BATTLEGROUND

# Waterloo

## SUPPLÉMENT TECHNIQUE

IBM PC et Compatibles
CD-ROM

empire®
INTERACTIVE

## SOMMAIRE


| | |
|---|---|
| **Installer le Jeu** | **2** |
| **Notes sur la Mémoire** | **3** |
| **En cas de Problèmes** | **4** |
| **La Base, tout simplement** | **6** |
| **Icônes de la boîte à outils** | **13** |
| **Tests** | **14** |
| **Astuces tactiques** | **14** |


## INSTALLATION SOUS WINDOWS 95™

1. Lancez Windows 95.

2. Placer le CD de *Battleground : Waterloo* dans le lecteur de CD-Rom.

3. Quand le Bureau apparaît, cliquez sur Démarrer dans la barre de tâches, puis choisissez Exécuter.

4. Quand la fenêtre Exécuter apparaît, entrez **D :\BGW\SETUP** et cliquez sur OK

**NOTE**: Si votre lecteur CD n'est pas référencé en D : (comme c'est le cas ci-dessus), remplacez cette lettre par celle appropriée (par exemple **E :\BGW\SETUP**).

5. Quand vous arrivez sur l'écran Bienvenue, cliquez sur le bouton **Suivant** pour continuer.

6. Quand l'écran Choisissez un Répertoire de Destination apparaît, choisissez le répertoire proposé par défaut, ou lisez la note ci-dessous.

**NOTE:** Le répertoire d'installation par défaut est **C :\BGW**. Si vous voulez installer le jeu dans un autre répertoire, cliquez sur le bouton Parcourir et entrez un nom de répertoire dans la boîte du chemin. Si le répertoire que vous indiquez n'existe pas, le programme vous proposera de le créer.

7. Vous pouvez installer *Battleground : Waterloo* selon trois modes d'installation : Standard, Compacte ou Personnalisée (vous obtiendrez de meilleures performances en choisissant l'installation personnalisée et en sélectionnant les quatre boites de sélection qui vous sont proposées). La durée de l'installation dépend du mode d'installation que vous avez demandé, du taux de transfert de votre lecteur CD et de la mémoire disponible au moment de l'installation.

**NOTE:** Si votre disque dur ne dispose pas d'assez de place, le programme d'installation vous demandera de changer la configuration.

8. Quand l'installation est terminée, cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre de tâches. Choisissez alors **Programmes**, puis *Battleground : Waterloo*. Choisissez alors *Battleground : Waterloo* pour lancer le jeu.

## INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

1. Lancez Microsoft Windows™.

2. Insérez votre CD *Battleground : Waterloo* dans votre lecteur de CD-ROM.

3. Depuis le bureau (Gestionnaire de Programmes), utilisez la commande « Exécuter » du menu « Fichier ».

4. Quand la fenêtre « Exécuter » apparaît, tapez « **D:\BGW\SETUP** » et cliquez sur OK.

**NOTE:** Si votre lecteur de CD-ROM n'est pas D: (comme indiqué ci-dessus), remplacez cette lettre par la lettre appropriée (**E:\BGW\SETUP**) par exemple.

5. Lorsque vous arrivez à l'écran de « Bienvenue », cliquez sur le bouton « **Suivant** ».

6. Quand l'écran « Choisissez Répertoire de Destination » apparaît, cliquez sur le bouton « **Suivant** » pour choisir le répertoire par défaut, ou lisez la Note ci-dessous.

**NOTE:** Le répertoire par défaut est **C:\BGW**. Si vous désirez installer le jeu dans un autre répertoire, Cliquez sur le bouton « Parcourir » et entrez le nom d'un répertoire où installer le jeu. Si le répertoire n'existe pas, l'ordinateur vous proposera de le créer.

7. Vous pouvez installer *Battleground : Waterloo* selon trois modes d'installation: Standard, Compacte, ou Personnalisée. (Pour obtenir les meilleures performances, choisissez Personnalisée et cliquez dans les quatre boîtes de sélection qui apparaissent). La durée de l'installation dépend de la taille de l'installation que vous avez sélectionnée, du taux de transfert de votre lecteur CD et de la mémoire disponible lors de l'installation.

**NOTE:** si vous n'avez pas assez de place sur le disque dur, le programme d'installation vous demandera de changer les options de l'installation.

8. *Battleground : Waterloo* a besoin de Video for Windows, de Microsoft, pour fonctionner. Si le programme d'installation n'a pas repéré Video for Windows sur votre système, il vous proposera de l'installer.

9. Quand l'installation est terminée, un nouveau Groupe de Programme appelé *Battleground : Waterloo* apparaît sur votre Bureau. Pour commencer une partie, double-cliquez (cliquez rapidement deux fois de suite) sur l'icône *Battleground : Waterloo*.

## MEMOIRE (A L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE WINDOWS 3.1)

Il faut que la Mémoire Virtuelle de Windows 3.1 soit activée pour que *Battleground : Waterloo* fonctionne correctement. Si vous n'êtes pas sûr qu'elle soit activée, suivez les consignes suivantes avant d'installer le jeu.

1. Lancez Windows TM.

2. Depuis le Gestionnaire de Programmes, double-cliquez sur l'icône Groupe Principal.

3. Lorsque ce dernier est ouvert, double-cliquez sur l'icône Panneau de Configuration.

4. La fenêtre Panneau de Configuration ouverte, double-cliquez sur l'icône 386 Avancé.

5. Cliquez alors sur le bouton « Mémoire Virtuelle ». Vérifiez qu'au moins 8000 Ko sont alloués en Taille.

6. Si le chiffre indiqué est inférieur à 8000, cliquez sur le bouton « Changer ».

7. Entrez le chiffre indiqué en Taille Recommandée dans la case « Nouvelle Taille ».

**NOTE:** Windows 3.1 fonctionne mieux quand la mémoire virtuelle est paramétrée en Permanent.

8. Cliquez sur le bouton OK et suivez les instructions à l'écran. Si vous avez changé la « Taille », Windows doit redémarrer pour que les modifications s'appliquent.

9. Sur une machine ne disposant que de 8 Mo de Ram, assurez-vous de disposer d'au moins 6 Mo d'XMS pour pouvoir ouvrir les scénarios les plus importants et leurs cartes.

**EN CAS DE PROBLEMES**

Les performances de Battleground: Waterloo sur votre système dépendent de la vitesse de votre carte vidéo, de la vitesse de votre système et de la quantité de mémoire système disponible.

**SYMPTÔME :** Quand vous ouvrez un scénario, la carte est blanche ou on ne voit que les unités.

**REMÊDE :** Soit vous avez un ancien driver de carte vidéo pour windows, ou vous ne disposez pas d'au moins 6 Mo de XMS libres. Vous devriez soit utiliser des drivers de cartes vidéo plus récents, ou reconfigurer votre mémoire de façon à pouvoir libérer plus de mémoire XMS. (Utilisateurs de Win 3.1, essayez **Memmaker**).

**SYMPTÔME :** Le programme d'installation bloque, ou s'arrête après avoir affiché la boîte « Chargement de Battleground ».

**REMÈDE :** Il y a probablement un problème d'incompatibilité entre le programme d'installation et une application déjà en cours de fonctionnement, ou vous ne disposez pas d'au moins 550 k de mémoire conventionnelle. Les utilisateurs de Win 3.1 peuvent libérer plus de mémoire conventionnelle en utilisant **Memmaker** sous DOS. Alternativement, essayez de jouer le jeu directement depuis le CD. Créez un raccourci vers le programme BG_Start.EXE.

**SYMPTÔME :** Je ne vois ni vidéo d'introduction, ni vidéo pendant le jeu.

**REMÈDE 1 :** Vérifiez que les boîtes Effets Vidéo et Introduction contiennent bien un X dans le menu Options du jeu.

**REMÈDE 2 :** Essayez de réinstaller MS-Video depuis le CD. Lancer le fichier Setup.exe du groupe VFW de Windows.

**Attention :** nous recommandons l'utilisation en mode 8 bits uniquement (256 couleurs). Si vous essayez de lancer le jeu en mode 16 bits ou 24 bits, vous pourrez noter une nette diminution des vitesses de défilement et des graphiques ; de fait, le jeu peut même ne pas se charger du tout.

**Pour changer l'affichage :**

**Win 95 :** Cliquez sur **Démarrer**, puis sur **Paramètres** et dans Panneau de Configuration. Double-cliquez sur l'icône **Affichage** puis sur Configuration. Choisissez 256 couleurs et Appliquer.

**Win 3.1 :** Cliquez sur le groupe **principal**, puis sur Setup. Dans le menu des Options, choisissez Changer les paramètres systèmes, et choisissez **SVGA 640x480x256**.

**SYMPTÔME :** Erreur GDI lors du lancement du jeu.

**REMÈDE :** Cela arrive si vous essayez de lancer le jeu au cas où il est déjà en train de fonctionner. Cela peut également se produire si un autre programme utilise des graphismes. Assurez-vous de quitter toutes les autres applications avant de lancer le jeu. Si rien ne fonctionne, remettez les ressources GDI au maximum.

**SYMPTÔME :** Le défilement de la carte est très lent.

**REMÈDE :** Vérifiez la configuration de votre carte vidéo. Si elle n'est pas en mode 256 couleurs, mettez-la en 256 couleurs.

**SYMPTÔME :** Je n'ai pas de son.

**REMÈDE :** Vérifiez que votre carte son est correctement configurée pour Windows. Si vous entendez la « sonnerie » au démarrage de Windows, votre carte son est correctement configurée.

**SYMPTÔME :** Mon épouse menace de divorcer ou de jeter l'ordinateur par les fenêtres.

**REMÈDE 1 :** Enregistrer votre partie, et éteignez votre ordinateur.

**REMÈDE 2 :** Relancez le jeu sans les effets sonores lorsque l'épouse est endormie.

**SYMPTÔME :** Les séquences vidéo sont lentes ou « sautent ».

**REMÈDE :** Les performances générales de votre système sont insuffisantes pour gérer correctement les informations vidéo qui viennent du CD. Réinstallez le jeu en choisissant l'installation personnalisée, et vérifiez que la boîte « Fichiers Vidéo » contient un « **X** ».

**SYMPTÔME :** Lors d'un jeu par modem, je perd la connexion.

**REMÈDE 1 :** Si vous avez un signal d'appel sur votre téléphone, désactivez-le.

**REMÈDE 2 :** Vérifiez que votre ligne téléphonique est bien branchée.

**SYMPTÔME :** J'ai du mal à me connecter avec l'autre modem.

**REMÈDE 1 :** Vérifiez que les deux modes sont configurés au même taux de transfert.

**REMÈDE 2 :** Essayez un taux de transfert plus faible.

**SYMPTÔME :** Le logo Talonsoft apparaît, et la musique d'introduction commence, mais elle émet des craquements et s'arrête.

**REMÈDE :** Les drivers de votre carte son sont trop anciens. Contactez le fabricant de votre carte son pour recevoir les drivers les plus récents, ou téléchargez-les par modem.

**SYMPTÔME :** Je ne vois de vidéos ni à l'introduction ni au cours du jeu.

**REMÈDE 1 :** Assurez-vous que les commandes « Effets vidéos » et « Introduction » sont bien activées dans le menu « Options ».

**REMÈDE 2 :** Essayez de réinstaller MS-Vidéo. Exécutez le fichier Setup.exe du répertoire VFW.

**SYMPTÔME :** L'ordinateur semble bloquer pendant le tour de l'ordinateur.

**REMÈDE :** La taille du scénario, ainsi que la vitesse de l'ordinateur auront un impact direct sur les performances de l'ordinateur. Périodiquement, les scénarios les plus grands peuvent nécessiter à l'ordinateur quelques minutes de réflexion.

## LA BASE, TOUT SIMPLEMENT

### Aperçu du jeu

Le jeu est installé, et vous voulez vous plonger dedans directement sans avoir à consulter le Manuel? On vous comprend. Cependant vous voulez quand même savoir en quoi consiste le jeu. Bon, et bien...

*Battleground : Waterloo™* simule les batailles historiques qui eurent lieu autour de la ville de Waterloo, en Belgique. Nous sommes le 18 juin 1815, et *l'Armée du Nord* commandée par Napoléon va affronter les armées Anglo-alliée de Wellington et Prussienne de Blücher. Vous commandez des unités de la taille du bataillon pour le camp de votre choix : les Français ou les Alliés. L'échelle du jeu est d'environ 1/10000, soit un hex pour 100 mètres.

**MODE EN CONTINU:** Si vous préférez regarder l'ordinateur jouer, choisissez IA Automatique pour les deux camps, et cliquez sur la boîte de phase avec le bouton droit de la souris la première fois qu'elle apparaît. Appuyez alors sur Annuler dans la boîte d'action de l'I/A. Ensuite, au clavier, appuyez en même temps sur les touches C trl et C. Quand le mode En Continu apparaît, cliquez avec le bouton droit sur OK. Cliquez enfin sur le bouton IA de la boîte à outils.

Pour annuler le mode En Continu, vous devez appuyer de nouveau sur le bouton Annuler de la boîte d'action de l'IA pour arrêter le jeu. Réappuyez alors simultanément sur les touches Ctrl et C. Un message vous indiquera que le mode En Continu est désactivé.

### Lancer le jeu

Double-cliquez sur l'icône *Battleground : Waterloo* (que vous trouverez dans le groupe de programme *Battleground : Waterloo*). Un écran Menu apparaît. Cliquez sur « Commencer un Nouveau Scénario », ce qui fait apparaître l'écran des Scénarios.

### Choisissez un scenario

L'écran des Scénarios affiche une liste, que vous pouvez faire défiler, de tous les scénarios proposés par le jeu. Lorsque vous surlignez un scénario dans cette liste, vous voyez apparaître dans la boîte située sur la droite une brève description de ce scénario. Vous y verrez également le nombre de tours de jeu que compte ce scénario (en général, moins il y a de tours, plus le scénario est simple). Puisqu'il s'agit probablement de votre première expérience avec *Battleground : Waterloo*, choisissez le scénario intitulé Hougoumont et cliquez sur le bouton *Jouer*.

### Choisir un Camp

Après quelques instants, la carte du scénario apparaît et vous verrez la boîte de dialogue de sélection de l'I.A. Quand on vous le demande, cliquez sur I.A. « **Aucune** » pour le camp que vous voulez diriger, et sur I.A. « **Automatique** » ou « **Automatique avec BDG** » pour le camp que vous voulez laisser à l'ordinateur. Quand le BDG est activé, vous ne verrez les unités ennemies sur la carte que lorsqu'elles seront visibles par vos unités, ce qui est une façon plus réaliste et plus intéressante de jouer. Sinon, pour jouer les deux camps, vous pouvez également sélectionner « **Aucune** » pour les deux camps.

> **Note historique :** Dans plusieurs des scénarios, les Français n'ont d'autre choix que d'attaquer ; dans ces scénarios, ils sont alors le « Premier Camp ». Si vous voulez avoir un rôle actif, choisissez les Français ; si vous préférez rester assis sur votre chaise et jouer défensif, choisissez les Alliés.

### Cliquez sur la Boîte de Phase




Après que vous ayez choisi les I.A. et que vous ayez cliquer sur **OK**, une boîte de phase apparaît pour indiquer que c'est la phase de déplacement du joueur **Français**. Appuyez sur Entrée ou cliquez sur la boîte de phase pour commencer la partie (ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur la boîte de phase pour qu'elle disparaisse automatiquement dans le futur). Vous voyez alors une partie de la carte 3D, et une inspection plus en détail vous permettra de repérer des unités sur des bases bleues (les Français), et d'autres sur des bases rouges (les Anglo-alliés). **Note :** Les Prussiens sont sur des bases grises, mais n'apparaissent pas dans le scénario Hougoumont.

### Tours et Phases (Brièvement!)

Chaque scénario compte un certain nombre de tours. Chaque Tour est divisé en deux phases (une par joueur) elles-mêmes subdivisées en cinq phases :

DEPLACEMENT
TIR DEFENSIF
TIR OFFENSIF
CHARGE
MELEE

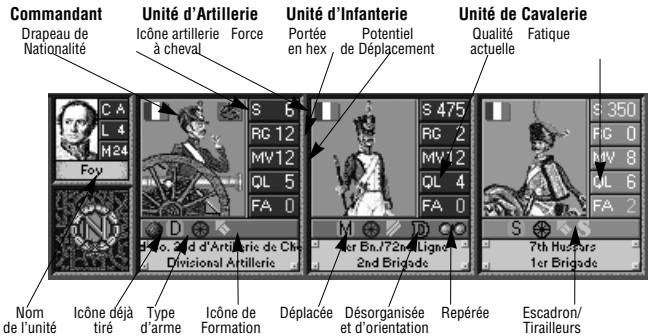
## LA PHASE DE DEPLACEMENT

C'est pendant sa phase de déplacement qu'un joueur peut déplacer ses unités ; par exemple, pendant la phase de déplacement du joueur français, seules les unités françaises peuvent se déplacer. Pour déplacer une unité, il faut d'abord la sélectionner.

> **Contour des hexagones** Vous pouvez rajouter sur les différentes cartes du jeu une grille qui affiche les contours des hexagones, qui sont utilisés pour calculer les portées de déplacement et de tir. Comme cette grille est désactivée par défaut, nous vous conseillons de la rendre visible au moins pour vos premières parties en sélectionnant la commande Contours des Hex du menu **Options**.

## Sélectionner une Unité

Pour *sélectionner une unité, cliquez sur un hex de la carte contenant une unité* (cela positionnera l'hex Point Chaud, celui qui est cerclé d'une bordure rouge, dans l'hex que vous avez choisi). En dessous de la carte apparaît alors la Liste des Unités, qui affiche toutes les unités dont vous disposez dans l'hex point chaud. Cliquez ensuite n'importe où dans la zone de données de la Liste des Unités (vous savez que l'unité a été sélectionnée quand sa couleur de fond devient un peu plus claire). Sachez également que double-cliquez (cliquez deux fois rapidement) dans un hex vous permet de sélectionner automatiquement toutes les unités qu'il contient. Sur la carte en 3D, on repère une unité sélectionnée à sa base plus foncée.




## Types d'unité

Plusieurs types d'unités différentes sont représentées dans le jeu, comme vous pouvez le constater en regardant l'illustration suivante. Chaque unité de Cavalerie ou d'Infanterie représente un régiment de taille variable (le S dans la liste des unités indique la force d'une unité, chaque point de force représentant 1 soldat). Chaque unité d'artillerie représente une batterie de 6 à 8 canons. Des commandants sont également présentés de façon individuelle ; bien qu'un commandant ne puisse tirer ou attaquer seul, il est indispensable pour rallier des unités ou lancer des mêlées. De plus chaque unité peut être organisée en deux formations différentes. La formation adoptée permet à l'unité de se déplacer ou de tirer, mais pas toujours de faire les deux. Référez-vous à l'illustration ci-après pour en savoir plus sur les effets d'une formation sur les tirs ou le déplacement.

## Résumé des formations

**Infanterie**



| **Ligne** | **Colonne** | **Au Carré** | **Tirailleurs*** | **En déroute** |
|---|---|---|---|---|
| peut tirer<br>peut se déplacer | ne peut pas tirer<br>mouvement limité | Tire. Pas d'attaque en Mêlée mouvement limité | Peut tirer<br>Peut se déplacer | ne peut pas tirer<br>S'enfuit en courant |

*une unité de tirailleurs peut être créée à partir d'un bataillon d'infanterie Voir page 22 du manuel.

**Cavalerie**



**Montée**

Peut se déplacer et attaquer en mêlée



**En déroute**

pas d'attaque/fuit

**Artillerie**



**Détachée (de l'avant-train)**

Peut tirer
pas se déplacer



**Attachée (à l'avant-train )**

ne peut pas tirer
peut se déplacer



**Abandonnée**

Ne peut pas tirer
ne peut pas se déplacer

**Commandant**



ne peut pas tirer/peut se déplacer

**Chariot de Ravitaillement***



ne peut pas tirer/peut se déplacer

**Monté Monté**

## Créer/rappelez des Tirailleurs ou Escadron



Lors de la phase de déplacement, vous pouvez créer ou rappeler des unités de tirailleurs à partir des bataillons d'infanterie. Vous pouvez également créer ou rappeler des escadrons de cavalerie à partir des unités de cavalerie. Pour créer un escadron/des tirailleurs, sélectionnez l'unité et cliquez sur le bouton S de la boîte à outils.

La plupart des autres changements de formation ont lieu au cours de la phase défensive (Exception : vous pouvez également faire passer une infanterie en Ligne à une infanterie en Colonne lors de la phase de déplacement).

(1) choisissez l'unité, puis...

(2) cliquez sur le bouton de changement de formation appropriée.

## Déplacer une Unité

**Cliquez sur le bouton droit :** Assurez-vous que l'unité est sélectionnée (voir Sélectionner une Unité ci-dessus). Cliquez ensuite sur le bouton droit de la souris dans un hex adjacent à l'unité. L'unité (les unités) va se déplacer dans cet hexagone si il est adjacent à l'unité, que l'unité est sélectionnée, et que c'est la phase de déplacement du camp auquel appartient l'unité (vous ne pouvez pas déplacer une unité Alliée pendant

la phase de déplacement des Français). Par ailleurs, il est impossible de déplacer une unité d'artillerie qui n'est pas attachée à son avant-train.

**Tirez-déplacez :** Vous pouvez également déplacer une unité en utilisant la méthode Tirer-déplacer, qui consiste à cliquer sur une unité en gardant le doigt sur le bouton de la souris, tout en déplaçant le curseur jusqu'à l'hex où vous désirez que l'unité se rende, et quand le curseur est arrivé là où vous le vouliez, en relâchant le bouton de la souris.

**Déplacement en Colonne :** Cliquez sur l'unité en utilisant le bouton droit de la souris tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, ou tirez-déplacez l'unité de tête de la colonne. C'est une façon bien pratique de déplacer toute une ligne d'unités (généralement des régiments appartenant à la même brigade). Pour plus de détails sur les déplacements, référez-vous au paragraphe 6.6 du manuel.



**Changer l'orientation :** L'orientation d'une unité de cavalerie ou d'infanterie en ligne, ainsi que d'une unité d'artillerie détachée, permet de déterminer dans quels hex elles peuvent tirer. Pour changer l'orientation d'une unité (principalement pour des unités en ligne ou une artillerie détachée de son avant-train), sélectionnez l'unité et cliquez sur le bouton de la boîte à outils approprié. Ci-dessous, vous pouvez voir les différentes illustrations des boutons Tourner vers la droite, Tourner vers la gauche et Demi-tour.

### Message d'erreur

A n'importe quel moment du jeu, si vous essayez de faire quelque chose d'interdit, vous entendrez un bip d'erreur et un message d'erreur approprié va apparaître dans la barre d' Etat en bas de l'écran. Cette dernière vous informe également de la phase de jeu actuellement en cours.

### Passer à la phase suivante



Pour terminer la phase de déplacement, cliquez sur le bouton de la boîte à outils qui ressemble à une montre à gousset (ou appuyez sur les touches **Ctrl** et **N** en même temps).

## La Phase de tir Defensif

Lors de la phase de tir défensif, les unités (du joueur dont ce n'est pas le tour de se déplacer) qui le peuvent ont la possibilité de tirer sur des cibles adverses, tant qu'elles ne sont pas hors de portée (Note : si les Français viennent de se déplacer, ce sont les unités Alliées qui peuvent tirer).

> **Important:** Une unité qui tire lors de la phase défensive ne peut plus changer de formation, et vice-versa. Un changement de formation nécessaire pour déplacer l'unité au tour prochain doit être fait maintenant, rappelez-vous de préparer vos déplacements à l'avance.

### Conditions de Tir

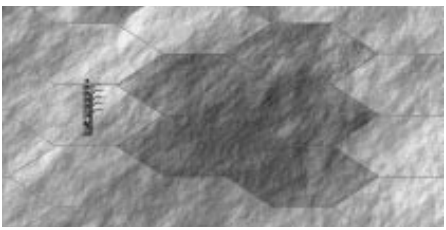
Une unité doit remplir plusieurs conditions pour pouvoir tirer :

**Formation :** Pour pouvoir tirer à distance, une unité d'infanterie doit être organisée en ligne et une unité d'artillerie doit être détachée. (Les commandants, l'artillerie attachée, l'infanterie en colonne et la cavalerie ne peuvent pas tirer.)

**CDV :** La cible doit être dans le champ de vision de l'unité qui tire.

**Portée :** La cible doit être à portée de tir. La portée maximum d'une unité est indiquée dans la liste des unités par le RG # ; une unité qui dispose d'une portée de 5 peut tirer sur une unité éloignée d'elle de 5 hex maximum. La plupart des bataillons d'infanterie de Waterloo ont une portée de deux hex.

**Orientation :** L'attaquant doit faire face à la cible. Une unité ne peut tirer que dans un arc de cercle défini par les deux hex auxquels elle fait face. Voir illustration ci-après :



*Dans cette illustration, le régiment indiqué ne peut pas tirer sur une cible située dans les hex ombrés car elle ne serait pas face à elle.*

### Faire Tirer une Unité



Pour trouver une unité qui peut tirer, cliquez sur le bouton Unité Suivante de la boîte à outils. Le programme va trouver automatiquement un hex contenant une unité capable de tirer ! Cependant, il vous faudra sélectionner vous-même l'unité à faire tirer. Pour sélectionner une unité, cliquez sur sa zone de données dans la Liste des Unités (ou double-cliquez sur l'hex pour sélectionner toutes les unités contenues dans l'hex). Cliquez ensuite avec le bouton droit de la souris sur une unité ennemie qui se trouve dans les parages. Si elle est à portée et dans le CDV de l'unité, le tir aura lieu (sinon, un message d'erreur vous indiquera le problème). Vous pouvez également tirer-déplacer l'unité à faire tirer sur une cible possible pour la faire tirer. Pour plus de renseignements, référez-vous au paragraphe 6.7 du manuel.

### Résultat des combats

Quand une attaque a lieu, vous verrez apparaître un Rapport de Tir qui vous donnera de plus amples détails sur l'attaque. Elle peut n'avoir aucun effet sur la cible, augmenter sa fatigue et même lui infliger une perte de points de force (ce qui augmente également sa fatigue). De plus, une unité qui subit des pertes peut devenir désorganisée ou partir en déroute. Une unité désorganisée ou en déroute a une icône supplémentaire qui s'affiche dans la zone de données de l'unité dans la liste des unités.



Pour trouver une autre unité capable de tirer, cliquez de nouveau sur le bouton Unité Suivante de la boîte à outils.



Quand le message **Toutes les unités ont été passées en revue** apparaît, il est temps de passer à la phase suivante (cliquez sur le bouton correspondant de la boîte à outils).

### Changer de Formation

Il est important de se rappeler que pendant la phase défensive vous pouvez changer la formation de vos unités. Si une unité ne tire pas au cours de la phase défensive, elle peut être autoriseé à changer de formation. Par exemple, un bataillon d'infanterie en

ligne peut passer au carré ou en ligne étendue, ou vice-versa. Pour plus d'informations sur les changements de formation, voir en page 4 du manuel de BGW, ainsi que la section 5.4 INFANTERIE. Faire feu pendant la phase de tir offensif est similaire à faire feu dans la phase de tir défensif, sauf que pendant cette phase, ce sont les unités du joueur dont c'est le tour de déplacer ses unités qui peuvent tirer.

## LE PHASE DE CHARGE DE CAVALERIE

Les unités de cavalerie qui se déplacent (chargent) au cours de cette phase deviennent automatiquement désorganisées, mais reçoivent un bonus si elles engagent un combat en mêlée. Basiquement, lors d'une phase de charge, vous devez déplacer uniquement les unités de cavalerie qui sont capables de se déplacer sur une case adjacente à une unité ennemie que vous voulez attaquer en mêlée.

## LA PHASE DE MÊLEE

La Mêlée est un combat au corps-à-corps entre différentes unités. L'unité qui initie la mêlée tente de prendre d'assaut la position (l'hex) d'une unité ennemie et de l'en déloger.

### Qui Peut Initier une Mêlée



Seules les unités d'infanterie ou de cavalerie non-déroutées (même si elles sont à cheval ou en colonne) du joueur dont c'est le tour de déplacer ses unités peuvent initier une mêlée, et seulement si une unité ennemie occupe un hex adjacent au leur. Pour trouver une unité susceptible d'initier une mêlée, cliquez sur le bouton Unité Suivante de la boîte à outils. Un commandant qui prend part à une mêlée est un atout non négligeable, aussi bien en attaque qu'en défense.

### Initier une Mêlée

**Tirez-déplacez :** Sélectionnez dans un hex toutes les unités que vous voulez faire participer à une mêlée, puis (en maintenant le bouton de la souris enfoncé), déplacez les sur un hex adjacent que vous voulez attaquer. Une boîte de pronostics s'affiche si vous avez fait les choses correctement. Vous pouvez ajouter d'autres unités adjacentes à l'assaut si vous le désirez, en utilisant la même méthode.



Quand toutes les unités ont été ajoutées, cliquez sur le bouton Résoudre Mêlée de la boîte à outils (celle qui indique un fusil croisé avec une épée et une flèche rouge), et le combat aura lieu. Pour plus de renseignements, consultez le paragraphe correspondant du manuel.

## TOUR DU JOUEUR SUIVANT



Quand toutes vos mêlées ont été résolues, cliquez sur le bouton Phase Suivante de la boîte à outils (ou appuyez sur les touches Ctrl et N). Ce sera alors le tour du joueur suivant de jouer. Lorsque les deux joueurs auront jouer leurs tours respectifs, le jeu passera au deuxième tour de jeu.

## ICONES DE LA BOÎTE A OUTILS


Passer à la phase suivante.


Changer le point de vue de la carte.


Changer l'orientation de l'unité en la faisant tourner d'un hex vers la gauche.


Changer l'orientation de l'unité en la faisant tourner d'un hex vers la droite.


Changer l'orientation de l'unité en lui faisant effectuer un demi-tour.


Changer la formation adoptée par l'unité de colonne à ligne et inversément.


Permet de créer ou de rappeler une unité de tirailleurs ou un escadron. Phase de déplacement uniquement.


Passer une unité au Carré ou inversément. Phase défensive.


Les images des unités sont temporairement effacées (n'affichant plus que les contours des marqueurs d'unités) pour que la carte soit mieux visible. Recliquez sur ce bouton pour réafficher les images des unités.


Utilisez ce bouton pour afficher/enlever les bases ovales des unités sur la carte tactique (Battleview)


Ouvrir la boîte de dialogue de l'Artillerie.


Cliquez sur ce bouton pour résoudre une Mêlée.


Cliquez sur ce bouton pour visualiser vos unités disposant de peu ou pas de munitions ou les batteries ne disposant pas de suffisament de personnel.


Cliquez sur ce bouton pour visualiser vos unités dans le champ de vision d'une unité ennemie.


Cliquez sur ce bouton pour visualiser vos unités s'étant déjà déplacées dans cette phase de déplacement.


Cliquez sur ce bouton pour visualiser vos unités qui ont déjà tiré ou effectué une mêlée lors de cette phase.


Cliquez sur ce bouton pour visualiser vos unités actuellement désorganisées.


Sélectionnez une unité, puis cliquez sur ce bouton pour visualiser toutes les autres unités appartenant au même groupe d'unités.


Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître ou disparaître la Liste des Unités et la boîte d'information du terrain.


Visualiser les hex qui sont dans le Champ de Vision de l'hex sélectionné.


Afficher ou enlever le drapeau indiquant à qui appartiennent les hex objectifs.


Cliquez sur ce bouton pour afficher la « fenêtre de saut ». Cliquez à n'importe quel endroit de cette carte pour vous y rendre.


Ce bouton vous permet de passer à la prochaine unité utilisable pendant cette phase.



I.A. : En cliquant sur ce bouton, vous demandez à l'I.A. de finir la phase à votre place. Des fois que vous ayez oublié un tir important !

## CREDITS

Nous adressons nos remerciements sincères aux personnes suivantes, pour leur aide inestimable :

Ernie Berg, George Chow, Mark Cuomo, Mike Elliott, Kerry L. Hall, Marc K. Hrossowyc, Carl Paradis, Rick de la Parra, Kevin Rohrer, Mark Smith, Bill Strickler, James “Marty” Ward, and Matthew “ProPolock” Wenczkowski, Mahendra Sampath, Simon Flynn.

### ASTUCES TACTIQUES

OK. vous avez maintenant un ou deux scénarios de Battleground derrière vous, mais vous continuez de perdre.

- Déployez des tirailleurs à l’avant de vos lignes pour diminuer l’efficacité des tirs ennemis contre votre ligne principale.
- Utilisez votre cavalerie pour menacer l’infanterie ennemie, les forçant à se mettre au carré. Cela rendra l’infanterie ennemie bien plus sensible à vos tirs et aux attaques de l’infanterie.
- La plupart des formations d’infanterie sont très vulnérables à la cavalerie. Cependant, une fois que l’infanterie est en formation au carré, leur niveau de défense contre la cavalerie est nettement plus élevé.
- Déplacez vos bataillons sur la carte en colonne. Ainsi, vous pouvez vous déplacer plus rapidement, et vos unités ne seront pas non plus désorganisées lorsque vous traverserez des bords d’hex obstrués. Rappelez-vous quand même que l’infanterie en colonne est plus vulnérable, ne les rapprochez donc pas trop de l’ennemi.
- Utilisez les tirailleurs pour attaquer les châteaux, car les tirs ennemis sont divisés par quatre, et qu’ils ne sont pas désorganisés lorsqu’ils entrent dans des hex château.
- Quand vous le pouvez, profitez du terrain pour vous défendre, en n’oubliant pas que la plupart des unités ennemies sont désorganisées lorsqu’elles traversent des bords d’hex obstrués.