrestres les plus rapides et les plus puissantes. Elles souffrent toutefois de pénalités dans les terrains difficiles, y compris dans les villes.

Les chasseurs sont des unités aériennes. Elles sont utilisées pour établir et maintenir la supériorité aérienne. Elles ont une capacité limitée pour attaquer les unités terrestres et navales. Mais ceci n'est pas leur objectif de base.

Les bombardiers tactiques sont des unités aériennes. Elles sont le plus efficaces lors d'attaque terrestre et navale. Elles sont faibles en combat rapproché. Il est donc avisé de leur fournir le soutien de chasseurs.

Les bombardiers stratégiques sont des unités aériennes. Elles ont une grande portée et sont spécialisées à la destruction des ressources et villes ennemies. Le bombardier stratégique est la seule unité qui va attaquer la ressource ou la ville et non l'unité l'occupant.

Les sous-marins sont difficilement détectables et apparaissent uniquement au moment où ils lancent une attaque sous-marine ou si un navire ennemi les découvre par accident en tentant de se déplacer par l'hexagone qu'ils occupent.

Les destroyers sont des unités navales. C'est la meilleure unité pour lutter contre les sous-marins, mais elle est plus faible que les autres unités navales.

Les navires de ligne sont des unités navales. Ce sont des unités puissantes qui dominent les mers et peuvent faire des bombardements en support de débarquements navals. Elles sont vulnérables aux attaques de sous-marins.

Les porte-avions sont des unités navales avec des capacités aériennes. Les porte-avions peuvent entrer en combat rapproché avec des unités aériennes et peuvent frapper des unités terrestres de loin et sont fortes dans les batailles navales.

Les convois et transports sont des unités navales non-combattantes. Elles transportent des points de production (convois) ou des unités terrestres (Transports).

Attributs d'unités

Chaque unité reçoit des valeurs dans un nombre de domaine qui déterminent ces capacités de combat. Voici ces domaines :

Attaque terrestre : qualité de l'unité dans les manœuvres offensives.

Défense terrestre : elle est utilisée en défense contre une unité terrestre.

Choc : en relation avec le bombardement aérien, l'artillerie et la vitesse d'attaque. Il réduit l'efficacité du défenseur avant la phase de combat.

Bonus anti-tank : utilisé contre les véhicules blindés. Il réduit leurs chances de survie.

Attaque aérienne : utilisé contre les unités aériennes.

Attaque navale : utilisé contre les unités navales de surface.

Attaque sous-marine : utilisé contre les sous-marins.

Attaque stratégique : utilisé contre la production et les ressources.

Mouvement : nombre de points de mouvement que l'unité reçoit à chaque tour si elle est complètement approvisionnée.

Portée d'attaque : distance en nombre d'hexagones jusqu'où une unité peut frapper. Elle s'applique uniquement aux unités aériennes.

Visibilité terrestre : nombre d'hexagone qu'une unité peut voir pour détecter des unités ennemies.

Visibilité navale : nombre d'hexagone qu'une unité peut voir sur la mer.

Qualité : détermine la quantité d'efficacité qu'une unité perd dû au combat, la vitesse de récupération et le niveau maximum d'efficacité.

Chance de survie. Plus ce chiffre est grand, plus petites sont les pertes subies par l'unité au combat.

Coût de production : nombre de PP nécessaires pour construire cette unité.

Coût de main d'oeuvre : nombre de main d'œuvre nécessaire pour construire cette unité.

Consommation de pétrole : points de pétrole utilisés pour déplacer et attaquer avec cette unité.

Temps de construction : nombre de tour nécessaire pour construire l'unité.

Commandants



Les commandants sont des unités d'un type spécial. Elles doivent toujours être avec des unités terrestres et ne peuvent être déplacés par eux-mêmes. Les commandants sont déployés dans une unité et peuvent être renvoyés dans les réserves de force. Ils peuvent ensuite être assignés à une autre unité, mais ceci prend du temps et coûte des PP.

Chaque commandant a une valeur de direction, ce qui augmente l'efficacité maximum de toutes les unités dans sa portée de commandement.

De plus, certains commandants ont des bonus qui s'appliquent à l'unité à laquelle ils sont rattachés. Des commandants peuvent donner un bonus de +1 à la valeur d'attaque ou de défense terrestre.

Si une unité ayant un commandant est détruite, le commandant sera blessé. Si une unité est détruite, il y a une chance que le commandant soit blessé. La durée de sa blessure est variable et il sera placé dans la queue de production. Il sera de nouveau disponible quand il sera guéri.

ACTIONS DES UNITES

Mouvement

Les unités pouvant être déplacées ont leur icône nationale en surbrillance. Une fois que l'unité est déplacée, l'icône arrêtera de briller. Pour sélectionner une unité qui n'a pas bougé, cliquez dessus. Pour la désélectionner, faites un click droit. Une fois sélectionnée, vous verrez tous les hexagones vers lesquels l'unité peut être déplacée, ainsi que tous les hexagones qu'elle peut attaquer.

Zone de contrôle

Les unités terrestres ont une zone de contrôle (ZOC) sur les hexagones terrestres adjacents. Les ZOC peuvent réduire le mouvement ennemi. Les unités navales ne sont pas affectées par les ZOC des unités terrestres.

Coûts de Mouvement

Quand vous déplacez une unité, les hexagones en surbrillance sont calculés à partir du point de départ et prennent compte les points de mouvement de l'unité tout en soustrayant le coût de mouvement de chaque hexagone ainsi que toutes pénalités additionnelles telles les ZOCs ou les pénalités de véhicule.

Un hexagone ZOC augmente le coût de déplacement par deux. Un hexagone est ZOC si :

- L'hexagone de destination est dans la zone de contrôle d'au moins deux unités terrestres ennemies.
- A la fois l'hexagone de départ et celui d'arrivée sont des zones de contrôle.

Il y a une exception à la règle de coût de mouvement qui permet à des unités qui ont des niveaux faibles de mouvement de se déplacer également en terrain difficile. Une unité qui a des points de mouvement et part d'un hexagone qui n'est pas dans la zone de contrôle de l'ennemi peut toujours se déplacer d'au moins un hexagone.

Attaque

Les unités peuvent attaquer tout ce qui se trouve dans leur portée d'attaque. La plupart des unités ont une portée d'attaque de un, impliquant qu'elles ne peuvent attaquer que des unités ennemies adjacentes. Les unités aériennes ont des portées plus grandes leur permettant d'attaquer les unités ennemies sur une plus grande distance.

Les unités terrestres ne peuvent attaquer les unités navales que si elles se trouvent dans un port. Les unités navales, à l'exception des sous-marins, peuvent attaquer les unités terrestres. Les unités aériennes et navales peuvent également attaquer des villes ou des ressources.

Les unités terrestres et navales peuvent attaquer ou se déplacer et ensuite attaquer. Les unités aériennes peuvent soit attaquer, soit se déplacer. Elles ne peuvent pas faire les deux actions.

Attaques automatiques

Les interceptions : Les chasseurs et les porte-avions peuvent intercepter les attaques aériennes ennemies si celles-ci sont faites dans leur rayon d'action. Les interceptions ont lieu avant que les attaques aériennes soient effectuées.

Les escortes : Les chasseurs et les porte-avions peuvent escorter des bombardiers stratégiques et tactiques si ils n'ont pas encore fait de mouvement durant ce tour. Si l'ennemi tente d'intercepter les bombardiers, les chasseurs et les porte-avions vont automatiquement engager les chasseurs ennemis, protégeant ainsi les bombardiers.

Les intercepteurs et les escortes sont choisis de manière aléatoire parmi les candidats à portée d'attaque de l'hexagone sous attaque. Afin d'être en mesure d'intercepter ou d'escorter, l'unité doit avoir au moins encore la moitié de sa force et ne doit pas encore avoir combattu ou s'être déplacé ce tour (y compris escorter ou intercepter). Les batailles d'interception et d'escorte sont faites sans aucun effet de terrain et donc sans bonus de défense.

Attaques stratégiques

Si une unité aérienne attaque une ville ou une ressource inoccupée, elle effectue une attaque stratégique. Le défenseur utilise la force de la ville/ressource et y ajoute tout bonus défensif de cet hexagone.

Les bombardiers stratégiques ont une capacité spéciale qui leur permet d'attaquer directement une ville ou ressource même si l'hexagone est occupé par une unité ennemie.

Lors d'une attaque stratégique, l'attaquant utilise d'abord la valeur d'attaque stratégique, réduisant la force de la cible ; la cible retourne le tir ensuite.

Les pertes réduisent la force d'une ressource et ceci réduit ses valeurs de production. Les villes et les ressources récupèrent à chaque tour une partie de leur force jusqu'à obtenir la valeur maximum.

Renforcer les unités

Les unités sont endommagées durant le combat. Vous pouvez les réparer jusqu'à leur force maximum de 10. Pour renforcer une unité, cliquer sur le bouton de réparation dans le panneau de contrôle pour entrer en mode de réparation. Pour quitter le mode de réparation, faites un clic droit. Quand vous êtes en mode de réparation, toutes les unités endommagées qui n'ont pas encore été déplacée seront en surbrillance afin de montrer quelles unités peuvent être réparées.

Le nombre de points que vous pouvez réparer est lié au niveau de ravitaillement. Plus le niveau de ravitaillement est élevé, plus vous pouvez ravitailler jusqu'à un niveau maximum de 5. Si une unité n'est plus ravitaillée, elle ne peut être réparée. Les unités navales ne peuvent être réparée que dans un port.

Le coût de réparation d'une unité en points de production et en main d'oeuvre s'affiche quand vous placez la souris sur une unité en surbrillance. Le coût de renforcement est un pourcentage du coût de construction, variant selon le type d'unité:

Unités terrestres 70%
Unités aériennes 60%
Unités navales 80%

Améliorer des unités

Les nouvelles technologies sont automatiquement appliquées aux nouvelles unités au fur et à mesure qu'elles sont découvertes. Les unités déjà construites doivent cependant être améliorées. Pour améliorer des unités, cliquer sur le bouton d'amélioration (l'étoile) dans le panneau de contrôle. Vous ne pouvez aller dans le mode d'amélioration que si vous avez fini la recherche d'une nouvelle technologie et que vous avez des unités qui peuvent être améliorées. Vous pouvez quitter le mode d'amélioration en faisant un clic droit.

Chaque unité est affichée avec des nombres X/Y dans le mode d'amélioration. Le nombre montre votre niveau actuel d'amélioration par rapport au niveau maximum. Ce nombre combine toutes les améliorations disponibles. Si vous avez découvert deux technologies pour l'infanterie, votre infanterie affichera les nombres 0/2, montrant que vous n'avez pas encore amélioré cette unité avec les deux technologies disponibles.

Les unités ne peuvent être améliorées que si elles n'ont effectuées aucune action et que si elles ne se trouvent pas dans une ZOC ennemie. Les unités doivent également être en ravitaillement. Les unités navales doivent être dans un port pour être améliorées.

Le coût d'amélioration est un pourcentage du coût de construction et réduit de manière temporaire l'efficacité de l'unité. Il est donc important de prendre cela en considération avant d'améliorer une unité.

Déplacements ferroviaires

Les mouvements ferroviaires vous permettent de redéployer des unités de manière stratégique sur la carte. Pour utiliser le mouvement ferroviaire, votre unité ne doit pas être adjacente à une unité ennemie, doit avoir un niveau de ravitaillement moyen ou plus élevé et sa destination doit être une ville, une forteresse avec une connection ininterrompue avec des hexagones amis. Vous ne pouvez déplacer des unités par le rail que sur une distance maximum par tour, mais celle-ci est assez grande et n'affecte que le transport d'unité à travers l'Union Soviétique.

Vous ne pouvez utiliser le transport ferroviaire que sur des hexagones contrôlés par votre faction. L'Union Soviétique ne peut donc pas faire du transport ferroviaire vers des hexagones contrôlés par les Alliés de l'Ouest.

Chaque faction a des points de transport ferroviaire. Ceux-ci sont affichés dans la barre supérieure. Chaque déplacement ferroviaire utilise un point de transport ferroviaire. Vous pouvez encore utiliser le rail quand votre capacité tombe à 0, mais ceci vous coûtera de la production industrielle.

Boucles de transport

Les boucles de transport sont des connexions entre deux points de la carte entre lesquels les déplacements normaux ne sont pas possibles. Il y a deux boucles – le canal de Suez, liant la Mer Rouge et la Méditerranée, et l'autre est autour de l'Afrique, liant l'Atlantique et la Mer Rouge. Seul le propriétaire du port Saïd en Egypte peut utiliser les boucles de transport.

Les unités qui entrent dans une boucle disparaissent instantanément et sont ajoutés à une liste d'attente. Vous serez informés du temps nécessaire à ces troupes pour arriver à destination. Quand elle arrive, l'unité sera automatiquement déployée aussi près que possible de la sortie de la boucle.

Transport Naval

Les unités terrestres peuvent embarquer sur des transports dans un port ami. Elles peuvent embarquer si elles commencent leur tour dans un hexagone adjacent au port. Une fois embarquées, elles peuvent faire un déplacement naval. L'embarquement d'unités sur des navires coûte des points de production.

Pour décharger un transport, vous devez commencer votre tour à côté d'un hexagone terrestre inoccupé et non neutre. Cliquer sur le bouton décharger et sélectionner ensuite l'hexagone vers lequel le déchargement doit être effectué. Les unités débarquant le transport ont leur efficacité sérieusement réduite.

COMBAT

Le combat est divisé en deux phases : la phase de choc et la phase de tir.

Il y a pour chaque combat des modificateurs qui peuvent influencer dramatiquement le résultat. Le modificateur de combat est l'efficacité de l'unité modifiée par toute pénalité de terrain pour attaquer ou pour des unités blindées. Le modificateur de combat est ensuite divisé par la capacité de survie de l'adversaire. Si la cible est une unité blindée et que l'unité attaquant a des capacités anti-char, ceci réduira la capacité de survie de l'unité blindée.

Phase de Choc

Toutes les attaques, à l'exception des attaques aériennes et stratégiques, ont une phase de choc. Celle-ci est effectuée avant la phase de tir. L'attaquant utilise sa valeur de choc pour effectuer une attaque de choc durant la phase de choc, perturbant le défenseur avant qu'il ne puisse riposter.

La valeur de choc de l'attaquant est multipliée par son modificateur de combat pour produire une chance d'attaque de choc. Cette valeur est un pourcentage

de chance pour chaque point de force de toucher l'adversaire; chaque frappe réussie diminue l'efficacité du défenseur.

Phase de tir

La phase de tir vient après la phase de choc. Le défenseur tire en premier dans la phase de tir, utilisant l'attribut de combat approprié comme spécifié dans les attributs d'unité ci-dessus. Celui-ci est multiplié par le modificateur de combat pour obtenir un pourcentage de chance pour chaque point de force de l'unité attaquant et d'éliminer un point de force de l'ennemi et de réduire ainsi l'efficacité de l'unité. Une fois que le défenseur a tiré, l'attaquant peut passer à l'offensive avec les points de force qui lui restent.

Combat aérien

Dans l'air, l'attaquant et le défenseur attaquent simultanément; il n'y a pas de phase de choc.

Combat naval

Dans les combats navals, l'attaquant tire en premier et le défenseur contre-attaque ensuite après avoir enlevé ses pertes.

Efficacité

L'efficacité d'une unité prend en compte plusieurs facteurs. Elle est le déterminant majeur dans le calcul des résultats d'un combat et affecte également les chances de retraite d'un combat.

L'efficacité maximum d'une unité dépend du ravitaillement, de la qualité, de l'organisation et de la direction. Si une unité perd de l'efficacité, elle va en récupérer un pourcentage chaque tour jusqu'à ce qu'elle atteigne de nouveau son maximum d'efficacité.

Il y a plusieurs manières de perdre de l'efficacité:

- Ne plus être en ravitaillement
- Descendre d'un bateau de transport
- Se déplacer
- Redéploiement ferroviaire
- Être Amélioré
- Combat

Bonus de défense

Les bonus de défense réduisent la valeur de combat de l'attaquant. Si le terrain a une pénalité de 75, cela signifie qu'une unité attaquant vers ce terrain ne le fera qu'avec 75% de sa force normale.

Les hexagones avec de villes ou des ressources n'utilisent pas les effets de terrain, mais ceux de ville ou de ressource.

Les bonus de défense n'affectent pas les combats aériens

Expérience

Une unité gagne des points d'expérience chaque fois qu'elle combat. Ceux-ci s'additionnent au fil du temps et l'unité obtiendra un niveau d'expérience qui sera affichée par les icônes nationaux sur le panneau de contrôle. Chaque niveau d'expérience donne à l'unité un bonus à sa qualité ou à ses chances de survie.

Au fur et à mesure que des remplaçants sont recrutés, le niveau d'expérience de l'unité peut baisser, ce qui cause une perte de bonus.

Chances de résultat du combat

Quand vous avez sélectionné une unité et que vous pouvez attaquer un ennemi, l'icône d'attaque apparaîtra au-dessus des cibles disponibles. Si vous déplacez la souris sur une de ces cibles, le panneau de contrôle affichera au centre, entre l'unité sélectionnée amie à gauche et la cible à droite, les chances de résultat du combat

Les chances de résultat sont exprimées dans un format en ratio (1:1, 4:2, etc.). Dans Commander: Europe at War, ce ratio est le nombre de pertes potentielles que votre unité va infliger (le nombre à gauche) comparé avec le nombre de pertes potentielles que l'ennemi va vous infliger (le nombre à droite). Ainsi, si les chances sont de 2:1, l'attaquant va, en moyenne, infliger deux pertes alors que le défenseur n'en infligera que une. Ces valeurs sont des moyennes et le résultat effectif va varier selon des facteurs aléatoires.

Un facteur important à noter est que les chances de résultat ne prennent pas en compte la séquence d'attaque. Ceci signifie que des chances de résultat navales de 6:6 avantagent de manière significative l'attaquant car il attaque en premier, alors que des chances de résultat terrestres de 6:6 avantagent de manière significative le défenseur car il attaque en premier. Les effets de l'attaque de choc ne sont pas non plus pris en compte. Utilisez ces valeurs à titre indicatif !

Retraites

Si une unité terrestre attaque une quelconque unité non navale, il y a une chance que le défenseur sera forcé de battre en retraite. Le défenseur doit retirer au moins un point de perte et son efficacité doit être en dessous du seuil de retraite pour avoir une chance de se retirer. Cette chance de retraite augmente avec la baisse d'efficacité de l'unité et de l'augmentation du montant d'efficacité perdue durant l'attaque. Les unités ne peuvent jamais se retirer des villes ou des forteresses.

Si une unité est forcée à battre en retraite, elle sélectionnera automatiquement un hexagone amical adjacent pour s'y retirer. Si il n'y pas de tel hexagone libre, l'unité gardera sa position et combattra jusqu'au dernier homme. Les unités en retraites vont tenter d'aller vers des hexagones qui ne sont pas adjacents à l'attaquant et, si possible, pas adjacents à aucune unité ennemie.

Les retraites sont plus fréquentes dans les terrains dégagés que dans les terrains difficiles comme les forêts et les montagnes.

Mouvement d'exploitation

Une unité terrestre qui a attaqué et a détruit ou a forcé le défenseur à se retirer de son hexagone obtient l'option de faire un mouvement d'exploitation dans l'hexagone libéré. Le mouvement d'exploitation ne consomme pas de pétrole.

Défense aérienne

Si le défenseur a une valeur de combat aérien de 0, il ne peut riposter quand il est attaqué par une unité aérienne. Les sous-marins n'ont pas de valeur de défense aérienne et ils ne peuvent donc riposter lors d'attaques par des unités aériennes ou des porte-avions.

Attaques sous-marines surprises

Si une unité tente d'entrer dans un hexagone contenant un sous-marin caché, alors le sous-marin fait surface et attaque l'unité se déplaçant. Le sous-marin sera visible jusqu'à ce que l'ennemi se déplace.

RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement est un aspect très important de **Commander : Europe at War**. Il représente les ravitaillements vitaux nécessaires pour maintenir les armées en état de marche tels la nourriture, les munitions, les ravitaillements médicaux ainsi que des aspects intangibles comme les aspects administratifs qui maintiennent le bon fonctionnement des choses. Les troupes bien ravitaillées se battent mieux alors que celles qui sont coupées de ravitaillement vont se désagréger rapidement.

Il faut être connectés à une source de ravitaillement pour être ravitaillé. Deux hexagones sont considérés comme connectés si ils ont une route terrestre ininterrompue entre eux où tous les hexagones sont contrôlés par leur faction. Vous ne pouvez faire transiter le ravitaillement par des pays neutres ou par des hexagones d'eau.

Sources de ravitaillement

Il y a plusieurs sources de ravitaillement:

Capitale : Ceci est la meilleure source de ravitaillement et permet un niveau maximum de ravitaillement.

Villes : Celles-ci permettent un niveau maximum de ravitaillement moyen.

Ports : Ceux-ci permettent un niveau maximum de ravitaillement moyen.

Forteresses : Celles-ci permettent un niveau maximum de ravitaillement moyen aux unités les occupant. Si l'hexagone a également une valeur de production, les forteresses peuvent également ravitailler les unités qui sont connectées avec elles.

Unité navale de surface. Celles-ci permettent un niveau maximum de ravitaillement faible.

Une unité utilise la meilleure source de ravitaillement à laquelle elle est connectée. Si une unité est connectée à sa capitale, celle-ci est toujours la meilleure source de ravitaillement. Si elle est coupée de sa capitale, elle va tenter d'obtenir du ravitaillement d'une ville ou d'un port ami. Si aucune de ces sources n'est disponible, elle va tenter d'obtenir du ravitaillement d'unité navale de surface sur la côte. Si aucune de ces sources n'est disponible, l'unité n'est plus ravitaillée.

Si l'unité se ravitaile auprès de sa capitale, le niveau de ravitaillement est affecté par sa distance à la capitale. Si l'unité est à plus de 50 hexagones de votre capitale, le niveau de ravitaillement est réduit au niveau moyen.

Effets de ravitaillement

Plein: Aucune pénalité

Moitié: Points de mouvement -1

Faible: (Point de mouvement/4) +1

Aucun: Mouvement =1, Efficacité baisse à chaque tour.

Exceptions de ravitaillement

Les unités navales sont toujours en ravitaillement plein.

Les unités aériennes sont capables de voler aux sources de ravitaillement et ont donc toujours un niveau de ravitaillement minimal faible. Ceci permet aux unités aériennes d'opérer de petites îles isolées qui étaient stratégiquement importantes.

Visibilité et brouillard de guerre

Dans les options de jeu, il est possible d'activer le brouillard de guerre (Fog of War ou FoW). Avec FoW, les régions de la carte que vous ne pouvez pas voir seront couvertes par un voile noir. Vous ne pourrez pas voir les unités ennemies se trouvant sous le voile et vous n'aurez aucune information sur les ressources et la main-d'œuvre ennemie.

Chaque unité a une portée de détection pour la terre et la mer qui est le nombre d'hexagones qu'elle peut 'voir'. Au fur et à mesure que vous déplacez vos unités, le voile va se lever. Les unités navales ne révèlent le voile qu'au début et à la fin de leurs mouvements ou quand elles patrouillent. Elles ne patrouillent pas quand elles font des déplacements.

Si une unité se trouvant sous le voile prend part au combat (par exemple des chasseurs d'escorte) l'unité apparaît immédiatement.

Le voile est recalculé à la fin de chaque tour, cachant ainsi les hexagones que vous ne pouvez plus voir.

Les sous-marins sont spéciaux et sont toujours cachés même si l'hexagone sur lequel ils sont n'est plus sous le voile. Ceci signifie que même quand le brouillard de guerre est désactivé, les sous-marins sont toujours invisibles. Un sous-marin ne devient visible que s'il attaque une unité ennemie ou si une unité tente de passer par l'hexagone dans lequel il se trouve. Une fois découvert, le sous-marin reste visible jusqu'au moment où ils se déplace.

ACHETER DES UNITÉS

Vous pouvez acquérir de nouvelles unités et recruter des Commandants sur l'écran de production. Chaque pays majeur recrute ses propres troupes et commandants spécifiques. Les pays mineurs ne peuvent que réparer des unités déjà existantes. L'icône en forme de drapeau se situant en haut à gauche de l'écran montre quelle est la nation majeure que vous contrôlez en ce moment, les flèches vous permettent de circuler entre les différents pays appartenant à cette faction. Choisissez un type d'unité que vous désirez recruter et cliquer sur le bouton d'achat.

Quand une unité est achetée, elle est placée dans une queue de production au sommet de l'écran. Acheter des unités coûte en points de production et en main d'oeuvre.

Statistiques d'unité

Des informations détaillées pour chaque unité sont affichées sur le côté gauche de l'écran quand une unité est sélectionnée sur la partie droite de l'écran. Les nombres en blanc sont les valeurs par défaut. Si un nombre a augmenté grâce à la recherche, il sera affiché en vert. Si le nombre a baissé dû à un manque de main d'oeuvre, il sera affiché en rouge.

Queue de production et réserve de force

Certaines unités sont disponibles immédiatement alors que d'autres nécessitent plusieurs tours pour être produites. Une fois que la construction est complétée, les unités sont marquée "Prêtes" et ajoutées à la réserve de force.



La réserve de force est en bas à droite dans le panneau de contrôle (le bouton avec les quatre flèches). En cliquant dessus vous êtes amené à la carte et vous voyez une liste des unités disponibles pour le déploiement.

Les hexagones dans lesquels elles peuvent être déployées seront en surbrillance. L'unité affichée à l'extrême gauche dans la réserve de force (dans la partie gauche de l'écran) sera la première unité déployée. Il suffit de cliquer sur l'hexagone dans lequel vous voulez qu'elle apparaisse.

Les troupes ne peuvent être déployée que dans les hexagones nationaux de base (des hexagones qui sont sous votre contrôle en 1939) qui sont adjacents à une ville ou, pour les unités navales, à un port. Les troupes américaines ne peuvent pas être déployées dans le Royaume-Uni et vice versa. L'hexagone doit également être connecté avec la capitale du pays par une chaîne intacte d'hexagones amis.

Vous pouvez déployer une unité par ville ou port par tour. Vous pouvez déployer autant d'unité que la place autour de votre capitale vous permet.

Les commandants ne peuvent être déployés que dans des unités appartenant à leur nation. Alloué un commandant utilise le tour de l'unité. Seulement les unités qui n'ont pas encore bougés peuvent recevoir un commandant. Si vous avez un commandant prêt à être déployé, toutes les unités disponibles pour le recevoir seront en surbrillance.

RECHERCHE

Les pays majeurs peuvent améliorer leur économie et leurs unités en faisant de la recherche.

En haut à gauche de l'écran se trouve l'icône en forme de drapeau indiquant pour quel pays majeur vous faites de la recherche. Vous pouvez circuler entre les différents pays en utilisant les flèches de la même manière que dans l'écran de production.

En dessous vous trouvez une liste des domaine de recherche – infanterie, blindé, air, naval et général. A chaque domaine de recherche est associé un nombre indiquant le nombre de laboratoires de recherche que vous avez dans cette catégorie ainsi que des flèches vous permettant d'augmenter ou de diminuer ce nombre.

A la droite de l'icône en forme drapeau se trouve le coût de chaque laboratoire, le nombre maximum de laboratoire que vous pouvez installer, le nombre total de laboratoire que vous avez en ce moment ainsi que le nombre de points de concentration qui vous restent.

En dessous de cela se trouve un tableau de progression pour chaque domaine de recherche et des boutons pour accentuer la recherche dans certains domaines.

Laboratoires de recherche

Les pays majeurs peuvent construire des laboratoires de recherche jusqu'à leur niveau maximum. Ce niveau est dépendant du pourcentage d'effort de guerre. Il augmente donc au fur et à mesure que le pourcentage d'effort de guerre augmente. Les laboratoires peuvent également être vendus, mais seulement pour un pourcentage de leur coût. Le coût d'achat d'un laboratoire augmente chaque fois que vous en achetez un. En général, le coût de la recherche décline avec le temps. Les laboratoires seront meilleurs marché qu'au début ce qui signifie que la recherche est toujours importante.

Chaque laboratoire produit 1, 8, ou 15 points de recherche par tour. Les valeurs inférieures sont plus probables et vous recevrez un message de "découverte majeure" si vous obtenez les 15 points dans un tour.

Vous ne pouvez déplacer des laboratoires de recherche d'un domaine à un autre (par exemple de blindé à air) ; vous devez vendre le laboratoire du domaine du quel vous désirez l'enlever et en achetez un pour le domaine que vous désirez approfondir.

Technologies

Il y a 15 technologies dans le jeu, divisés entre les 5 domaines de recherche. Celles-ci sont :

Infanterie

Armes d'infanterie – Augmente les valeurs d'attaque au sol et de choc de l'infanterie.

Défenses fixes – Augmente les défenses terrestres et les valeurs de survie de l'infanterie.

Armes Anti-Char – Augmente le bonus des armes anti-char pour l'infanterie.

Armure

Blitzkrieg – Augmente les valeurs d'attaque au sol et de choc des unités blindées.

Armure – Augmente les défenses terrestres et les valeurs de survie des unités blindées.

Chasseurs de char – Augmente le bonus anti-char des unités blindées.

Air

Combat aérien – Augmente les valeurs de combat aérien et de survie des unités aériennes.

Appui aérien rapproché – Augmente les valeurs d'attaque terrestre et navale des unités aériennes.

Opérations stratégiques – Augmente le mouvement, la portée, la détection et les valeurs d'attaque stratégique des unités aériennes.

Naval

Vaisseau de surface – Augmente les valeurs de combat naval et de survie des unités navales

Lutte anti-sous-marine – Augmente les valeurs de combat sous-marin des unités navales

Sous-marins – Augmente les valeurs de combat et de survie des sous-marins.

Général

Industrie – Augmente d'un certain pourcentage les points de pétrole et de production reçu à chaque tour.

Organisation – Augmente les valeurs d'efficacité

Radar – Augmente les valeurs de survie, la production de ressources et les valeurs de combat aérien de certaines unités et ressources.

Progrès technologique

Chaque actualisation de technologie affecte des unités spécifiques. Vous pouvez voir quelles sont les unités affectées dans l'écran de détail de la recherche. Certaines unités ont plusieurs niveaux d'actualisation possibles alors que d'autres unités n'ont pas autant d'actualisation d'attaque d'infanterie (par exemple : une unité de garnison n'aura pas autant d'amélioration que par exemple un corps d'infanterie ou un corps motorisé).



Cliquez sur une des cinq icônes de domaine de recherche sur le côté gauche de l'écran (Infanterie, Armure, Air, Marine ou général) que vous désirez analyser en détail. Ceci change la vue dans l'écran à droite qui affiche les niveaux que l'on peut atteindre au moyen de la recherche.

Vous remarquerez en haut à droite de cette fenêtre trois boutons. Dans ce cas il y a les vaisseaux de surface, la lutte anti-sous-marine et les sous-marins. Chaque domaine de recherche est sous divisé en trois domaines qui peuvent être vus par ces boutons. Ceci changera l'affichage pour indiquer le domaine que vous désirez voir.

Une fois que vous avez sélectionné un domaine de recherche et un des trois sous domaines, l'écran vous indiquera tous les niveaux qui peuvent être atteints au moyen de la recherche. Dans l'exemple ci-dessus, nous regardons les vaisseaux de surface et voyons six niveaux (de un à six) affichés dans leur propre petite fenêtre.



La technologie exacte que vous êtes entrain de rechercher est affichée en haut de ces petites fenêtres (dans ce cas, vaisseaux de surface). Les icônes des unités qui seront affectées par ce niveau de technologie sont affichées en dessous. A droite vous pouvez voir “Niv 4,” ou niveau 4, et les destroyers et les navires de ligne qui seront affectés par cette découverte.

En dessous de “Niv 4” est affichée une barre de progression (en pourcentage) qui indique en clin d’oeil le progrès effectué sur ce niveau particulier. Vous pouvez évidemment commencer par le niveau 1 et continuer la progression de là, indépendamment du domaine de recherche. Ainsi, avant de pouvoir rechercher le niveau 4 de vaisseau de surface, vous devez d’abord atteindre les niveaux 1 à 3.

En dessous des icônes d’unité se trouve le bénéfice effectif pour ce niveau particulier. Dans notre exemple, nous pouvons voir que les destroyers et les vaisseaux de ligne obtiendront un +1 de chance de survie quand le niveau 4 de technologie de vaisseau de surface est atteint.

Niveaux de technologie et amélioration

Chaque pays majeur à un niveau dans chacune des 15 technologies. Les pays mineurs ne font pas de recherche eux-mêmes, mais reçoivent des technologies anciennes des chefs de faction. Les nouvelles technologies permettent d’améliorer les troupes existantes. Toutes les nouvelles troupes auront automatiquement toutes les améliorations disponibles.

Les pays mineurs peuvent avancer jusqu’à un niveau technologique égal à celui de leur chef de faction moins 2. Ainsi, si l’Allemagne a un niveau de 3 pour les vaisseaux de surface, tout pays mineur de l’Axe pourra avancer jusqu’au niveau 1.

Concentration de Recherche

A moins d’être affectée différemment, la recherche est divisée entre les trois domaines de recherche de manière aléatoire. En utilisant des points de concentration, vous pouvez vous concentrer sur des technologies spécifiques au dépend d’autres technologies dans le même domaine.

Vous pouvez dire à vos scientifiques de se concentrer sur une technologie spécifique en cliquant sur les petits boutons ronds de concentration dans l'écran de résumé de recherche. Si vous désirez plus tard revenir à une politique plus équilibrée, cliquer sur le bouton d'équilibre (avec les échelles).

Vous utilisez un point de concentration chaque fois que vous cliquez sur le bouton de concentration. Le nombre restant de points de concentration est indiqué en haut de l'écran.

Avec une concentration équilibrée, chaque technologie d'un domaine de recherche a une chance de progression de 33%. Si vous concentrez la recherche sur une certaine technologie, celle-ci aura une chance de progression de 50% alors que les deux autres technologies n'auront qu'une chance de progression de 25%.

Les points de concentration s'accumulent deux fois par an, en janvier et en juillet, jusqu'à un certain niveau maximum. Celui-ci est égal à la moitié de votre niveau maximum de laboratoires.

Progrès de recherche

Le progrès pour chaque technologie est affiché sur la page de résumé. Vous serez informé durant la phase de fin de tour si vous découvrez une nouvelle technologie. Le nombre de points de recherche nécessaire pour atteindre le prochain niveau varie entre les différentes technologies. Certaines sont plus difficiles à rechercher que d'autres.

Tout point de recherche alloué à une technologie est gaspillé si celle-ci a atteint son niveau de technologie maximum.

RESUME DU TOUR

Quand vous terminez votre tour, la faction ennemie va faire ses déplacements. Un résumé du tour s'affichera une fois que la faction ennemie a terminé son tour et que c'est de nouveau à vous de jouer.



Cette fenêtre montrera tous les pays majeurs que vous contrôlez, les points de production que chacun a reçu dans ce tour ainsi que leur effort de guerre en pourcentage. Cette fenêtre indique également tout événement important lié à la recherche.

EVENEMENTS SPECIAUX

Événement hiver en Union Soviétique

Durant chaque hiver, les unités occupants les hexagones de base de l'Union Soviétique souffriront d'une pénalité d'hiver causant une chute soudaine d'efficacité. L'hiver peut débuter à n'importe quel moment entre octobre et février. La première année cause la plus grande pénalité comme c'était l'hiver le plus sévère de la guerre et qu'aucune faction n'y était préparée. L'Axe souffre d'une pénalité plus grande car elle y était encore moins préparée que l'Union Soviétique.

Partisans

A chaque tour, il y a une chance que des partisans apparaissent dans des hexagones occupés. Ils ont plus de chance d'apparaître dans les zones éloignées de villes.

STATISTIQUES

	↖	↕	+	↓
	16	3	3	3
	12	1	1	4
	21	1	2	8
	13	1	1	3
	4	0	1	3
	45	5	2	2

L'écran de statistiques vous donne une vue d'ensemble de la situation actuelle. Vous pouvez voir le nombre de pertes pour chaque faction, le nombre d'unités que chaque nation contrôle, la production industrielle et plus.

Options de jeu

Les options de jeu vous permettent de sauvegarder votre jeu, de terminer le jeu de retourner au menu principal, de retourner sur votre bureau et de changer les paramètres visuels et audio.



Vous pouvez jouer dans une fenêtre, activer ou désactiver l'affichage des hexagones, activer les info bulles, utiliser des colorations plus sombres pour mieux distinguer les territoires et activer ou désactiver les contres (les contres sont des icônes d'unité alternatives, utilisant les symboles d'unité de l'OTAN).

EDITEUR DE MODES

La plupart des données dans Commander: Europe at War ont été fait pour être facilement modifiables.

Si ceci est quelque chose qui vous amuse, n'hésitez pas à faire des modifications, mais assurez-vous de faire d'abord une sauvegarde de votre jeu!

Les documents sont placés dans le fichier de Commander: Europe At War. Quand vous faites des parties Multijoueur, assurez-vous que toutes les machines utilisent les mêmes données modifiées ou le jeu se corrompra est sortira de la synchronisation.

Pour la version française, les données sont

unit_fr.txt – données d'unités

leader_fr.txt – données pour les commandants

technology_fr.txt – données pour la technologie

terrain_fr.txt – Données pour les modificateurs de terrain

general.txt – Données qui affectent tous les aspects du jeu

CRÉDITS

SLITHERINE

Firepower Entertainment

Johan Persson – Programming & Design

Art

DoubleThink Studios

Slitherine Software

Iain McNeil – Development Director

JD McNeil – Business Development Manager

Marco Minoli – Marketing Manager

Music

Michael Rubino

Scenario Design & Scripting

Kurt Eichert

Beta Testers

Chris Joiner, Miguel Guasch Aparicio, jon_j_rambo, Michael Campbell, Markus, Giovannini Pascal, Sean Sanders, Pyros Lambert, Nicolai Thorning, Tom H, Brock Beaubien, Simon Kaminski, Alain Thépaut, Tony John Greenwood, Dettel Maresch, Brian Turner, Jim Andrews, Mathew Williams, Sven Zimmermann, Andrew Key, Xavier Labregere, Thomas Koch, CHATERJAY, Chris Hanley, William Sanders, Andreas Naujok, David Scime, David Brake, Karsten Veters, Ken Trace, Noe Rozas Pulido, Frank Smets, Marius S., Jammes, Simon Johnson, George Rozes, Gareth Smart, Dirk Wienkotte, Garry Wait, Peter Meadows, Ian Coyle, Jan Janssen, Bernd Bluemel, jnsgardner, Mr J Champion, John DiPonion, David Fröhlich, Jim Lears, David Jessurun, Laurent Gouviez, Guillaume Naujac, Leslie Baines, Doug McLean, Marcus Thornton, Martin Pömmer, GEYER Jean-Daniel, Milan Milicevic, Don L. Payton, Kei Kasai, Flipo Thomas, Batuhan Ilkgul, Giuseppe Travasoni, Olivier neveu, Valery Roy-Gosselin, Gordon Blizzard, Paul Elton, Frank Postberg, Daniel Reyes, Rick Kesler, Hans Müller, Joseph Galego, Rickie Roberson, R. Geurten, Trevor G. Cook, Mark France, Simon Hutchinson, Siegfried Markus Skudnigg, Scott Clarke, Soloviov Antony, Paul Travis, Rodolfo Molina Meléndez, Dave, Dave Scheel, David Ebner, Øyvind Thunes, Ken Stith, Timothy Konczyk, Arpad Husveti, Steve Komor, Peter Szymonik, Capurso Alessandro, Michael Kiel, Sydney Lengagne, Michael Brinkman, James Pyle, Erwin Caffé, Rainer Kreidel, Brandon Wade Fraser, Vedran Puljcan, Olle Årman. Roeland Awick, Thomas Koch, Panagiotis Kouroumidis, and Andreas Lundgren.

Special thanks to Paul Goodwin and Mark Herdman who allowed us to photograph their collection of WWII models for use in the game.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si tu as encore des problèmes pour faire tourner le jeu, tu peux contacter le service assistance technique par email à l'adresse suivante:

<http://www.anuman-interactive.com/support>

Sinon, sers-toi de notre forum à l'adresse suivante :

<http://www.ceaw-lejeu.com>

Par courrier :

ANUMAN Interactive SA
Support technique
66 rue Marceau
93100 Montreuil

Par téléphone :

Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine)
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

sur le web :

Info@anuman.fr

Par courrier :

ANUMAN Interactive SA
Service consommateurs
66 rue Marceau
93100 Montreuil