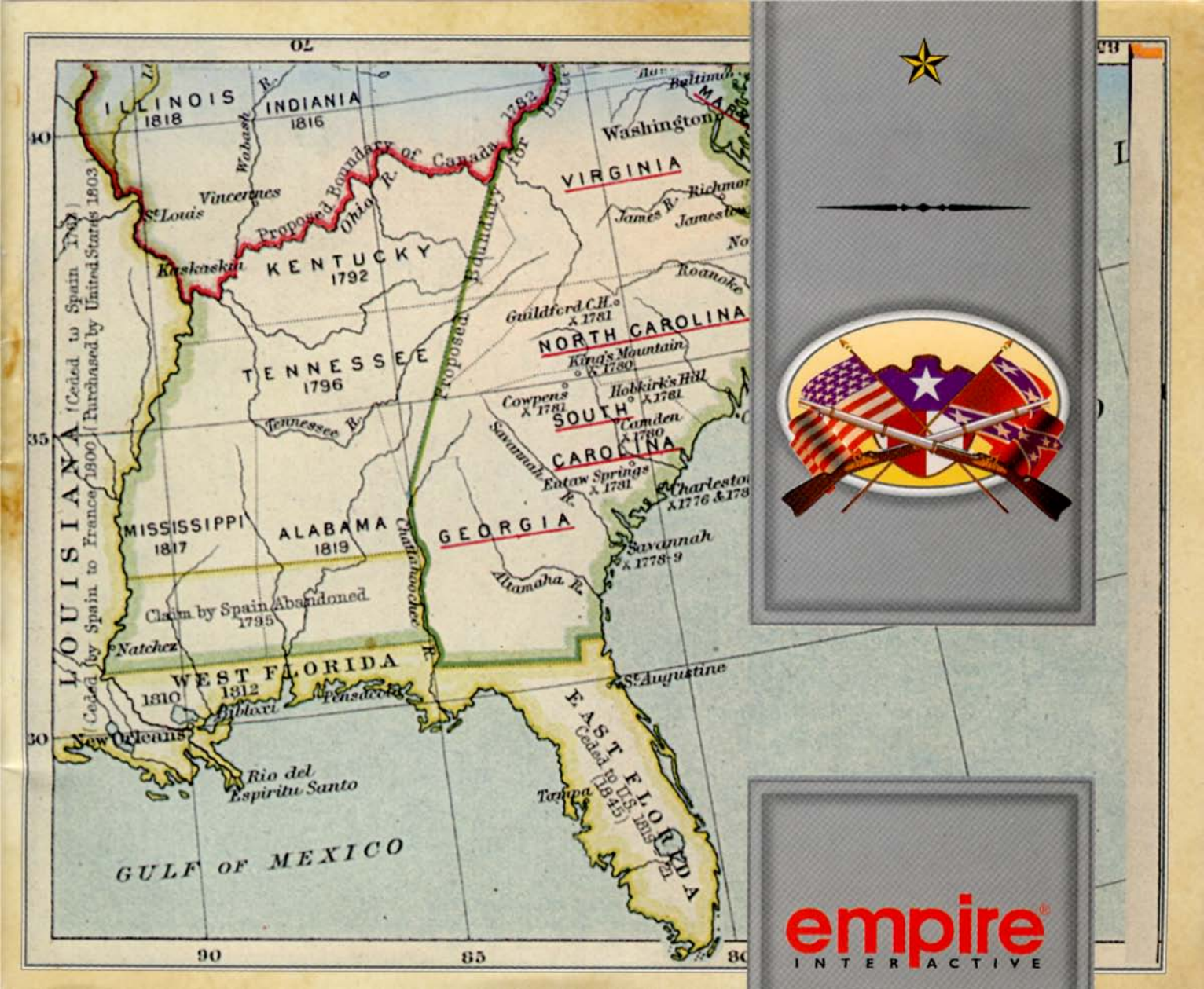


empire
INTERACTIVE

The Civil War

Le Vieux Manuel

empire®
INTERACTIVE

The Civil War

Credits

Publié par Empire Interactive Entertainment 1995

Conçu et développé par Dagger Interactive Technologies Ltd.

Equipe de programmation:	Steven Green, Chris Wall
Conception:	Adrian Earle
Graphisme:	James Mather, Emma Morle, Graham Rice, Gareth Jones
Recherche:	John Davis
Musique:	George Villiers
Pilotes son:	Otto Chrons
Tests:	Darren Thompson, Tristram Defries, Gary Lucken, Paul Gerber
Installation:	Champie
Entertainment International:	
Producteur:	Mark Havens
PR et marketing:	Nick Walkland, Rachel Hutton
Production:	Tony Bond
Coordination technique:	Andy Mullins
& contrôle de qualité	
Adaptation française:	Laurent Kaftal

Illustration principale utilisée avec l'aimable autorisation de l'artiste, Dale Gallan

Software © 1995 Dagger Interactive Technologies Ltd.

Le Vieux Manuel

The Civil War

Table des matières

- Crédits ---------- 2
- Table des matières ---------- 3
- Section 1 – A propos de Civil War "La guerre civile" ---------- 5
- Section 2 – Didacticiel abrégé ---------- 9
- Section 3 – Le jeu ---------- 15
- Section 4 – Niveau de réalisme ---------- 19
- Section 5 – Mode Campagne ---------- 23
- Section 6 – Liste des ar,ées (CAL) ---------- 35
- Section 7 – Mode Bataille historique ---------- 39
- Section 8 – Quatre batailles de la guerre de Sécession ---------- 43
- Section 9 – L'encyclopédie de Civil War ---------- 47
- Appendix – Facteurs de ressources ---------- 51

Le Vieux Manuel

The Civil War

Section 1 -
A propos de Civil War

- Présentation du jeu ---------- 6
- A propos de ce guide d'utilisation ---------- 6
- Notes ---------- 7
- Définitions ---------- 7
- Aide en ligne ---------- 7

Le Vieux Manuel

The Civil War

Présentation du jeu

Civil War "La guerre civile" est un programme complexe de simulation de la Guerre de Sécession américaine, à partir de son commencement en avril 1861, jusqu'à l'élection présidentielle du 8 novembre 1864, suite à laquelle le Président Lincoln fut réélu. Si vos qualités de stratège et de dirigeant sont suffisantes, vous arriverez peut-être à forcer le camp opposé à se rendre avant cette dernière date.

Vous pouvez être au choix le commandant en chef de l'Union (les Nordistes) ou celui des Confédérés (les Sudistes). Les deux camps possèdent chacun leurs propres qualités, ce qui rend le jeu intéressant quel que soit le camp choisi. L'opposition peut être fournie par "l'intelligence artificielle" de l'ordinateur ou par un autre joueur si la connexion adéquate est établie entre deux ordinateurs.

Il existe deux modes de jeu:

Vous pouvez participer à toute la campagne. Il s'agit là d'un jeu stratégique complexe qui couvre toute la côte est des Etats-Unis et qui commence avec un déploiement de troupes conforme à la réalité historique. Outre contrôler les unités à tous les niveaux, du commandant en chef des Armées aux commandants de Brigades, vous devez également rester maître de vos villes en les fortifiant, en recrutant de nouvelles unités et en construisant des installations telles que des hôpitaux et des entrepôts. Des unités navales sont également à votre disposition pour bombarder les villes ennemies ou couper les lignes de ravitaillement.

Par ailleurs, vous pouvez choisir de participer à l'une des batailles historiques proposées. Vous contrôlez l'action au niveau du régiment et pouvez visualiser le champ de bataille par l'intermédiaire d'une représentation en 3-D. Tous les éléments principaux du champ de bataille sont représentés et vous pouvez voir les soldats marcher au pas ou chevaucher leurs montures, utiliser leurs mousquets et attaquer l'ennemi.

Ce mode bataille est également inclus dans la campagne complète. Ainsi, lorsqu'une bataille importante a lieu, vous pouvez décider de jouer le scénario sur le champ de bataille. Vous pouvez également laisser l'ordinateur calculer les résultats à votre place.

Ces deux modes de jeu proposent différents réglages de réalisme vous permettant de personnaliser le jeu à votre goût et ajouter des éléments plus complexes à mesure de l'accroissement de votre compréhension et de votre habileté.

Lorsque vous souhaitez souffler un peu, vous pouvez prendre le temps d'explorer l'encyclopédie en ligne, qui contient des articles en anglais sur les batailles décisives, les personnalités importantes et la stratégie militaire.

A propos de ce guide d'utilisation

Vous lisez actuellement la section 1 du manuel, qui présente les aspects généraux du jeu. La section 2 a été conçue pour ceux qui souhaitent directement passer à l'action sans lire tout le manuel. Ses deux parties distinctes offrent deux didacticiels abrégés, l'un pour le jeu en mode Campagne, l'autre pour le mode Bataille.

La section 3 présente en détail l'écran de menu principal de Civil War, lequel vous permet d'accéder à toutes les fonctions principales du produit. La section 4 traite de l'écran des niveaux de réalisme, qui permet de définir le niveau de difficulté de jeu avant de commencer une campagne ou une bataille spécifique. La section 5 traite de tous les aspects du mode Campagne et contient toutes les informations nécessaires pour contrôler une campagne. La section 6 traite de la liste des armées, qui permet de visualiser et de manipuler la structure de l'armée dans les deux modes du jeu. La section 7 contient une description des éléments des champs de bataille de Civil War et présente toutes les fonctions des écrans du mode bataille.

L'annexe présente en détail la manière dont les ressources ont été intégrées à la simulation.

Le Vieux Manuel

The Civil War

REMARQUE:

Sélection

Dans Civil War, votre souris sert de dispositif de pointage. Le pointeur de la souris représente généralement une flèche, mais, dans certaines parties de certains écrans, il se transforme pour représenter le type de choix que vous pouvez effectuer. Pour faire une sélection, cliquez avec le bouton gauche de la souris. Il s'agit généralement du bouton le plus utilisé et, dans ce manuel, le terme SELECTIONNER signifie placer le pointeur de la souris sur l'icône ou la position souhaitée, puis cliquer avec le bouton gauche de la souris. Lorsque vous devez utiliser le bouton droit, nous indiquons explicitement "sélectionnez avec le bouton droit de la souris".

Définitions

Unité indépendante

Unité à laquelle le joueur a donné des ordres directs. Dans Civil War, la plus petite unité pouvant être contrôlée de cette manière est la brigade.

Unité non indépendante

Unité à laquelle le joueur peut seulement donner des ordres par l'intermédiaire du commandant d'une unité supérieure. Par exemple, pour diriger un régiment, vous êtes obligé de donner des ordres au commandant de brigade. La structure de votre armée n'est pas fixe et vous pouvez rendre les unités indépendantes si vous le souhaitez (voir section 6).



Hiérarchie de Civil War - "La guerre civile"

Les brigades sont constituées d'un certain nombre de régiments. Un régiment d'infanterie peut comporter jusqu'à 1000 hommes, un régiment d'artillerie, jusqu'à 200 hommes et un régiment de cavalerie jusqu'à 500. Une brigade constituée de quatre régiments d'infanterie et d'un régiment d'artillerie peut donc regrouper jusqu'à 5000 hommes sous le commandement d'un général de brigade. Une division est un regroupement de brigades sous les ordres d'un général de division à 1 étoile, qui peut diriger entre 5000 et 20 000 hommes. Un corps est un regroupement de brigades sous les ordres d'un général à deux étoiles. Enfin, les plus grosses armées sont constituées de plusieurs corps. Dans Civil War - "La guerre civile", une armée peut comprendre entre 10 000 et 130 000 hommes.

Aide en ligne

Afin de fournir des informations à l'écran au cours du jeu, nous avons établi un dispositif d'aide en ligne permanente. Lorsque le pointeur de la souris est placé sur une icône active, une brève description de la fonction lui étant associée s'affiche dans la partie supérieure de l'écran.

Le vieux Manuel

The Civil War

Section 2
Didacticiel abrégé

- Didacticiel abrégé de présentation d'un jeu en mode Campagne ---------- 10
- Didacticiel abrégé de présentation d'un jeu en mode Bataille ---------- 12

Le Vieux Manuel

The Civil War

Didacticiel abrégé de présentation d'un jeu en mode Campagne

Ce didacticiel présente brièvement le mode Campagne de Civil War, à l'intention de ceux qui sont impatients de commencer immédiatement. Après cette mise en route rapide, reportez-vous à la section 5 de ce manuel pour obtenir des informations détaillées sur le jeu en mode Campagne.

Chargez le jeu comme indiqué dans le supplément technique. Lorsque vous arrivez au menu principal, déplacez la souris à l'écran et observez les descriptions qui s'affichent dans la partie supérieure pour déterminer la fonction de chaque icône. Assurez-vous que le drapeau situé sur la droite est celui de l'Union ("stars and stripes", le drapeau américain actuel), et non celui des Confédérés, ce didacticiel étant conçu pour jouer dans le camp des Nordistes. Si vous souhaitez désactiver la musique, sélectionnez l'icône musique au centre de la partie inférieure de l'écran et désactivez-la.

Sélectionnez l'icône de Campagne, directement sous le drapeau situé à droite de l'écran et sélectionnez OUI dans le message qui s'affiche. L'écran du niveau de réalisme s'affiche alors pour vous permettre de définir les niveaux de complexité de tous les éléments principaux du jeu. Sélectionnez l'icône à deux barrettes dans l'angle



Le menu principal



Ecan de campagne et zone d'info Ville

supérieur droit de cet écran pour définir globalement le niveau le plus simple. Sélectionnez maintenant l'icône "Pouce" dans la partie inférieure droite de l'écran, puis le bouton OUI pour lancer la campagne.

L'écran du mode Campagne est dominé par une carte de l'Est de l'Amérique du Nord. Celle-ci représente tous les éléments géographiques majeurs, ainsi que la position des forces Nordistes et Sudistes les plus importantes. Le jeu commence au cours de la nuit précédant le premier jour de la guerre de Sécession et la disposition des troupes est conforme à la réalité historique. Une zone d'information figure sur la droite de l'écran. Elle affiche des informations sur les villes et les troupes sur lesquelles le pointeur de la souris est positionné.

Un certain nombre d'icônes sont situées sous la carte. Observez le chronomètre. Vous pouvez remarquer qu'il présente la date et l'heure. Ses aiguilles se déplacent rapidement. En effet, au plus bas niveau de réalisme, le temps s'écoule soixante fois plus vite que dans la réalité. Le jeu commence le soir et vous avez jusqu'au lever du jour (7h00 du matin au début du jeu) pour donner tous vos ordres pour la journée à venir.

Sélectionnez l'icône située dans la partie inférieure droite de l'écran. Vous pouvez remarquer que le pointeur s'est transformé en loupe. Placez ce pointeur sur la carte et sélectionnez un secteur qui vous intéresse. Une vue grossie de la carte, plus détaillée, s'affiche et vous pouvez vous y déplacer en utilisant les barres de défilement. Sélectionnez à nouveau l'icône zoom pour revenir à une vue globale de la carte.

Le vieux Marcel

The Civil War



L'icône située au dessus de l'icône de visualisation de la carte permet de basculer entre deux modes.

En "mode ville", lorsqu'un bâtiment est affiché, les informations disponibles sur la carte et les actions que vous pouvez entreprendre sont relatives au développement de l'effort de guerre dans les villages et les villes.



En "mode troupe", lorsqu'un soldat est affiché, vous pouvez trouver des informations sur les unités d'infanterie et de marine et, si elles sont dans votre camp, vous pouvez leur donner des ordres spécifiques.

En mode Ville, placez le pointeur sur la carte. Il prend alors la forme d'un bâtiment administratif. Lorsque vous le placez sur un secteur spécifique, des informations associées s'affichent sur la droite de la carte. Les villes contrôlées par l'Union sont bleues, celles qui sont contrôlées par les Confédérés sont rouges et les villes neutres sont représentées en beige.



Carte de campagne en mode ville



Carte de campagne avec icône de égiment d'artillerie sélectionnée

Localisez New York, non loin de l'angle supérieur droit de la carte. Une fois que le nom de la ville apparaît en surbrillance en blanc, appuyez sur le bouton gauche de la souris. La zone d'informations située sur la droite de la carte se fige alors et ces informations restent affichées en permanence, même si vous déplacez le pointeur de la souris. Les petites cases de cette zone sont relatives aux installations et aux ressources disponibles dans la ville de New York. Toute case encadrée en jaune indique une installation ou une ressource pouvant être construite. Placez le pointeur de la souris sur l'icône du régiment d'artillerie (juste au dessus de l'icône Pouce, dans la partie inférieure de la page d'informations) et sélectionnez-la. La zone d'informations se modifie alors pour afficher une icône représentant un soldat à côté d'une pièce d'artillerie, identifiée dans l'aide en ligne par "Mobiliser régiment d'artillerie à canon lisse".

Si vous sélectionnez cette icône, une boîte de dialogue vous permet d'établir un certain nombre de régiments d'artillerie à canon lisse si vous le souhaitez et vous êtes informé que 56 jours sont nécessaires pour cela. Un tel choix consomme des ressources, indiquées par l'histogramme situé dans la zone d'informations. A ce point, il est déjà clair que pour gagner cette campagne, vous devrez tabler sur une stratégie à long terme. Cliquez sur l'icône Pouce pour continuer.



Zoom avant sur la carte de campagne

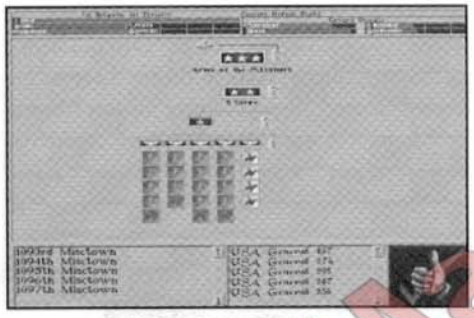
Le vieux Maître

The Civil War

Pour vous habituer au commandement, sélectionnez l'icône représentant une usine, la deuxième à partir de l'angle inférieur droit de l'écran. L'image d'un soldat s'affiche. Vous êtes alors en "mode troupe". Placez la souris sur la carte et le drapeau le plus proche du pointeur se met en surbrillance. A ce point, la zone située à droite de la carte affiche des informations sur l'unité représentée par le drapeau en surbrillance. Cliquez sur l'icône zoom, grossissez le secteur de l'état du Kentucky et isolez le drapeau situé sur la ville de Columbus.

Dans la zone d'informations, vous pouvez voir que Columbus abrite l'armée du Missouri, constituée de plus de 15 000 hommes et commandée par le général Freemont. Vous allez maintenant apprendre à dépêcher une seule des brigades de cette armée vers le sud pour vous emparer de la ville neutre de Louisville.

Tout d'abord, déplacez la souris pour mettre en surbrillance le drapeau de Columbus, puis cliquez avec le bouton droit pour le sélectionner. Un nouvel écran, appelé Liste des armées, s'affiche alors. Il indique la hiérarchie de l'armée du Missouri à Columbus. Chaque rectangle est une icône représentant une unité ou un général, dont la description détaillée s'affiche dans la partie supérieure de l'écran lorsque le



Structure de l'armée du Missouri

pointeur de la souris est placé dessus. Cherchez le rectangle correspondant à la première brigade, commandée par le général Sturgis (le groupe vertical, en bas à gauche de la hiérarchie). Sélectionnez-le avec le bouton gauche de la souris. Une boîte de dialogue, contenant la série d'ordres que vous pouvez donner, s'ouvre alors. Sélectionnez la commande "Donner des ordres" pour revenir à la carte. Un petit drapeau représentant la brigade supplémentaire s'est affiché non loin de Columbus et les icônes représentant tous les ordres que vous pouvez donner à la brigade sont affichées sur la droite de la carte. Sélectionnez l'icône supérieure, "Donner l'ordre d'avancer", puis sélectionnez Louisville sur la carte. La première brigade de l'armée du Missouri vient de recevoir l'ordre de marcher sur Louisville. Tous les autres types d'ordres sont présentés à la section 5 de ce manuel.

Vous pouvez remarquer que les ordres sont donnés aux troupes pendant la nuit et qu'aucune action n'a lieu au cours de cette période. Vous pouvez ainsi donner des ordres à toutes vos unités avant l'aube. Si vous sélectionnez l'icône Chronomètre en bas de l'écran, le jeu avance alors vers le lever du jour, où la phase d'intelligence artificielle prend le relais. Vous pouvez voir le drapeau de la première brigade se déplacer en direction de Louisville à mesure de l'avancement du jour. Cet objectif est seulement situé à un peu plus d'une journée de marche et la brigade pourra bivouaquer pour la nuit et se retrouver en position de force pour occuper Louisville le jour suivant.

A partir de là, c'est à vous d'établir une stratégie qui vous permettra de faire gagner votre camp. A mesure de l'écoulement des jours, essayez de placer vos troupes sur des positions fortes et surveillez les ressources disponibles dans chaque ville pour voir s'il est possible de construire de nouveaux éléments.

La barre située dans la partie supérieure de l'écran vous permet de surveiller votre performance. A chaque ville ennemie ou neutre que vous occupez, la barre de votre camp se rallonge. Si vous êtes dans le camp Nordiste (l'Union), vous devez dépasser la ligne rouge avec votre barre bleue, vers la

Le Vieux Manuel

droite de l'écran. Au départ, la barre bleue est plus petite que la rouge, car l'Union occupe moins de terrain. Cependant, l'Union commence la guerre avec des armées plus fortes. Si vous êtes dans le camp Sudiste (les Confédérés), vous devez alors faire passer la barre rouge au delà de la ligne rouge, vers la gauche de l'écran.

Pour plus de détails, reportez-vous à la suite du manuel. En attendant, bonne chance pour cette campagne!

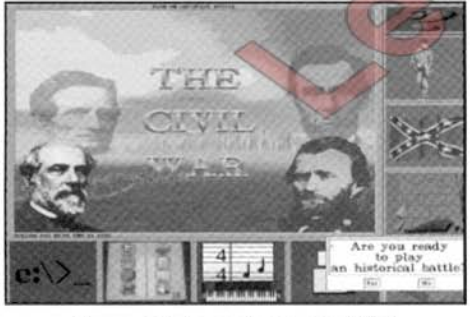
Didacticiel abége de prégé de présentation d'un jeu en mode Bataille

Pour participer à une bataille en tant que telle, sélectionnez l'icône Drapeau située sur la droite du menu principal afin qu'elle se transforme en drapeau Confédéré. En effet, dans ce didacticiel, vous serez dans le camp Confédéré. Sélectionnez l'icône inférieure droite du menu pour entrer en mode Bataille. Vous passez alors à l'écran de niveau de réalisme, qui permet de définir la difficulté de manière complexe. Sélectionnez simplement l'icône Pouce en bas à droite de l'écran pour continuer, le niveau le plus simple ayant été défini par défaut. L'écran de réalisme est présenté dans son ensemble à la section 4. Une boite de dialogue vous présente un choix de batailles historiques pour faire votre sélection. Pour ce didacticiel, vous choisirez la première bataille de la liste, "BULLRUN". Son contexte et celui des autres batailles historiques sont donnés à la fin de la section 7, qui traite de tous les aspects du jeu en mode Bataille.

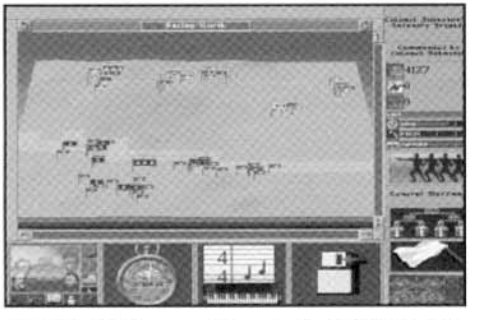
Une fois que le champ de bataille a été restitué, placez le pointeur de la souris sur le chronomètre dans la partie inférieure de l'écran, puis cliquez trois fois avec le bouton droit. Cette action ralentit l'horloge et vous laisse suffisamment de temps pour prendre des décisions. Observez la disposition du champ de bataille. Les forces de l'Union occupent l'angle nord-est, au delà de la rivière Bullrun, située au milieu et le long de laquelle vos troupes sont en position.

Déplacez le pointeur de la souris sur la carte jusqu'à ce que vous ayez mis en surbrillance l'un des plus petits drapeaux gris, qui représentent les brigades Confédérées. Vous pouvez remarquer que des informations sur cette unité s'affichent sur la droite de la carte. La silhouette affichée en bas de la zone d'informations représente l'ordre que l'unité est en train d'exécuter. Vous pouvez donner de nouveaux ordres en sélectionnant l'unité sur la carte avec le bouton gauche de votre souris. La zone d'informations se transforme alors en un groupe de neuf icônes, qui représentent tous les ordres

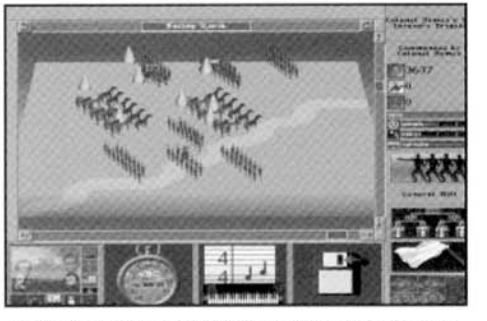
Le Vieux Manuel



Menu principal avec drapeau confédérré



Unité Confédérée en surbrillance sur le champ de bataille



Unité Confédérée au plus fort niveau de grossissement

pouvant être transmis à l'unité. Sélectionnez l'icône du haut pour donner l'ordre d'avancer, puis sélectionnez un point à l'écran.

Suite à cette action, votre unité avance vers ce point. Une unité obéira à tous vos ordres, sauf si le moral de ses soldats ou celui de leur commandant est au plus bas. L'intelligence artificielle du jeu permet à une unité de prendre des décisions raisonnables pour se défendre sans que vous n'ayez à intervenir. Par exemple, si une unité ennemie se met à portée de tir, la vôtre passera à l'action, bien que son succès dépende des capacités des soldats et de celles du commandant.

Sélectionnez maintenant la petite icône loupe, tout en bas à droite de l'écran. Lorsque le pointeur de la souris est placé sur le champ de bataille, il se transforme en curseur et si vous le placez sur l'unité à laquelle vous avez ordonné d'avancer, celle-ci apparaît grossie au maximum. A ce niveau de zoom, vous devez voir les soldats, les chevaux et les caractéristiques du terrain et commencer à voir l'unité choisie avancer vers sa destination. Il est tout à fait possible de donner d'autres ordres aux unités en grossissement maximal, tant que vous pouvez localiser et sélectionner les drapeaux qui les accompagnent toujours. Essayez de sélectionner d'autres niveaux de grossissement à l'aide des autres icônes de la partie inférieure droite de l'écran.

Vous êtes maintenant en position de donner des ordres à chacune des unités de votre armée. Utilisez l'aide en ligne, qui affiche la signification de chacun des ordres lorsque le pointeur de la souris est positionné sur l'icône correspondante. Essayez d'apprendre à contrôler une armée avec la bataille BULLRUN.

Ici, l'une des premières décisions à prendre sera de choisir entre envoyer le gros de vos troupes sur la gauche pour faire un crochet, les utiliser pour faire une percée au centre ou encore comme feinte pour les troupes situées à votre droite. Il sera intéressant de voir si vous arrivez à un résultat plus décisif qu'au cours de l'événement historique réel, décrit vers la fin de la section 7.

Le vieux Manuel

The Civil War
Section 3
Le jeu

- Le jeu ---------- 16
- Le menu principal ---------- 16
- Icône de générique ---------- 16
- Icône du nombre de joueurs ---------- 16
- Icône de choix du camp (USA/CSA) ---------- 16
- Icône de début de campagne ---------- 16
- Icône de bataille historique ---------- 16
- Icône de chargement d'une partie sauvegardée ---- 17
- Icône de musique et du son ---------- 17
- Icône de l'encyclopédie de Civil War ---------- 17
- Icône de sortie du programme ---------- 17

Le Vieux Manuel

The Civil War



Le menu principal

Le jeu

Pour jouer à Civil War - "La guerre civile", vous devez installer et charger le jeu sur votre machine conformément aux instructions données dans le supplément technique. Une fois le chargement effectué, l'écran de menu principal s'affiche.

Le menu principal

Sur cet écran, un montage de la guerre de Sécession est entouré de neuf icônes permettant d'accéder à toutes les fonctions du jeu. Placez le pointeur de la souris sur n'importe quelle icône pour voir s'afficher une description de sa fonction dans la partie supérieure de l'écran.

De haut en bas, les icônes sont les suivantes:



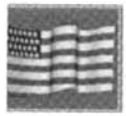
Icône de générique

L'icône de générique représente un gros point d'interrogation. Sélectionnez-la pour faire apparaître la liste de tous ceux qui ont participé à la création de Civil War



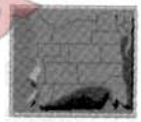
Icône du nombre de joueurs

Cette icône représente un soldat armé d'un fusil. Sélectionnez-la pour activer l'option Joueurs multiples. Il est possible de jouer à Civil War contre un opposant contrôlé par l'ordinateur (mode joueur unique) ou contre un autre joueur dont l'ordinateur est connecté au vôtre (mode joueurs multiples). Si vous choisissez l'option joueurs multiples, une boîte de dialogue vous demande le type de connexion souhaitée entre votre ordinateur et celui de votre adversaire. Pour plus d'informations, reportez-vous au Supplément technique.



Icône de choix du camp (USA / CSA)

Sélectionnez cette icône pour activer le camp que vous souhaitez contrôler au cours du jeu. Le drapeau indique si vous contrôlez les Nordistes de l'Union (USA) ou les Sudistes de la Confédération (CSA).

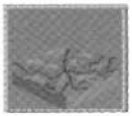


Icône de début de campagne

Cette icône représente une carte schématique de l'Amérique du Nord. Sélectionnez-la pour lancer la version Campagne de Civil War. Ce mode vous donne le contrôle de l'un des deux camps au cours de toute la campagne de la guerre de Sécession. Une boîte de dialogue vous demande si vous êtes prêt à participer à une campagne. Si c'est le cas, sélectionnez le bouton OUI. Vous passez alors à l'écran des niveaux de réalisme, que vous devez compléter avant de pouvoir commencer une campagne (reportez-vous à la section 5 du manuel).

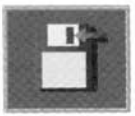
Le Virtuel Marriel

The Civil War



Icône de bataille historique

Cette icône représente un schéma isométrique de champ de bataille. Sélectionnez-la pour lancer la version Bataille de Civil War. Ce mode vous donne le contrôle d'une armée au cours d'une bataille historique ou simulée sélectionnée. La version Bataille du jeu vous permet d'observer l'action au niveau même des soldats. Une boîte de dialogue vous demande si vous êtes prêt à participer à une bataille historique. Si vous sélectionnez le bouton OUI, vous passez alors à l'écran du niveau de réalisme avant de commencer la bataille.



Icône de chargement d'une partie sauvegardée

Cette icône représente une disquette. Dans Civil War, vous pouvez sauvegarder votre position quel que soit le mode choisi (Campagne ou Bataille). Lorsque vous sélectionnez cette icône, une boîte d'option s'ouvre et affiche toutes les parties sauvegardées sur votre disque dur (il n'est pas possible de charger ou de sauvegarder une partie sur une disquette !). Si vous sélectionnez une partie sauvegardée, vous commencez alors la campagne ou la bataille au point où elle a été sauvegardée.



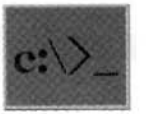
Icône de musique et de son

Sélectionnez cette icône pour activer ou désactiver les effets sonores et musicaux de manière indépendante.



Icône de l'encyclopédie de Civil War

Sélectionnez cette icône pour afficher la table des matières de l'encyclopédie de Civil War. Cette encyclopédie, indépendante des éléments de simulation du jeu, contient des informations générales utiles et intéressantes. Les textes qu'elle contient sont en anglais. Reportez-vous à la section 8 pour en savoir plus.



Icône de sortie du programme

Lorsque vous sélectionnez l'icône "invite DOS", vous quittez le jeu et revenez à DOS. Une boîte de dialogue vous demande de confirmer la sortie du jeu. Vous pouvez également quitter à tout moment en appuyant sur la touche "Echap".

Le vieux Marle

The Civil War

Section 4
Niveau de réalisme

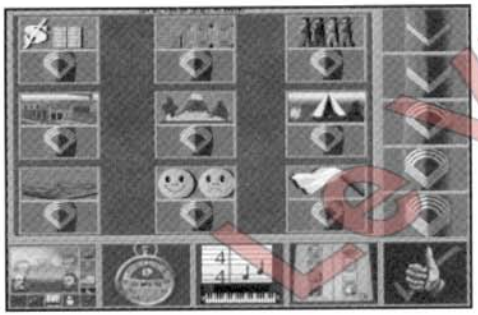
- Niveau de réalisme ---------- 20
- Icônes du menu principal ---------- 20
- Horloge ---------- 20
- Icône musique et son ---------- 20
- Icône Encyclopédie ---------- 20
- Icône de début de jeu ---------- 20
- Icônes de réalisme global ---------- 20
- Icône de réalisme de l'écran principal ---------- 21
- Resources ---------- 21
- Ravitaillement ---------- 21
- Types d'unités ---------- 21
- Installations ---------- 21
- Commandement et contrôle ---------- 21
- Fatigue ---------- 21
- Effets du terrain ---------- 21
- Moral ---------- 22
- Conditions de victoire ---------- 22

Le vieux Manuel

The Civil War

Ecran de niveau de réalisme

Que vous participiez à une campagne complète ou à une seule bataille, vous devez tout d'abord définir le degré de réalisme de la simulation. Cet écran apparaît immédiatement à la suite de votre choix du mode de jeu dans le menu principal. Dans l'ensemble, les réglages de réalisme peuvent être comparés à un réglage très flexible du niveau d'habileté pour le jeu. Dans Civil War, vous pouvez effectuer un réglage fin de la complexité de l'intelligence associée à tous les facteurs de jeu. Vous pouvez configurer tous les facteurs au même niveau de réalisme ou configurer chaque facteur au niveau souhaité.



L'écran des niveaux de réalisme

La disposition de l'écran du niveau de réalisme est identique dans les deux modes de jeu (Campagne ou Bataille), à l'exception des facteurs Ressources, Installations et Conditions de victoire, qui sont inactifs en mode Bataille, car ils n'ont alors aucun effet.

La partie inférieure de l'écran contient les quatre icônes suivantes (de gauche à droite):



Icône du menu principal

Sélectionnez l'icône la plus à gauche de cette rangée pour revenir au menu principal. Une boîte de dialogue vous demande de confirmer.



Horloge

Affiche la date et l'heure, mais ne peut pas être sélectionnée.



Icône musique et son

Sélectionnez cette icône pour activer et désactiver les options sonores et musicales.



Icône Encyclopédie

L'icône qui représente un livre ouvert peut être sélectionnée pour accéder à la fonction Encyclopédie. Une fois que vous avez lu les articles qui vous intéressent, l'encyclopédie revient à cet écran.



Icône de début de jeu

Sélectionnez l'icône Pouce, dans l'angle inférieur droit de l'écran, pour lancer une campagne ou une bataille. Une boîte de dialogue s'affiche pour vous demander si vous êtes satisfait de vos sélections. Les niveaux de réalisme ne pouvant plus être modifiés une fois qu'une simulation a commencé, sélectionnez seulement le bouton OUI une fois que vous avez effectué les réglages souhaités.



Icônes de réalisme global

Cinq icônes figurent sur la droite de l'écran. Elles représentent cinq grades militaires différents et peuvent être utilisées pour définir tous les facteurs du jeu sur le même niveau de réalisme. L'icône de grade située vers le haut de l'écran correspond au plus bas niveau de réalisme, c'est-à-dire à la plus grande simplicité stratégique. L'icône de grade du bas correspond au plus haut niveau de réalisme et au plus haut niveau de complexité stratégique. Ces cinq niveaux de réalisme sont appelés simple, élémentaire, normal, avancé et expert.

Le Vieux Manuel

The Civil War

Icônes de réalisme de l'écran principal

Les icônes de l'écran principal permettent de définir de manière indépendante le niveau de réalisme de chacun des grands facteurs stratégiques. N'importe quel facteur peut être réglé sur l'un des cinq niveaux de réalisme en sélectionnant à tour de rôle l'icône correspondante. A partir de l'angle supérieur gauche de l'écran, ces facteurs sont les suivants :



Ressources

Ce facteur détermine la manière dont chacune des ressources est gérée au cours de la simulation et joue sur la complexité de la gestion des ressources. Les ressources disponibles de n'importe quelle ville ou village sont affichées dans la section campagne du jeu. Au niveau de réalisme le plus simple, toutes les ressources sont combinées en un seul facteur. Au niveau complexe, les humains, les chevaux, la nourriture et les matières premières sont traités comme des ressources distinctes. Le facteur Ressources n'est pas applicable en mode Bataille. L'annexe 2 traite en détail des ressources.



Ravitaillement

Ce facteur détermine la manière dont l'approvisionnement des troupes est traité au cours de la simulation. Au niveau le plus simple, toutes les unités sont ravitaillées en permanence. Au niveau le plus complexe, la distance entre les entrepôts et les troupes est prise en compte et le joueur a la possibilité de construire de nouvelles installations d'approvisionnement. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'annexe 2.



Types d'unités

La complexité de la composition des forces dans chaque camp de Civil War varie en fonction du type de l'unité. Au niveau le plus simple, il existe seulement trois types d'unités terrestres et un type d'unité navale. Au niveau le plus complexe, les brigades peuvent être constituées à partir de quatorze types différents d'unités terrestres et cinq types d'unités navales. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'annexe 2.



Installations

Ce facteur modifie le nombre de types différents d'installations pouvant être simulés et construits dans les villes que vous contrôlez. Au niveau le plus simple, vous ne disposez que de fortifications et de centres de recrutement. Au niveau le plus complexe, vous disposez également de camps d'entraînement, de centres ferroviaires, d'hôpitaux et de camps de prisonniers. Le facteur Installations n'est pas applicable en mode Bataille. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'annexe 2.



Commandement et contrôle

Ce facteur modifie la complexité des fonctions de commandement et de contrôle prises en compte par la simulation. Au niveau le plus simple, les ordres sont exécutés aussitôt après avoir été donnés et le joueur a accès à toutes les informations sur les unités ennemies. Au niveau le plus complexe, la transmission des ordres est soumise à des retards et leur exécution dépend de l'efficacité du commandant. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'annexe 2.



Fatigue

Ce facteur détermine la complexité de la simulation de l'épuisement des troupes. Au niveau le

Le Vieux Marcel

plus simple, la fatigue n'est pas prise en compte ; au niveau le plus complexe, elle joue considérablement sur le moral des troupes, sur leurs déplacement et leur efficacité au combat. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'annexe 2.



Effets du terrain

C'est le terrain qui détermine l'action des unités dans les différentes parties de la simulation. Au niveau le plus simple, seul le terrain se trouvant dans le champ de vision des troupes au cours d'une bataille est pris en compte. Au niveau le plus complexe, le terrain joue également sur le déplacement des troupes sur de grandes distances et influence les communications entre le commandant et ses soldats sur le champ de bataille. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'annexe 2.



Moral

L'efficacité des troupes est directement influencée par le facteur moral. Au niveau le plus simple, le moral est seulement déterminé par les pertes subies. Au niveau le plus complexe, il est également affecté par l'expérience, la fatigue, le ravitaillement et la personnalité du commandant. Pour plus de détails, reportez-vous à l'annexe 2.



Conditions de victoire

Le facteur des conditions de victoires détermine la facilité ou la difficulté avec lesquelles il sera possible d'obtenir une reddition de l'opposition. Il ne s'applique qu'au mode Campagne du jeu. Des "points de victoire" sont échangés lorsqu'un camp occupe une ville ou un village auparavant neutre ou sous le contrôle du camp adverse. Pour être victorieux, votre camp doit avoir gagné suffisamment de points pour se retrouver en tête sans risquer de se faire rattraper ou posséder plus de la moitié de la valeur totale en points de l'ensemble des villes et des villages avant le 8 novembre 1864, date des élections présidentielles au nord. Au niveau le plus simple, les points sont attribués de manière à ce qu'il soit seulement nécessaire de s'emparer de quelques villes pour gagner.

Le Vieux Manuel

The Civil War
Section 5
Campagne

- Campagne ---------- 24
- Carte ---------- 24
- Icône de zoom ---------- 24
- Score ---------- 24
- Temps ---------- 25
- Icône de changement de mode ---------- 25
- Mode Ville ---------- 26
- Construction d'installation ---------- 28
- Enrôlement de nouvelles unités ---------- 29
- Mode troupe ---------- 30
- Commandement d'une unité terrestre ---------- 31
- Commandement d'une partie d'une unité terrestre existante ---------- 33
- Unités navales ---------- 33
- Commandement des unités navales et fluviales ----- 34

Le Vieux Manuel

The Civil War

CAMPAGNE

Si vous souhaitez participer à une campagne, sélectionnez l'option Campagne dans le menu principal puis, après avoir défini les niveaux de réalisme, sélectionnez l'icône de jeu pour afficher l'écran de campagne. Cet écran vouz permet de contrôler tous les aspects de votre campagne. Celle-ci commence le 12 avril 1861 à 20h00, la nuit précédant le début de la guerre de Sécession. Le jeu vous fait vivre toute la guerre jusqu'au 8 novembre 1864, sauf si un camp a pu obtenir la victoire avant cette date. Outre la responsabilité de la stratégie globale pour le camp choisi, vous pouvez également livrer certaines des batailles les plus importantes au moment où elles ont lieu. Si une bataille est sur le point de commencer, un message vous demande si vous souhaitez y participer ou si vous préférez que son issue soit calculée pour vous. Si vous désirez y participer, consultez la section 7 de ce manuel.

Carte

La plus grande partie de l'écran de campagne est dominée par la carte, qui représente toute la partie de l'Amérique du Nord concernée, du Minnesota et du Maine au nord au Texas et au Mexique au sud. Tous les éléments géographiques majeurs sont représentés. La position de toutes les troupes importantes est représentée par les



L'écran de campagne

drapeaux correspondants et celle des navires par des petits voiliers. La quantité d'informations sur la position et la force du camp adverse est fonction du niveau de réalisme choisi. Les villes, les villages et les centres ferroviaires les plus importants au nord et au sud sont représentés par des carrés. Ceux qui sont sous contrôle Confédéré sont représentés en bleu, ceux qui sont sous contrôle de l'Union, en rouge et ceux qui sont neutres, en marron.



Icône de zoom

Dans Civil War, il existe deux niveaux de résolution de carte. Cliquez sur l'icône de zoom (la carte divisée en bas à droite de l'écran). Le pointeur se transforme en loupe. Placez-la sur la carte et sélectionnez l'endroit que vous souhaitez grossir. La carte est alors grossie cinq fois par rapport à la résolution standard. En mode zoom, de nombreuses villes, points de ravitaillement et positions militaires supplémentaires apparaissent. Les drapeaux les plus petits représentent les positions des petites unités indépendantes, telles que les brigades, trop petites pour être affichées sans grossissement. Les grands drapeaux représentent les positions des unités plus importantes.

Score

Comme précédemment, la fonction de chacune des icônes s'affiche dans la partie supérieure de l'écran. Lorsque le pointeur n'est pas placé sur une icône, l'histogramme représentant la performance relative des deux camps est affiché au dessus de la carte. Au début de la campagne, le camp de l'Union, bien que supérieur en nombre, occupe seulement environ un tiers des villes et des villages de la carte. Cet état est représenté par la longueur de la barre bleu foncé sur l'histogramme. Chaque centre de population est associé à un certain nombre de points, proportionnels à son importance relative. Avec leur passage d'un camp à l'autre au cours de la campagne, les forces relatives des deux camps changent et cet état est reflété sur l'histogramme. Si l'histogramme bleu tombe sous la marque rouge dans le camp de l'Union, les Confédérés gagnent, et si l'histogramme rouge tombe sous la marque rouge dans le camp Confédéré, c'est l'Union qui a gagné.

Le Vieux Manuel



Temps

La montre affiche la date et l'heure relativement à la campagne. Le temps s'écoule sans interruption et à une vitesse accélérée. Une heure dans le jeu prend seulement un minute de temps réel au niveau le plus simple de réalisme (12 secondes au niveau le plus complexe). Il est important de bien comprendre que chaque jour se divise en deux phases, une "phase de commandement" au cours de la nuit, et une "phase d'action" pendant la journée. La nuit, vous dressez vos plans et donnez vos ordres. A l'aube, ces ordres sont transmis aux différentes unités et l'action du jour s'écoule très vite, heure par heure, jusqu'au soir suivant. Si vous êtes en phase de commandement et que vous souhaitez passer à la phase d'action parce que vous avez donné tous vos ordres, sélectionnez simplement la montre.

Au cours de la phase nocturne, vous pouvez donner vos ordres de plusieurs manières ; vous pouvez:

- Ordonner à vos troupes de se déplacer.
- Ordonner à vos troupes navales de se déplacer.
- Réorganiser la hiérarchie de votre armée.
- Commencer à construire de nouvelles installations dans vos villes et villages
- Commencer à recruter de nouveaux régiments dans vos villes.

Pendant la journée, c'est l'intelligence artificielle du jeu qui prend le relais. Tout d'abord, les ordres sont envoyés à toutes les unités, puis les ressources de toutes les localités sont mises à jour et enfin, la position de chacune des unités est déterminée d'heure en heure. Enfin, le cas échéant, vous participez aux batailles. Vous pouvez remarquer qu'au cours de l'action diurne, la disposition de l'écran change. Une grande zone de message remplace les icônes du bas de l'écran.

A chaque combat entre les troupes, vous êtes informé de l'évolution de la situation. Au cours de la journée, si deux unités opposées ne sont pas séparées par plus de huit miles, une bataille peut avoir lieu. Le cas échéant, les forces ennemies sont figées pour le reste de la journée et tous les autres mouvements sont déterminés. Si la confrontation a pour cadre une ville ou un village, le résultat du siège est calculé et vous êtes informé du résultat. Un message vous demande également si vous souhaitez faire un zoom avant sur la région qui vous intéresse pour l'observer de plus près.

S'il s'agit d'un combat important entre armées, un message vous demande si vous souhaitez ou non y prendre part ou si vous préférez que l'issue soit calculée pour vous. Sélectionnez JOUER pour participer à la simulation de la bataille. Dans ce cas, reportez-vous à la section 7 pour tous les détails. A la fin de la bataille, vous revenez à la campagne, où votre résultat est pris en compte. Si vous sélectionnez l'option CALCULER, l'aboutissement de la bataille est calculé par le programme en fonction des forces relatives de chacun des camps. L'issue est alors indiquée et vous pouvez continuer.



Ecran de bataille avec message vous invitant à participer





Icône de changement de mode

Située au dessus de l'icône de zoom, l'icône de changement de mode vous permet de basculer entre le "mode ville" (elle représente alors une usine) et le "mode troupe" (où elle représente un soldat). Par défaut, le mode Ville est activé au début de la campagne. Dans ce mode, la ville la plus proche du pointeur de la souris est mise en surbrillance et tous les détails correspondants sont affichés dans la zone d'informations, sur la droite de la carte. En mode Troupe, l'unité militaire la plus

Le Vieux Manuel

proche du pointeur est mise en surbrillance et tous les détails correspondants sont affichés dans la zone d'information.

Mode Ville

Lorsque l'icône de changement de mode est en mode Ville, le pointeur de la souris prend la forme d'un bâtiment blanc lorsqu'il est déplacé sur la carte. Le centre de population le plus proche du pointeur est automatiquement mis en surbrillance en blanc et les informations associées s'affichent dans la zone située sur la droite de la carte. Si une ville est sélectionnée à la souris, les informations correspondantes peuvent être manipulées et vous permettent de commencer à construire de nouvelles installations ou à recruter de nouveaux soldats. Il va de soi que vous pouvez seulement traiter les villes contrôlées par votre camp.

Les villes et les villages jouent un rôle important dans Civil War. Ils ont deux fonctions principales : premièrement, ils génèrent des ressources que vous pouvez utiliser pour recruter de nouvelles troupes ou construire de nouvelles installations, deuxièmement, ils déterminent votre performance globale dans Civil War. Plus vous occupez de localités, meilleurs seront votre score et vos chances de gagner la guerre.

Chaque localité dispose d'une réserve de ressources. Au niveaux les plus simples, ces dernières sont identifiées par un simple numéro, alors qu'avec les niveaux les plus complexes, ces ressources sont divisées en différentes catégories (humains, chevaux, nourriture et matières premières). La construction de nouvelles installations, telles que des hôpitaux ou des dépôts de ravitaillement, consomme différentes quantités et différents types de ressources. A la fin de chaque journée, les ressources disponibles augmentent en fonction de la taille et du type de chaque localité. Certaines des villes les plus importantes sont définies en tant que capitales et chacune des villes de moindre importance est rattachée à l'une de ces capitales. Une capitale prend un pourcentage des nouvelles ressources provenant de chacune des villes lui étant associées. Si vous observez les barres horizontales situées à mi-hauteur de la zone d'informations lorsqu'une ville est mise en surbrillance, vous pouvez voir que certaines parties de ces barres peuvent apparaître en vert et en jaune. Le partie verte se rapporte aux ressources locales et la partie jaune, aux ressource pouvant provenir de la capitale.

Chaque ville appartient à un état et seules celles qui sont situées dans un état ami ou neutre peuvent être utilisées pour la construction de nouvelles installations. Les états ne changement pas de camp au cours du jeu; en revanche, la prise d'une ville située dans un état ennemi ne vous apporte pas seulement des points, mais empêche également les adversaires d'exploiter les ressources de cette ville.

La zone située à droite de la carte en mode ville donne toutes les informations nécessaires sur la ville en surbrillance et vous permet de commencer à construire de nouvelles installations et à recruter de nouvelles troupes. Localisez la ville de Wilmington à l'aide du pointeur de votre souris. Il s'agit de la deuxième ville importante au sud de New York.

Le nom de la localité s'affiche dans la partie supérieure de la zone d'informations. Les deux icônes du haut indiquent que Wilmington est à la fois une capitale et un port. Les huit icônes situées au dessous représentent les installations disponibles, qui seront présentées en détail ci-après. Sous ces icônes, entre un et quatre histogrammes sont affichés (en fonction du niveau de réalisme choisi). Ils représentent les ressources disponibles. Enfin, dans la partie inférieure de la zone d'informations, figurent quatre icônes relatives aux quatre différents types d'unités pouvant être recrutées. Si vous sélectionnez Wilmington avec le bouton gauche de la souris, ces informations se figent et si des installations sont disponibles pour la construction (en partie en fonction des ressources disponibles), l'icône correspondante est alors mise en surbrillance.

Le Vieux Manuel

The Civil War

Au début du jeu, lorsque peu de ressources sont encore disponibles, il se peut qu'aucun des projets de construction d'installations ne soit immédiatement réalisable.

Il existe une grande diversité de villes et de villages, avec une grande diversité d'installations. Les icônes de la zone d'informations permettent d'obtenir une description complète de chaque localité.

(a) Les deux icônes du haut décrivent la nature exacte de chaque localité, ainsi que sa taille. Il existe 17 types différents de localités, notamment les grosses cités industrielles, qui produisent surtout des matières premières, les petites villes agricoles, qui produisent la nourriture, ou encore les têtes de lignes ferroviaires, les forts et les débarcadères.


Petite ville industrielle


Ville industrielle de taille inférieure à la moyenne


Ville industrielle de taille supérieure à la moyenne


Grosse cité industrielle

Plus la ville est grande, plus elle peut produire de ressources quotidiennes


Petite ville agricole


Ville agricole de taille inférieure à la moyenne


Ville agricole de taille supérieure à la moyenne


Grande ville agricole


Petite ville mixte


Ville mixte de taille inférieure à la moyenne


Ville mixte de taille supérieure à la moyenne


Grosse cité mixte

Une ville mixte peut produire des ressources agricoles et industrielles


Capitale


Tête de ligne ferroviaire


Localité fortifiée


Débarcadère


Port

Une ville peut être un port, une tête de ligne ou un débarcadère, selon qu'elle soit située sur la côte, une ligne ferroviaire ou un fleuve.

(b) Sous ces deux icônes, la zone d'informations contient huit emplacements pouvant recevoir jusqu'à huit icônes représentant les installations disponibles dans le secteur. Il en existe 11 types différents:

Le Vieux Manuel

The Civil War



Petites fortifications.



Fortifications de taille inférieure à la moyenne.



Fortifications de taille supérieure à la moyenne.



Grosses fortifications.

Les fortifications déterminent la qualité de la défense de la localité contre les attaques.



Tête de ligne.

Le petit chiffre situé à côté du hangar ferroviaire indique le nombre de trains rattachés à la ville. Ce facteur peut, par exemple, jouer sur le nombre de soldats pouvant simultanément monter à bord d'un train pour être transportés.



Centre de recrutement.

Le nombre de centres de recrutement joue sur la taille des nouvelles unités pouvant être mobilisées.



Camp d'entraînement.

La présence d'un camp d'entraînement joue sur la qualité des nouvelles recrues de n'importe quelle unité.



Hôpital.

La capacité disponible d'un hôpital joue sur la vitesse à laquelle les blessés peuvent reprendre leur poste.



Camp de prisonniers de guerre.

Peut être utilisé pour regrouper les éventuels traînards ennemis après une bataille.



Dépôt de ravitaillement.

En construisant de nouveaux dépôts, vous pouvez mieux répartir les réserves disponibles pour les unités éloignées.



Chariots de ravitaillement.

La rapidité d'approvisionnement d'une unité depuis un dépôt donné dépend du nombre de chariots de ravitaillement.

(c) Sous les icônes des installations, jusqu'à quatre histogrammes peuvent s'afficher pour présenter les ressources disponibles. Au niveau le plus simple de réalisme, une barre unique représente l'ensemble des ressources. Aux niveaux les plus complexes, quatre barres distinctes représentent les humains, les chevaux, la nourriture et les matières premières. De toute évidence, aux niveaux les plus complexes, certaines activités requièrent qu'une ressource spécifique soit disponible pour être effectuées.

(d) Les quatre dernières icônes de la zone d'informations déterminent si vous pouvez oui ou non:



Mobiliser l'infanterie.



Mobiliser l'artillerie.



Mobiliser la cavalerie.

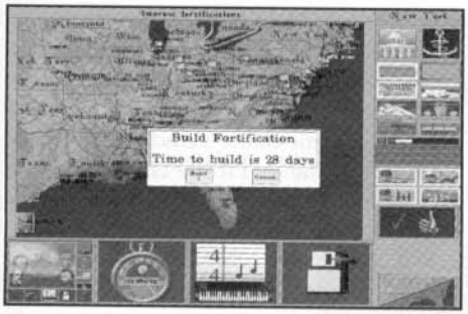


Construire une unité navale.

Construction d'installation

Les installations déjà construites sont représentées en couleurs.
Les installations que vous pouvez construire ou améliorer sont mises en surbrillance.
Les installations restant à construire sont grisées.
Les installations en cours de constructions sont associées à un indicateur d'avancement situé dans la partie inférieure de l'icône.

Le vieux Manuel

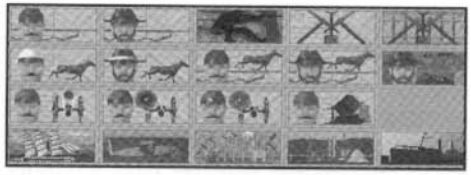


Boîte de dialogue de construction de fortications

Si vous sélectionnez une installation pouvant être construite (en surbrillance), un message vous demande si vous souhaitez continuer. Le temps nécessaire est alors indiqué. Si vous acceptez, la construction commence et les ressources requises sont utilisées. Il n'est plus possible de récupérer ces ressources une fois la construction commencée. La construction des installations s'effectue sur une longue période et, à mesure du temps qui passe, le pourcentage construit est affiché dans la partie inférieure de l'icône correspondante. Au début du jeu, vous ne disposez pas de suffisamment de ressources pour construire quoi que ce soit, mais, avec le temps, les ressources augmentent dans les villes et les villages et la construction devient possible.

Recrutement de nouvelles unités

Les unités potentielles disponibles pour le recrutement sont représentées en couleurs et en surbrillance. Lorsque vous sélectionnez une



Recrutement de nouvelles unités

unité, un nouvel ensemble d'icônes s'affiche dans la zone d'informations pour vous permettre de définir le type d'unité souhaité. Aux niveaux simples de réalisme, il n'existe qu'un type de régiment pour l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie et la marine. Mais, aux niveaux les plus complexes, un choix plus important est offert. Les différentes possibilités sont indiquées ci-dessous:

Infanterie:



Les miliciens de l'infanterie sont équipés d'armes anciennes et sont peu entraînés. Ils ne coûtent pas cher, mais sont moins efficaces au combat.



Les soldats de l'infanterie régulière sont équipées de fusils standard et sont mieux entraînés. Ils peuvent être considérés comme les soldats moyens du jeu.



Les tireurs d'élite sont les meilleurs soldats. Ils sont équipés d'armes du dernier cri. Ils bénéficient d'un entraînement intensif et sont donc plus chers et plus longs à préparer. En revanche, ils sont plus efficaces que tous les autres militaires de l'infanterie.





Cavalerie:



Les miliciens de la cavalerie sont équipés d'un assortiment de fusils, de pistolets et de sabres. Ils sont entraînés aux tactiques traditionnelles de cavalerie. Cela signifie qu'ils ont tendance à se battre à cheval et à charger seulement si leur moral et la situation le permettent. Tout comme leurs homologues miliciens de l'infanterie, ils sont relativement bon marché et rapides à produire.



Les réguliers sont mieux équipés et mieux entraînés que les miliciens de la cavalerie.



Réguliers montés



Miliciens montés. Ils sont entraînés aux nouvelles tactiques, utilisées pour la première fois au cours de la guerre de sécession. Il se rendent au feu à cheval, puis en descendent pour combattre à pied. La différence existant

Le vieux Manuel

entre les miliciens montés et les réguliers montés est relative à l'armement et à la durée de l'entraînement.

Artillerie:



Canon lisse (12 livres). Il s'agit des canons lisses Napoléon de 12 livres, le canon standard de la guerre de sécession. Ils sont plutôt précis et très efficaces à courte portée.



Léger (6 livres). Ces unités sont équipées des vieux canons lisses de 6 livres. Ils ont une portée inférieure et sont moins efficaces que les 12 livres, plus répandus.



Rayé. Ce sont les canons les plus courants. Ils sont très précis et ont une portée plus longue que les canons lisses, mais leur production est coûteuse. Ils sont légèrement moins efficaces à courte portée.



Artillerie de siège

Marine :



Les unités de marine sont constituées de navires normaux à coque de bois. Ils peuvent être à voile ou à vapeur et sont assez efficaces au combat, mais leur tirant d'eau leur interdit de pénétrer dans les zones fluviales.



Les unités fluviales sont constituées des divers petits bateaux à fond plat utilisés par les deux camps pour patrouiller sur les rivières et les côtes. Ils n'ont pas vraiment le "pied marin" et ne peuvent pas pénétrer dans les zones maritimes.



Les cuirassés fluviaux représentent la version renforcée des unités fluviales classiques. Ils sont meilleurs au combat mais tout aussi inefficaces en mer.



Cuirassé



Briseur de blocus

Les termes cités ci-dessus n'ont pas de réelles références historiques. Ils sont simplement utilisés comme simple système de définition pour le mécanisme du jeu. Pour une description plus précise, reportez-vous à l'encyclopédie en ligne.

Si vous sélectionnez une unité, une boîte de dialogue vous indique alors le temps qui sera nécessaire pour la construire et vous demande éventuellement si vous souhaitez en construire plusieurs, en fonction des ressources disponibles. Choisissez ce que vous souhaitez faire, puis sélectionnez l'icône Pouce dans la partie inférieure de la zone d'informations pour continuer. A ce point, le recrutement et l'entraînement commencent et les ressources sont irrévocablement engagées. Lorsqu'une nouvelle unité est entraînée après avoir été recrutée, un petit chiffre s'affiche dans l'angle inférieur gauche de l'icône correspondante pour indiquer le pourcentage de temps restant avant qu'elle ne soit prête.

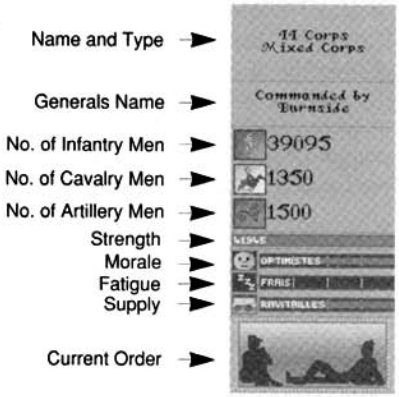
Mode troupe

Sélectionnez l'icône de changement de mode pour la faire basculer sur l'image du soldat d'infanterie. Si vous déplacez le pointeur de la souris sur la carte, il prend alors la forme d'un soldat. Lorsque le pointeur se déplace sur la carte, le drapeau de l'unité indépendante la plus proche est mis en surbrillance en blanc. Si cette unité est en mouvement, son itinéraire est indiqué par une ligne rouge se terminant par une croix. Toutes les informations disponibles sur l'unité s'affichent dans la zone située sur la droite de la carte. De haut en bas, les informations suivantes s'affichent:

1. Nom de l'unité.
2. Commandant de l'unité.
3. Nombre total de soldats d'infanterie.
4. Nombre total de soldats de cavalerie.
5. Nombre total de soldats d'artillerie.
6. Nombre total de soldats.
7. Un histogramme représentant le moral des troupes.
8. Un histogramme représentant la fatigue des troupes.
9. Un histogramme représentant le niveau des réserves.

Le Vieux Manuel

The Civil War



Une icône indique les ordres que les troupes sont en train d'exécuter. Ceux-ci peuvent varier entre Avance, Attente, Repli et déplacement en train ou navire.

En fonction du niveau de réalisme choisi, les unités du camp ennemi présentent des quantités variables d'informations. Aux plus hauts niveaux de réalisme, les informations sur les unités ennemies sont seulement disponibles si celles-ci se trouvent à portée visuelle de l'une de vos unités.

Les forces de chaque camp sont divisées en une hiérarchie de commandement. Vous vous trouvez au sommet de cette hiérarchie et avez plusieurs commandants d'armées sous votre commandement. Ces derniers dirigent les commandants de corps, qui eux mêmes contrôlent un certain nombre de commandants divisionnaires. Enfin, une série de commandants de brigade contrôlent plusieurs régiments, lesquels représentent les plus petites unités présentes dans Civil War. Les différents types de régiments ont déjà été présentés en détail dans la section relative au recrutement. Pour observer la configuration de la hiérarchie militaire, sélectionnez n'importe quelle unité avec le bouton droit de la souris. Vous obtenez alors une représentation schématique de la structure de commandement de toute l'armée (la section 6 traite de la liste des armées en détail). Les attributs de chacune des unités s'affichent dans la partie supérieure de l'écran lorsque le pointeur de la souris est placé sur l'unité en question. Les quatre attributs suivants s'affichent également dans la zone d'informations de l'écran principal:

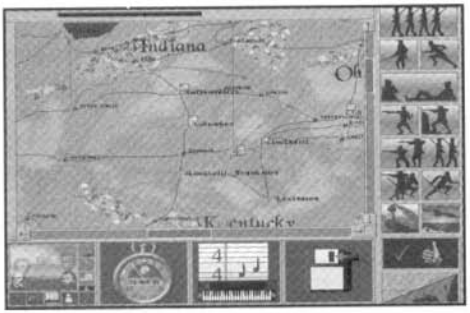
1. La force représente le nombre d'hommes de l'unité.
2. Le moral permet de mesurer l'enthousiasme au combat des hommes. S'ils se font tirer dessus trop souvent ou s'ils voient leurs camarades mourir autour d'eux, leur moral peut considérablement baisser. Si le moral baisse trop, il se peut que les soldats n'obéissent plus directement à vos ordres et s'il descend à zéro, ils risquent de déserter.
3. Les réserves indiquent le niveau d'approvisionnement des troupes. Si la première ville pourvue d'un dépôt de ravitaillement est trop éloignée, les réserves risquent de diminuer. Ces réserves sont notamment les munitions, qui, si elles viennent à manquer, peuvent causer de gros problèmes au combat.
4. La fatigue est la mesure du niveau d'épuisement des troupes. Si elles sont continuellement en marche, elles risquent de se fatiguer.
5. L'expérience représente le nombre de batailles au cours desquelles vos soldats ont combattu. S'ils sont frais émoulus de l'entraînement, ils n'ont alors aucune expérience. Ce facteur peut jouer sur leur attitude au combat, et les rendant plutôt prudents en première ligne, par exemple.

Les principales positions de commandement, représentées par des icônes rectangulaires sur l'écran de la liste des armées, sont sous les ordres d'un général. Si cela n'est pas le cas, on suppose alors que l'unité est sous le commandement d'un officier sans expérience. Tout comme les unités, les généraux sont qualifiés par des attributs, desquels leur qualités de commandement dépendent grandement. Les quatre attributs principaux sont les suivants:

1. Efficacité avec laquelle les ordres sont exécutés.
2. Aptitude. Capacité du commandant à exécuter les ordres.
3. Agression. Chances de réussite d'un ordre d'attaque.
4. Expérience. Expérience et solidité de leur jugement tactique.

Le vieux Manuel

The Civil War



Carte de campagne avec ordres donnés

Commandement des unités terrestres

Sélectionnez une unité terrestre indépendante sous votre contrôle. Les informations situées à droite de la carte se transforment alors en icônes représentant tous les ordres pouvant être reçus par l'unité.

Le dernier ordre envoyé à l'unité est mis en surbrillance en jaune et celui qui est en cours d'exécution, en rouge. Si l'unité est en train d'exécuter le dernier ordre reçu, seule la surbrillance rouge apparaît. Notez qu'en fonction du niveau de réalisme, le dernier ordre reçu peut ne pas être exécuté immédiatement ou ne jamais l'être. Il est possible de sortir de ce mode sans donner de nouveaux ordres, en sélectionnant l'icône Pouce en bas de l'écran ou en cliquant avec le bouton droit de la souris.

Du haut en bas de l'écran, les ordres pouvant être sélectionnés pour l'unité sont les suivants:

 Avancer

 Avancer avec prudence

 Avancer rapidement

 Attendre

 Tenir

 Résister

 Se replier

 Battre en retraite

 Retraite rapide

 Se déplacer en train

 Se déplacer sur un navire

Si l'ordre que vous souhaitez donner implique un déplacement vers une destination spécifique (c.-à-d. avance, repli ou retraite), sélectionnez l'ordre, puis identifiez le point de destination. Une ligne rouge s'affiche alors pour marquer l'itinéraire. Lorsque vous en êtes satisfait, sélectionnez le point de destination pour envoyer votre ordre. Si vous sélectionnez l'option de déplacement par chemin de fer, le programme choisit alors l'itinéraire ferroviaire le plus approprié vers la destination souhaitée. Une fois cet itinéraire sélectionné, le trajet jusqu'à la gare disponible la plus proche est représenté en blanc, et le trajet restant à effectuer, en rouge.

Les unités ayant reçu l'ordre de se déplacer en train marchent automatiquement vers la gare amie la plus proche. Ils voyagent alors vers la gare la plus proche de la destination, descendent et marchent à nouveau vers cette



Spécification d'un trajet de chemin de fer

Le Vieux Manuel

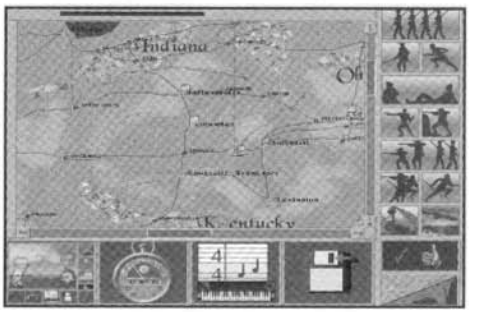
destination. Si une partie de l'itinéraire est au mains de l'ennemi, l'unité descend alors du train et attend de nouveaux ordres. Entre temps, si l'ennemi est proche, ils peuvent participer à un combat. Si vous souhaitez que vos unités se déplacent sur de longues distances, prévoyez un voyage en chemin de fer.

Les unités terrestres ayant reçu l'ordre de se déplacer en bateau marchent automatiquement vers le port ou l'embarcadère ami le plus proche, puis débarquent et marchent vers leur destination. Si une partie de l'itinéraire est au mains de la marine ennemie, l'unité est alors obligée de débarquer et d'attendre de nouveaux ordres.

Les troupes qui se déplacent en bateau utilisent des navires marchands (loués ou réquisitionnés) et non les unités navales ou fluviales spécifiques identifiées sur la carte de la campagne. En effet, ces dernières sont utilisées pour contrôler les zones maritimes ou fluviales et transportent leurs propres troupes pour attaquer les secteurs côtiers et/ou fluviaux.



Choix d'untrajet par navire



Boîte de dialogue de commandement

Commandement d'une partie d'une unité terrestre existante

Il est possible de diviser n'importe quelle unité existante en unités de plus petite taille, lesquelles deviennent alors indépendantes. Cela peut s'avérer utile si vous souhaitez diviser vos forces de manière à couvrir un plus grand secteur. Vous pouvez également souhaiter envoyer une simple brigade ou division pour capturer une petite ville, plutôt qu'y envoyer l'intégralité d'une armée ! Pour ce faire, vous devez ouvrir le système d'organisation de l'armée du jeu, appelé liste des armées ou CAL (Current Army List). Sélectionnez une unité avec le bouton droit de la souris pour ouvrir la CAL. Sélectionnez le commandant de



Boîte de dialogue de rattachement d'une unité

n'importe quelle unité pour ouvrir une boîte de dialogue indiquant tous les ordres potentiels pouvant lui être transmis. Si vous sélectionnez la commande Donner des ordres, cette unité devient indépendante, avec toutes celles qui se trouvent au dessous dans la chaîne de commandement. Elle dispose maintenant de son propre drapeau sur la carte de la campagne et peut être contrôlée séparément. Si, à tout moment, vous souhaitez qu'une unité soit à nouveau rattachée à une plus haute autorité, vous pouvez choisir la commande Rattacher dans la liste des armées. Reportez-vous à la section 6 pour plus de détails.

Unités navales

Les unités navales jouent un rôle étonnamment important dans Civil War. Elles peuvent être utilisées par le joueur pour effectuer plusieurs tâches spécifiques :

1. Bombarder les villes ennemies.
2. Empêcher le ravitaillement et les

Le Virtuel Manuel

ressources d'atteindre les ports.
3. Transporter les troupes.
4. Protéger le ravitaillement qui arrive dans vos ports.



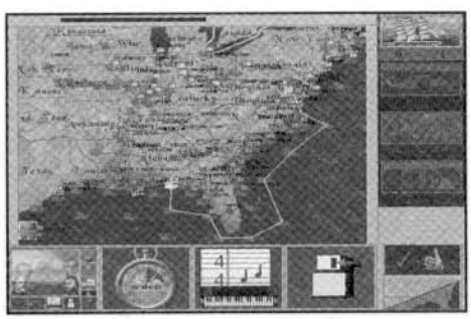
Les unités navales peuvent facilement être identifiées sur la carte de la campagne par le petit bateau affiché sous les drapeaux les représentant. Dans la zone d'informations, les cinq différents types d'unités peuvent être identifiés par les icônes représentant les unités navales, les unités navales cuirassées, les unités fluviales, les unités fluviales cuirassées ou les briseurs de blocus.

Les unités navales, classiques et cuirassées, peuvent seulement opérer en mer et dans les eaux côtières. Les unités fluviales, classiques et cuirassées, peuvent seulement opérer sur les fleuves et dans les eaux côtières. Les briseurs de blocus sont basés dans les ports et sont utilisés pour aider les navires d'approvisionnement à traverser les eaux occupées par l'ennemi.

Les mers et les fleuves sont divisés en secteurs appelés "eaux". Chacune des eaux peut contenir une flotte constituée d'un certain nombre de navires différents et peut être contrôlée par l'un ou l'autre des camps. Si l'une de vos flottes se trouve sur la côte ou sur un fleuve, elle bombarde alors automatiquement toute ville ennemie située dans son secteur. Lorsque des navires ennemis se rencontrent dans les mêmes eaux, une bataille navale est livrée, suite à quoi des navires peuvent être coulés ou forcés à se replier.

Commandement des unités navales ou fluviales

Sur la carte principale, sélectionnez une unité identifiée par un navire, soit sur la côte, soit sur un lac ou un fleuve. La zone d'affichage située à droite de la carte indique le type et le nombre des vaisseaux postés dans le secteur d'eaux choisi. Deux chiffres s'affichent une fois l'unité sélectionné. Celui de gauche indique le nombre d'unités opérant dans le secteur et celui de droite, le nombre d'unités sur le point de recevoir vos ordres directs. Si vous sélectionnez le vaisseau situé sur la droite de la zone d'affichage avec le bouton gauche de la souris, l'unité sous votre contrôle est incrémentée d'un navire.



Itinéraire potentiel d'un navire

Cliquez avec le bouton droit de la souris pour diminuer ce nombre par incréments d'un navire. Une fois tous les vaisseaux que vous souhaitez déplacer sélectionnés, replacez le pointeur sur la carte et tous les secteurs d'eaux disponibles s'affichent en gris clair. Lorsque vous déplacez le pointeur sur la carte, l'itinéraire potentiel vers l'un de ces secteurs d'eaux s'affiche sous la forme d'une série de lignes blanches. Sélectionnez l'une de ces zones pour donner l'ordre aux navires sélectionnés de s'y rendre.

Ces ordres sont sujets aux limitations de déplacement des unités navales sur les fleuves et des unités fluviales en mer. En revanche, ces deux types d'unités peuvent pénétrer dans les secteurs côtiers et fluviaux navigables. Lorsque des navires sont en déplacement entre deux secteurs, le contact est rompu et il n'est pas possible de leur donner des ordres.

Si des unités navales ou fluviales pénètrent dans une zone abritant des navires ennemis, une bataille navale est alors livrée, suite à quoi des navires peuvent être coulés ou forcés de se replier. Les unités présentes dans des secteurs proches de villes les bombardent automatiquement et peuvent s'en emparer. Elles jouent aussi sur la quantité de ressources pouvant être amassées par un port.

Le Vieux Manuel

Section 6
Liste des armées (CAL)

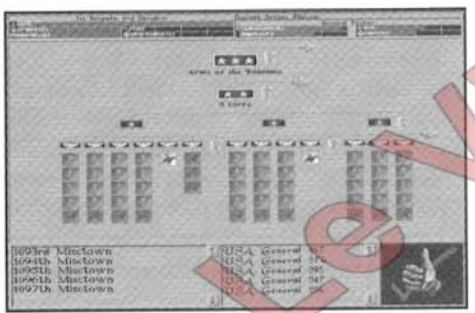
- Liste des armées (CAL) ---------- 36
- Restructuration de votre armée ---------- 36
- Référence et localisation rapides
  Utilisation de la CAL ---------- 37

Le Vieux Manuel

The Civil War

Liste des armées (CAL)

Située au dessus de l'icône de changement de mode sur l'écran de campagne, la liste des armées est représentée par une arborescence. Vous pouvez ouvrir cette liste en sélectionnant directement cette icône ou en sélectionnant une unité terrestre en particulier avec le bouton droit de votre souris. Ce dispositif, qui représente les relations existant entre toutes les unités d'une armée, a deux fonctions principales. Il vous permet de restructurer l'armée sous votre contrôle et offre également un système de référence et de localisation rapides.



L'écran de liste des armées

La relation existant entre chacune des unités à partir du régiment est organisée en arborescence. Tout en bas de l'arbre, les régiments d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie sont affichés. Si le pointeur de la souris est placé sur un carré représentant un régiment, son nom et tous les détails s'y rapportant s'affichent dans la partie supérieure de l'écran. Au dessus d'un groupe de régiments figure l'insigne du commandant de brigade. Tous les détails relatifs à la brigade s'affichent lorsque le pointeur est placé sur cette insigne. En remontant l'arborescence, il en est de même au niveau des divisions, des corps et de l'armée.

Les points d'interrogation représentent les positions de la structure vers lesquelles vous pouvez déplacer des unités nouvelles ou existantes. Les flèches vous permettent de faire défiler l'arbre de l'armée afin de vous permettre d'observer la chaîne de commandement de chacune des armées de la campagne. Si l'une des unités ou l'un des commandants affichés sont sélectionnés, une boîte de dialogue vous permet de manipuler l'élément correspondant. Voir ci-dessous pour plus de détails.

La partie inférieure de l'écran CAL contient les noms des régiments et des commandants disponibles qui peuvent être ajoutés à la structure de votre armée si vous le souhaitez. L'icône Pouce, qui permet de revenir à l'écran de campagne, figure dans la partie inférieure droite de l'écran.

Restructuration de l'armée

En mode CAL vous pouvez restructurer vos armées de l'une des manières suivantes:

a) en transférant des généraux et de leurs unités
b) en transférant des généraux seuls
c) en transférant des régiments
d) en affectant des régiments nouveaux ou disponibles
e) en donnant des ordres

(a) Transfert de généraux et de leurs unités

Sélectionnez n'importe quel général dans l'arborescence, puis sélectionnez Transférer les unités dans la boîte de dialogue qui s'ouvre. Le pointeur prend alors la forme du général sélectionné et il peut être transféré sur la position souhaitée. Il peut être placé sur l'un des points d'interrogation de l'arbre - ceux-ci représentent les positions sur lesquelles de nouvelles unités peuvent être rattachées - ou sur un général existant. Dans ce cas, l'ancien général est remplacé et les nouvelles troupes sont ajoutées à celles qui étaient déjà opérationnelles.

Remarque: Si vous créez une nouvelle structure, il peut s'avérer nécessaire de transférer d'autres généraux pour remplir les trous de la structure de commandement. Par exemple, si vous placez une brigade sur un point d'interrogation situé au niveau d'une armée, vous laissez un trou aux niveaux de la division, du corps et de l'armée.

Le Vieux Manuel

Selon le type de transfert requis et le niveau de réalisme, le transfert peut prendre un certain temps en fonction de la distance de déplacement des troupes ou du général.

(b) Transfert de généraux

Sélectionnez un général dans l'arborescence, puis sélectionnez Transférer le général dans la boîte de dialogue. Le commandement de ses unités lui est alors retiré et il est placé dans la zone des généraux disponibles, dans la partie inférieure de l'écran. Il ne peut pas être affecté à un nouveau poste avant 24 heures. Pendant cette période, son nom est affiché en rouge.

(c) Transfert de régiments

Lorsque vous sélectionnez un régiment, celui-ci se voit alors supprimé de la structure de l'armée et placé dans la zone des régiments non opérationnels. Ces derniers ne peuvent pas être réassignés pendant 48 heures, période au cours de laquelle leur nom est affiché en rouge. Ce délai permet de simuler le temps nécessaire à la réorganisation et éventuellement au déplacement vers un nouveau poste.

(d) Allocation de régiments nouveau ou disponibles

Une fois que les nouveaux régiments ont terminé leur entraînement, il sont mis à disposition pour être intégrés à la structure de l'armée. Les régiments ayant terminé leur période de transfert de 48 heures peuvent également être replacés dans la structure de l'armée. Sélectionnez le régiment souhaité dans la zone des régiments non affectés et faites-le glisser vers sa nouvelle position dans la structure. Il est possible d'ajouter des régiments à des brigades existantes en les plaçant sur le général de la brigade choisie. Six régiments maximum sont acceptés dans une brigade. Il est possible de placer des régiments sur un point d'interrogation pour ouvrir une nouvelle structure. Si vous procédez ainsi, n'oubliez alors pas d'affecter un nouveau général, au risque de compromettre l'efficacité de la brigade. Les brigades auxquelles aucun général n'est affecté sont hachurées en gris.

Les régiments peuvent être fusionnés à des régiments existants. Pour cela, placez-les directement sur ces derniers. La fusion n'est pas autorisée si les forces combinées dépassent 1000 hommes.

(e) Donner des ordres

Deux options de commandement peuvent être lancées à partir de la liste des armées.

(1) Donner des ordres

Cette option vous permet de diriger des petites parties de l'armée. Sélectionnez le général responsable des unités auxquelles vous souhaitez donner des ordres, puis sélectionnez la commande Donner des ordres. La partie de l'unité originale qui a été sélectionnée devient ainsi indépendante (si elle ne l'était pas déjà) et vous revenez à la carte principale. L'unité indépendante dispose maintenant de son propre drapeau en surbrillance et le sous-menu de commandement, situé à droite de la carte, s'ouvre et peut être utilisé comme précédemment pour donner des ordres.

(2) Commande Rattacher

Cette commande permet d'inverser la sélection Donner des ordres et permet de remettre les unités sous le commandement d'un officier supérieur. Sélectionnez un général indépendant, puis la commande Rattacher (celle-ci s'affiche uniquement dans la boîte de dialogue des unités indépendantes). Le joueur peut ainsi replacer cette unité sous l'autorité du haut commandement sans plus avoir à lui donner d'instructions individuelles. La commande Rattacher peut prendre un certain temps à être exécutée, le temps de laisser l'unité venir se placer à portée de son supérieur.

Référence et localisation rapide avec la CAL

Vous pouvez utiliser les boîtes de dialogue de la liste des armées pour déterminer rapidement qui est responsable de quoi, quels ordres les unités ont reçu et qui est indépendant. Si vous avez ouvert la CAL en sélectionnant une unité avec le bouton droit de la souris, les lignes de l'arborescence qui

Le vieux Manuel

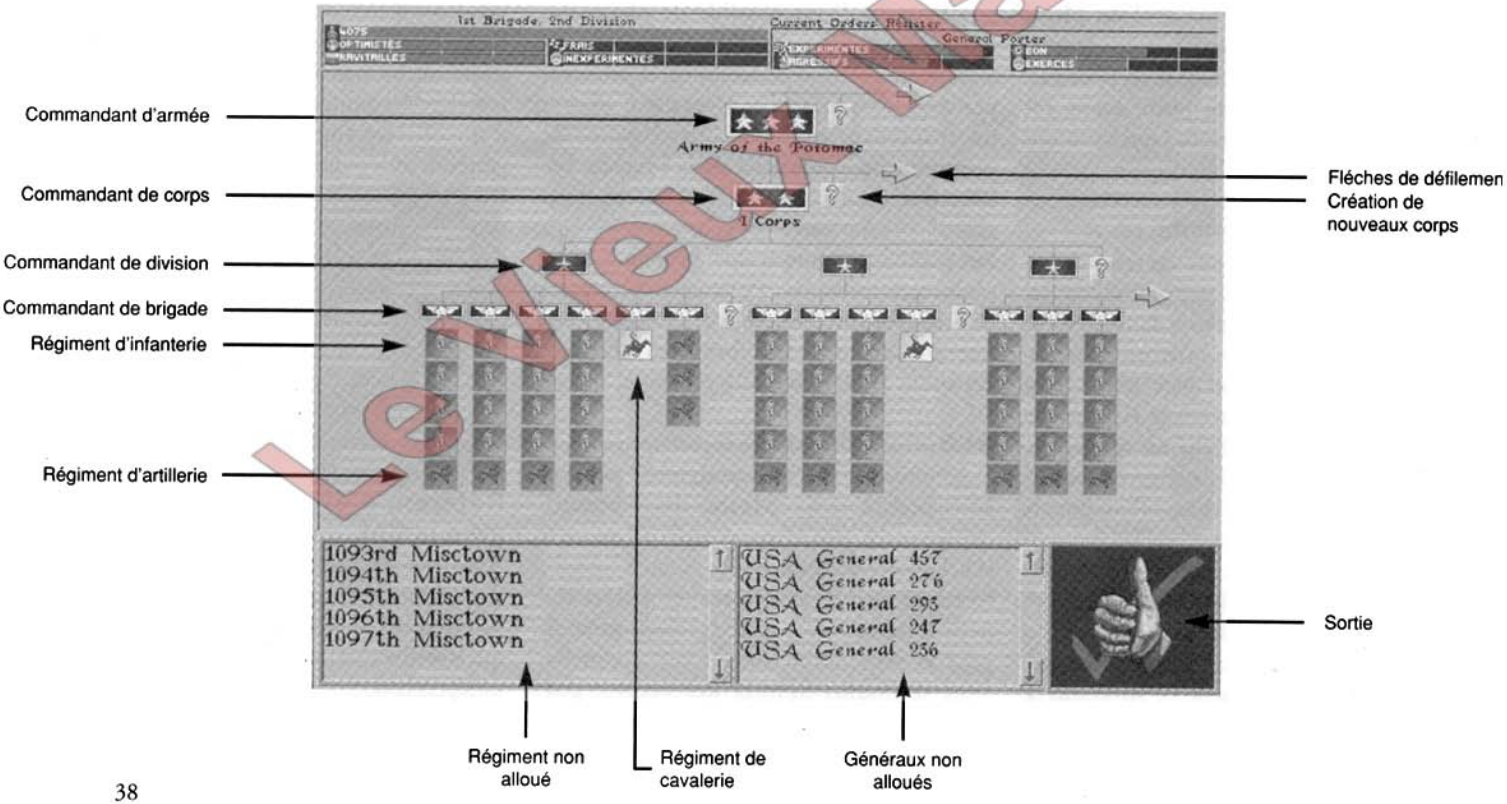
composent cette unité sont alors mises en surbrillance en rouge.

En plaçant le pointeur de la souris sur n'importe quel général, vous affichez les informations correspondantes dans la partie supérieure de l'écran. Si aucun général n'est responsable d'une unité en particulier, l'emplacement du grade est alors grisé.

Les unités indépendantes sont séparées de leur supérieur immédiat par un trou dans l'arborescence.

Pour localiser une unité sur la carte, sélectionnez le général associé, puis sélectionnez l'option "localiser sur la carte " dans la boîte de dialogue. L'écran CAL se referme et la carte s'affiche en mode zoom pour centrer l'unité.

Ecran de liste des armées (C.A.L.)



Le vieux Manuel

The Civil War

Section 7
Batailles historiques

- Livrer une bataille historique ---------- 40
- Commandement des troupes au combat ---------- 41
- Icône de fin de bataille ---------- 42
- Fin de bataille ---------- 42

Le Vieux Manuel

The Civil War



Vue grossie du champ de bataille



Boîte de dialogue de bataille historique



Utilisation des barres de défilement

Le Vieux Manuel

Livrer une bataille historique

En jouant à Civil War en mode Champ de bataille, vous pouvez observer l'action au niveau du soldat individuel. Vous pouvez prendre part à une bataille soit parce que vous avez décidé de participer à une bataille historique présente dans la section campagne du jeu, soit parce que vous avez décidé de livrer l'une des batailles historiques indépendantes présentées dans le produit. Dans ces deux cas, la méthode de jeu reste la même, la seule différence étant qu'à la fin d'un bataille historique, le jeu se termine, alors qu'à la fin d'une bataille faisant partie d'une campagne, vous revenez à cette dernière, avec le résultat de la bataille déjà pris en compte. Dans le deux cas, et sauf en cas de défaite de l'un des deux camps, le résultat est déterminé au coucher du soleil.

Pour livrer une bataille historique, sélectionnez le mode Bataille dans le menu principal. L'écran des niveaux de réalisme s'affiche alors. Toutes les fonctions de cet écran sont disponibles, à l'exception des ressources, des installations et des conditions de reddition, qui ne sont pas applicables en mode bataille. Lorsque vous avez choisi vos niveaux de réalisme, cliquez sur l'icône Pouce pour refermer l'écran. Une boîte de dialogue vous demande alors de sélectionner la bataille historique que vous souhaitez charger. Vous trouverez les descriptions de ces batailles à la fin de la présente section.

Une fois la représentation du champ de bataille effectuée, vous arrivez sur l'écran principal du champ de bataille. La partie la plus apparente de cet écran consiste en une vue isométrique du terrain, que vous pouvez manipuler d'un certain nombre de manières. La partie supérieure de la vue comporte un titre indiquant la direction à laquelle la vue isométrique fait face. La vue peut pivoter à l'aide des "barres de défilement" recourbées, situées en haut à gauche et à droite de la vue. Le grossissement par défaut représente la totalité du champ de bataille, c'est-à-dire 8 miles carrés (12,8 km2).

Si le pointeur de la souris est placé à côté du drapeau d'une unité, celui-ci est mis en surbrillance et les informations associées s'affichent dans la zone située sur la droite de l'écran. Les informations sur les troupes affichés dans cette zone d'informations devraient être familières, étant semblables à celles du "mode troupe" de la section précédente. Les informations affichées sont notamment le nom de l'unité, sa force, son degré de préparation au combat et les ordres en cours d'exécution. Dans la partie bataille de Civil War, votre mission consiste simplement à donner vos ordres aux soldats

de la manière la plus efficace au cours de la journée de la bataille. Bien entendu, vos troupes ont une intelligence propre qui leur permet de prendre les mesures nécessaires si, par exemple, elles sont proches de l'ennemi et prises pour cible. Reportez-vous à la section suivante "Commandement des troupes au combat" pour plus d'informations sur la manière de donner vos ordres.



Vue grossie du graphisme d'une bataille

Les icônes situées dans la partie inférieure de l'écran ont les mêmes fonctions que dans la section campagne du jeu, à l'exception du minuteur en forme de montre, qui ne peut pas être avancé d'une journée, tout simplement parce que la bataille doit aboutir au coucher du soleil, même en cas d'égalité. Cliquez sur le minuteur avec le bouton gauche de la souris pour accélérer l'écoulement du temps et avec le bouton droit pour le ralentir.

Les icônes les plus importantes pour la manipulation des vues du champ de bataille figurent dans l'angle inférieur droit de l'écran. Vous disposez de dix fonctions distinctes regroupée sur une toute petite zone:

- Sélectionnez les flèches de rotation dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour faire pivoter le champ de bataille de quatre vingt dix degrés dans la direction choisie.
- Sélectionnez la loupe négative pour faire un zoom arrière d'un niveau (si applicable).
- Sélectionnez la loupe positive pour faire un zoom avant d'un niveau (si applicable).
- Sélectionnez la croix rouge pour que le pointeur prenne la forme d'une loupe. Lorsque vous le déplacez sur le champ de bataille, il se transforme en réticule et l'affichage peut être centré sur le point que vous choisissez, tout en conservant le grossissement courant.
- Sélectionnez l'une des cinq petites loupes situées sur la droite de cette zone pour faire basculer le grossissement entre huit, quatre, deux, un ou un demi mile (12,8 ; 6,4 ; 3,2 ; 1,6 ou 0,8 Km).

Commandement des troupes au combat

La disposition de vos troupes sur le champ de bataille est représentée par l'emplacement des drapeaux. Vous pouvez identifier le type des unités par la taille de leurs drapeaux. Les brigades sont les plus petites unités, puis viennent les divisions, les corps et les armées. Vous pouvez donner des ordres à n'importe quelle des unités (brigade, division ou corps) affichée sur le champ de bataille. Une brigade qui reçoit vos ordres devient immédiatement indépendante de tout commandement supérieur. Sélectionnez une unité de votre camp en appuyant sur le bouton gauche de la souris. La zone d'informations située sur la droite de l'écran affiche alors les icônes de commandement présentées dans la section sur les ordres du mode Campagne.

L'ordre en cours d'exécution est mis en surbrillance en rouge. Tout ordre ultérieur, qu'il ait été ignoré ou qu'il soit en cours de transmission, est mis en surbrillance en jaune. Si vous placez le pointeur de la souris sur une icône de commandement, une description de sa fonction s'affiche au dessus de la carte.

Du haut en bas, ces ordres sont:

 Avancer

 Avancer avec prudence

 Avancer rapidement

 Attendre

Le Vieux Marle

 Tenir

 Résister

 Se replier

 Battre en retraite

 Retraite hâtive

Sélectionnez l'ordre souhaité avec le bouton gauche de la souris. Il est alors mis en surbrillance en jaune. Si vous choisissez l'avance, le repli ou la retraite, vous devez donner une destination. Pour ce faire, localisez un emplacement sur la carte et sélectionnez-le. Votre ordre est alors exécuté. Si aucune destination n'est requise pour l'ordre donné, vous pouvez simplement sélectionner l'icône Pouce dans la partie inférieure de la zone d'informations.

Si vous sélectionnez une unité avec le bouton droit de la souris, sa position dans la liste des armées s'affiche. Cela peut principalement s'avérer utile pour réorganiser vos forces afin de créer de nouvelles structures de combat. Autrement, vous obtenez également davantage d'informations sur les attributs les plus importants de chacun des régiments que vous commandez.

Maintenant que vous savez efficacement donner des ordres à toutes les troupes sous votre contrôle, il ne vous reste plus qu'à essayer d'établir une stratégie qui vous permettra de gagner.

Icône de fin de bataille

Sélectionnez l'icône de reddition, représentée par un drapeau blanc, pour mettre fin au combat. Si vous êtes en mode Bataille, le jeu se termine et l'ordinateur calcule le résultat de la bataille en fonction des positions respectives des troupes et de leurs forces. Si la bataille faisait partie d'une campagne, vous revenez au reste de la campagne.

Conditions de fin

Si vous ne vous rendez pas, la bataille peut se terminer de trois manières différentes:

1. Tous les soldats de l'un des camps sont tués au combat. Dans ce cas, le résultat est plutôt décisif, si ce n'est sanglant.

2. Tous les soldats de l'un des camps s'enfuient. On appelle cela une déroute. Cela arrive généralement si le moral des troupes est au plus bas à cause d'un mauvais commandement.

3. Si aucune des deux conditions n'est réunie, le résultat de la bataille est alors déterminé à la tombée de la nuit, généralement entre 19 et 20 heures. L'ordinateur se fonde sur les pertes en hommes et les secteurs du champ de bataille occupés par chacun des camps pour prendre sa décision. Alors que le ciel s'obscurcit et que les troupes épuisées errent sur le champ de bataille, réussirez-vous à rassembler suffisamment de force pour changer la donne au dernier moment ?

Le vieux Hamel

The Civil War

Section 8

Quatre batailles de la guerre de Sécession

- 1st Bull Run/1st Manassas, Virginie, 21 Juillet 1861 ---------- 44
- Wilsons Creek/Oak Hills, Missouri, 10 août 1861 ---------- 44
- Mill Springs / Logan's Crossroads, Kentucky, 19 Janvier 1862 ---------- 45
- Le premier jour à Shiloh/débarcadère de Pittsburg Tennessee, 6 avril 1862 ---------- 46

Le Vieux Manuel

The Civil War

1st Bull Run / 1st Manassas, Virginie, 21 juillet 1861

Au nord de la rivière Bull Run, les forces de l'Union sont rassemblées en masse. Après avoir établi une zone tampon autour de Washington en occupant Alexandria et en couvrant le gué du fleuve Potomac, le commandant de l'Union, le brigadier général Irvin McDowell, se prépare à marcher sur Centreville. Il tourne alors son regard au delà de la Bull Run, en direction de Manassas, à sept miles au sud ouest. A cet endroit, conduit par le brigadier général Pierre G.T. Beauregard, le gros des troupes Confédérées couvre la jonction ferroviaire vitale de Manassas. Ils bloquent également la voie reliant Washington à Richmond, la capitale du sud. C'est ainsi que la Bull Run, au nom innocent, devint un point avancé de la ligne de front.

Le plan sur trois fronts des Nordistes consiste à se manifester sur la gauche tout en tenant le centre, et à lancer une attaque de masse en contournant l'ennemi sur la droite. Le plan des Sudistes est semblable et vise à avancer sur Centreville pour s'en emparer en faisant également un crochet sur la droite.

L'Union frappe la première. Dans cette bataille, l'armée Nordiste passe déjà à l'attaque. Les Confédérés sont pris par surprise. Pourront-ils récupérer, faire avancer suffisamment d'hommes vers les secteurs dangereux et tenir assez longtemps pour laisser aux trains le temps d'amener les hommes stationnés dans la vallée et changer l'issue de la bataille ?

Historiquement, cette bataille fut confuse et désordonnée, marquée par l'inexpérience des généraux, des officiers et des hommes. Les Confédérés réussirent à repousser la première attaque de l'Union. Les Nordistes s'arrêtèrent pour se regrouper et se replièrent pour se réorganiser. Puis, face à une charge Confédérée, l'armée de l'Union se désagrégea. Dans leur fuite, de nombreux soldats ne s'arrêtèrent pas avant d'avoir atteint Washington. L'armée Confédérée, non moins épuisée et désorganisée, fut incapable de profiter de son avantage. L'Union perdit 2 896 hommes et les Confédérés 1 982.

Wilson's Creek / Oak Hills, Missouri, 10 août 1861

A l'ouest, la bataille du Missouri a commencé. Un coup d'état militaire des forces de l'Union, menées par le brigadier général Nathaniel Lyon, a permis d'assurer aux Nordistes le soutien de l'administration du Missouri. En revanche, la milice d'état du major général Stirling Price est prête à se battre aux côtés des Confédérés.

Une coalition, formée de Confédérés et de forces de l'état d'Arkansas sous les ordres du brigadier général Benjamin McCulloch, a fait une avance vers le nord pour établir une liaison avec les sympathisants du Missouri. Cette armée disparate a monté son camp à Wilson's Creek, légèrement au sud de Springfield, au sud ouest de l'état.

A Springfield même, le Nordiste Lyon a reconnu le danger. Avec une force inférieure en nombre, principalement originaire du Missouri et du Kansas, il se prépare à attaquer à l'aube. Il a déjà envoyé la brigade du Missouri de Franz Siegel faire une longue marche pour contourner l'ennemi au cours de la nuit. Siegel a reçu l'ordre d'attaquer l'arrière des Confédérés dès qu'il entendra les coups de feu marquant le début de la bataille.

Le Vieux Manuel

The Civil War

Si vous jouez du côté des Confédérés, vous serez probablement surpris dans votre campement même et serez lent à réagir. Il incombera alors à la brigade de Rain, postée à Gibson's Mill, et à celle de Slack, détachée à l'avant, de retenir les Fédéraux suffisamment longtemps pour vous permettre d'organiser votre défense contre les attaques avant et arrières.

N'oubliez pas que les soldats des deux camps (à l'exception d'une poignée de soldats de l'armée régulière avec Lyon) sont très inexpérimentés. Si vous exigez trop d'eux, ils risquent de craquer et de s'enfuir.
Historiquement, les Confédérés purent arrêter l'avance des Nordistes et se lancèrent dans une contre-attaque jusqu'à ce qu'ils soient arrêtés à leur tour. Oak Hill (que l'on appelle parfois Bloody Hill - la colline sanglante) est l'élément géographique représenté dans le quart nord ouest de la carte, sur l'autre rive du fleuve par rapport à Gibsons's Mill. C'est là que les forces de l'Union se regroupèrent et à partir de ce point qu'elles combattirent les Confédérés pour les arrêter. Lyon lui-même fut tué au cours de cette bataille. Son armée, épuisée par sa résistance aux attaques confédérées, battit retraite, tout d'abord sur Springfield, puis sur Rolla, dans le centre du Missouri. l'Union subit 1 317 pertes et les Confédérés 1 222.

Bien que la bataille de Wilson's Creek / Oak Hill fut considérée comme une victoire tactique pour la Confédération, elle marqua également l'échec de sa tentative à pousser vers le nord. McCulloch évacua rapidement le Missouri et le nord du fleuve du même nom resta aux mains de l'Union jusqu'à la fin de la guerre.

Mill Springs / Logan's Crossroads, Kentucky, 19 janvier 1862

Avec la nouvelle année, un nouveau chapitre de la guerre pour le contrôle de l'ouest s'est ouvert. Pendant trois mois, les troupes Confédérées ont réussi à maintenir une présence dans le sud ouest et le sud du Kentucky, sans pour autant livrer de bataille importante. Seulement, le général nordiste George H. Thomas a quitté sa base de Lebanon, à la frontière nord de l'état, vers Somerset, non loin du lac Cumberland. Une fois la rivière Cumberland passée, il sera prêt à traverser la frontière sud du Kentucky pour arriver dans le Tennessee.

Le brigadier général sudiste George B. Crittenden décide de prendre l'initiative. avec ses forces, principalement originaires du Tennessee, il traverse la Cumberland non loin de Mill Springs et avance vers le nord, dans l'intention de surprendre les troupes de l'Union dans le secteur de Somerset. A l'aube du 19, après une longue nuit de marche, ils tombent sur un groupe isolé de Nordistes stationné à un carrefour proche de Logan House.

Si vous jouez dans le camp de l'Union, vos détachements et vos unités d'avant garde doivent essayer de ralentir l'avance Confédérée jusqu'à ce que le reste de vos troupes puisse vous rejoindre. Une fois les renforts arrivés, vous pourrez écraser les Rebelles. Cependant, notez que la force d'Harlan est distante de cinq miles, dans l'angle nord ouest de la carte. Il lui faudra environ deux heures pour prendre part à l'action. La brigade de Schoef se trouve en dehors de la carte, loin à l'est de Fishing Creek. Elle arrivera en temps utile, peut-être au bout de 8 heures.

Historiquement, le détachement de l'Union résista très bien et les Fédéraux purent renforcer leur front. L'attaque Confédérée fut tenue à distance, se désagrégea, puis se brisa. Le détachement Nordiste d'Harlan put arriver à temps pour prendre part à la poursuite, mais celui de Schoef n'arriva pas avant le crépuscule, lorsque tout était déjà terminé.

Le Vieux Manuel

Il y eut relativement peu d'action au cours de cette bataille, avec 262 pertes nordistes et 533 du côté Confédéré. En revanche, son importance fut considérable, car elle put aider le Nord à s'emparer du Kentucky.

Le premier jour à Shiloh / Débarcadère de Pittsburgh, Tennessee, 6 avril 1862

L'Union avance profondément en territoire Confédéré. Le front Sudiste, positionné en travers du Kentucky, a été impitoyablement repoussé et, avec la capture par l'Union de Fort Henry, en amont du fleuve Tennessee et celle de Fort Donelson, sur la Cumberland, les nordistes se préparent à balayer le coeur du Tennessee. Clarksville et Nashville, dans le nord du Tennessee, sont également aux mains de l'Union.

Le général Ulysses S. Grant, lui, vise plus loin, de l'autre côté du fleuve Tennessee, avec la jonction ferroviaire vitale de Corinth. Derrière celle-ci se trouvent Memphis, base industrielle stratégique des Confédérés et, bien entendu, le Mississippi. Entre temps, à Corinth, l'armée Confédérée du Mississippi garde les voies ferrées, à l'est vers Richmond, au sud vers Mobile et à l'ouest vers Memphis. Précédant la pensée de Grant, le général Albert S. Johnston à l'intention de contrer l'invasion imminente par une frappe préventive.

A ce point, l'armée Nordiste du Tennessee a établi une tête de pont sur le Tennessee, au débarcadère de Pittsburg, sur la rive ouest. Cette position met Corinth à portée facile, au sud ouest. Postée au débarcadère, l'armée du Tennessee attend le brigadier général Don Carlos Buell, censé arriver de Nashville avec l'armée de l'Ohio. Les forces de l'Union pourront alors pousser vers Corinth... et le Mississippi.

Si vous êtes le commandant Confédéré, vous avez une possibilité de surprendre Grant en position de faiblesse avant l'arrivée de Buell. Vous devez balayer les campements et repousser les Fédéraux du débarcadère de Pittsburg. Vous pouvez remarquer que les deux vagues de l'infanterie offensive sont déjà en train d'avancer rapidement. Le reste de votre armée Confédérée, constituée des unités du major général Leonidas Polks et du brigadier général John Breckinridge, est positionnée en colonnes à l'extérieur de la carte et est en route pour vous rejoindre. Si vous êtes le commandant Nordiste, vous devrez tenir à tout prix, environ jusqu'à la tombée de la nuit, pour que les premières unités de l'armée de Buell aient le temps d'arriver à votre rescousse. (Notez que l'armée de l'Ohio de Buell n'aura pas à participer, car le commandant de l'Union sera vainqueur s'il tient toujours le débarcadère au crépuscule.)

Historiquement, l'Union réussit tout juste à tenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Le jour suivant, Grant et Buell passèrent à la contre attaque et repoussèrent les confédérés. Ce combat occasionna de lourdes pertes : 13 047 dans le camp de l'Union et 10 694 pour les Confédérés. Les Confédérés se replièrent sur Corinth, qu'il évacuèrent à la fin du mois de mai.

Le Vieux Manoir

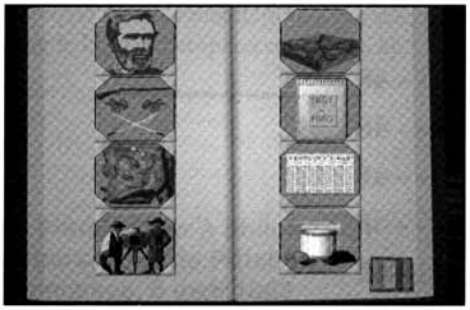
The Civil War
Section 9
L'encyclopédie Civil War

- L'encyclopédie de Civil War ---------- 48
- Biographies ---------- 48
- Armement ---------- 48
- Tactique ---------- 48
- Album photo ---------- 48
- Batailles ---------- 48
- Histoire ---------- 48
- Presse ---------- 49
- Chansons del'époque ---------- 49
- Icône de sortie ---------- 49
- Icône de contrôle ---------- 49
- Flèche ---------- 49
- Icône d'ouverture de dossier ---------- 49
- Icône d'ouverture de porte/livre ---------- 49

Le Vieux Manuel

The Civil War

L'encyclopédie de Civil War "La guerre civile"



Outre les modules Campagne et Bataille, Civil War contient également une encyclopédie couvrant de nombreux aspects de la guerre de Sécession. Les textes présentés dans cette encyclopédie sont en anglais. Pour y accéder, sélectionnez l'icône de l'encyclopédie dans la partie inférieure du menu principal ou de l'écran des niveaux de réalisme.

La page de sommaire de l'encyclopédie regroupe les huit catégories principales sur lesquelles les informations ont été réparties. Elle contient huit icônes représentant différentes "rubriques". Lorsque vous les sélectionnez, la page de sommaire de la rubrique choisie s'ouvre. Une fois un élément choisi sur cette page, vous pouvez sélectionner l'article correspondant.

Sommaire de l'encyclopédie



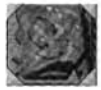
Biographies

Sélectionnez l'icône située en haut à gauche de la page de sommaire principale pour accéder aux biographies. Une liste répertoriant certains des personnages les plus importants de la guerre de Sécession s'affiche alors. La liste est divisée entre les personnages de l'Union (d'Abraham Lincoln à George Thomas) sur la gauche et ceux qui étaient dans le camp Confédéré (de Jefferson Davis à Richard Taylor) à droite. Sélectionnez un nom pour accéder à une biographie intégrale accompagnée d'un portrait du personnage.



Armement

Sélectionnez l'icône d'armement pour accéder aux informations sur les armes utilisées. Une deuxième page d'icônes s'affiche alors pour vous permettre d'affiner votre recherche. Vous avez le choix entre infanterie (en haut à gauche), cavalerie (en bas à gauche), artillerie (en haut à droite) et marine (en bas à droite).



Tactiques

Sélectionnez l'icône des tactiques, qui représente une carte avec des flèches tactiques, pour accéder à la page d'option correspondante. Vous pouvez alors sélectionner les icônes spécifiques relatives à l'infanterie (en haut à gauche), à la cavalerie (en bas à gauche), à l'artillerie (en haut à droite) et à la marine (en bas à droite). Cette section offre des informations pouvant s'avérer utile au cours du jeu, que vous soyez en mode campagne ou en mode bataille historique.



Album photo

Sélectionnez l'icône Photo en bas à gauche de la page de sommaire pour afficher une liste de photographies et d'images de la période de la guerre de Sécession. Elles proviennent de nombreuses sources et visent à vous donner un aperçu de l'époque.



Batailles

Sélectionnez l'icône située en haut à droite de la page de sommaire pour accéder à la section des batailles. La page de sommaire des batailles répertorie les treize batailles ou campagnes les plus importantes de la guerre de Sécession, de Bull Run à la campagne de la Péninsule. Sélectionnez l'une d'entre elles pour ouvrir un article détaillé.

Le vieux Hamel

The Civil War



Histoire

Sélectionnez l'icône Histoire pour obtenir des informations sur les aspects historiques de la guerre de Sécession entre 1861 et 1865. La page de sommaire qui s'ouvre est divisée en quatre sections, présentant la chronologie (en haut à gauche), un bref exposé historique (en bas à gauche), la période 1861-1862 (en haut à droite) et la période 1863-1865 (en bas à droite).



Presse

Sélectionnez l'icône du journal pour accéder à l'index du Kentucky Times. Il s'agit d'un journal fictif, créé pour fournir des informations sur les domaines qui n'étaient pas couverts par les autres parties de l'encyclopédie. Sélectionnez n'importe quel article présenté dans l'index pour voir ce que le Kentucky Times propose.



Chansons et musique de l'époque

Sélectionnez l'icône située en bas à droite pour accéder à une liste présentant certaines des chansons de la période de la guerre de Sécession. Quinze titres sont disponibles, de The Bonnie Blue Flag à The Yellow Rose of Texas. Si la fonction musique est activée, vous pouvez également entendre la musique associée aux paroles.



Icône de sortie

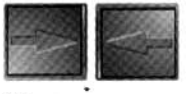
L'icône représentant une porte ouverte, tout en bas à droite de la page de sommaire, vous permet de quitter l'encyclopédie et de revenir au jeu.

Icônes de contrôle

Les articles de l'encyclopédie (qui s'affichent après avoir été sélectionnés dans la page de sommaire d'une rubrique) sont toujours accompagnés d'une série d'icônes de contrôle situées dans le bas de l'écran. Celles-ci vous permettent de faire défiler les pages de l'article, de revenir au sommaire, de réafficher des pages ayant déjà été lues et de quitter l'encyclopédie.

Si une icône n'a pas d'utilité sur une page en particulier, elle n'est pas affichée. Si elle est temporairement indisponible, elle est grisée par un hachurage en diagonale. Les icônes permettant de se déplacer au sein des articles changent parfois avec le défilement du texte. Cette fonction a été conçue pour vous aider à vous déplacer plus facilement entre les pages associées de la rubrique.

Les icônes de contrôle pouvant apparaître sont les suivantes :



Flèche à gauche ou à droite

Si vous vous trouvez dans une rubrique présentant une liste de fichiers associés (biographies, batailles, presse, photos ou musique), ces flèches vous permettent d'accéder au fichier précédent ou suivant dans la liste. La flèche vers la gauche est seulement affichée lorsque vous êtes au début de l'article et la flèche vers la droite, lorsque vous êtes à la fin.



Flèche vers le haut ou le bas

Sélectionnez ces flèches pour faire défiler le texte de l'article en cours vers le haut ou le bas. Vous pouvez remarquer que lorsque vous vous trouvez dans une rubrique comprenant de nombreux fichiers associés, l'icône se transforme en flèche vers la droite lorsque vous atteignez la fin de l'article. Vous pouvez ainsi passer en revue tout le texte associé à la rubrique sans avoir à déplacer le pointeur de votre souris.



Icône Fichier ouvert

Sélectionnez cette icône pour revenir à la page de sommaire de rubriques.



Icône Livre ouvert

Sélectionnez cette icône pour revenir à la page de sommaire principale de l'encyclopédie.

Le vieux manuel

The Civil War



Porte ouverte
Sélectionnez cette icône pour quitter l'encyclopédie et revenir au jeu.s

Le Vieux Manuel

The Civil War

Annexe

- Facteurs de ressources ---------- 52
- Facteurs de réserves ---------- 52
- Types d'unités ---------- 52
- Installations ---------- 53
- Facteurs de commandement et de contrôle ---------- 53
- Fatigue ---------- 53
- Effets du terrain ---------- 54

Le Vieux Manuel

The Civil War

Cette annexe fournit des détails complémentaires sur le traitement des principaux facteurs qui jouent sur l'intelligence du jeu en fonction des réglages des niveaux de réalisme. Les listes ci-dessous doivent être lues conjointement à la section 4 du manuel principal.

Facteurs de ressources

Niveau simple: Les ressources en hommes, en chevaux, en nourriture et en matières premières sont toutes combinées en un facteur unique appelé ressources.

Niveau élémentaire: Les ressources en hommes et en chevaux sont combinées en un facteur appelé main d'oeuvre. La nourriture et les matières premières sont combinées en un facteur appelé économie.

Niveau normal: Les ressources en main d'oeuvre, en nourriture et en matières premières sont traitées séparément.

Niveaux avancé et expert: Les ressources en hommes, en chevaux, en nourriture et en matières premières sont gérées de manière individuelle et autonome.

Facteurs de ravitaillement

Niveau simple: Toutes les unités sont ravitaillées en permanence.

Niveau élémentaire: Toutes les unités sont ravitaillées si elles sont postées à moins de 72 heures d'une tête de ligne ferroviaire amie. Autrement, elles ne disposent que d'un ravitaillement partiel. La vitesse des chariots détermine la distance (en heures) à partir de la tête de ligne.

Niveau normal: Le ravitaillement des unités varie en fonction de la distance à parcourir jusqu'à une tête de ligne amie.

Niveau avancé: Le ravitaillement varie en fonction de la distance à parcourir jusqu'à un dépôt d'approvisionnement ami. Ces dépôts peuvent être établis par le joueur.

Niveau expert: Le niveau de ravitaillement varie en fonction de la distance à parcourir jusqu'à un dépôt ami et du nombre de convois de chariots disponibles au dépôt. A ce niveau, les dépôts de ravitaillement et les chariots peuvent être construits par le joueur.

Types d'unités

Niveau simple: Infanterie régulière, cavalerie régulière, artillerie de campagne (à canon lisse) et unités navales.

Niveau élémentaire: Infanterie régulière, milice d'infanterie, milice de cavalerie, cavalerie régulière, artillerie de campagne légère, artillerie de campagne (à canon lisse), unités navales et unités fluviales.

Niveau normal: Infanterie régulière, milice d'infanterie, milice de cavalerie, cavalerie régulière, artillerie légère, artillerie de campagne (à canon lisse), artillerie de campagne (à canon rayé), unités navales, unités fluviales, unités de cuirassés fluviaux.

Niveau avancé: Infanterie régulière, milice d'infanterie, tireurs d'élite, génie, milice de cavalerie, cavalerie régulière, infanterie montée régulière, milice montée d'infanterie, artillerie légère, artillerie de campagne (à canon lisse), artillerie de campagne (à canon rayé), artillerie de siège, unités navales, unités navales cuirassées, unités fluviales, unités fluviales cuirassées.

Le vieux Manuel

Niveau expert: Infanterie régulière, milice d'infanterie, tireurs d'élite, génie, ingénieurs des chemins de fer (USA seulement), cavalerie régulière, milice de cavalerie, infanterie montée régulière, milice montée d'infanterie, artillerie légère, artillerie de campagne (à canon lisse), artillerie de campagne (à canon rayé), artillerie de siège, unités navales, unités navales cuirassées, unités fluviales, unités fluviales cuirassées, briseurs de blocus (CSA seulement).

Installations

Niveau simple: Fortifications et centres de recrutement.

Niveau élémentaire: Fortifications, centres de recrutement et têtes de lignes ferroviaires.

Niveau normal: Fortifications, centres de recrutement, camps d'entraînement et têtes de lignes ferroviaires.

Niveau avancé: Fortifications, centres de recrutement, camps d'entraînement, têtes de lignes ferroviaires et hôpitaux.

Niveau complexe: Fortifications, centres de recrutement, camps d'entraînement, têtes de lignes ferroviaires, hôpitaux et camps de prisonniers.

Facteurs de commandement et de contrôle

Niveau simple: Tous les ordres sont exécutés immédiatement après avoir été sélectionnés. Toutes les informations sur les unités ennemies sont disponibles. Le temps s'écoule environ 60 fois plus vite que la normale.

Niveau élémentaire: Tous les ordres sont exécutés lorsqu'ils sont sélectionnés, mais sont sujets à de légers retards, variables en fonction de la distance. Toutes les informations sur les unités ennemies sont disponibles. Le temps s'écoule environ 70 fois plus vite que la normale.

Niveau normal: Tous les ordres sont exécutés lorsqu'ils sont sélectionnés, mais sont sujets à de légers retards, variables en fonction de la distance et du niveau d'efficacité du commandant. Les informations sur les unités ennemies sont limitées au nom, à la désignation, à la force et au type. Le temps s'écoule environ 100 fois plus vite que la normale.

Niveau avancé: Les ordres sont sujets à de légers retards pouvant varier avec la distance et l'efficacité du commandant. Son efficacité peut également jouer sur son interprétation et sur sa mise en application des ordres. L'évaluation du commandement et du contrôle d'un commandant peut jouer sur le ravitaillement, le nombre de déserteurs, le mouvement des forces et les temps de changement des formations. Les informations sur les unités ennemies sont limitées au nom, à la désignation, à la force en hommes (qui peut être inexacte) et au type. Le temps s'écoule environ 150 fois plus vite que la normale.

Niveau expert: Les ordres sont sujets à des délais réalistes fondés sur la distance et l'efficacité du commandant. Ce sont l'expérience et l'efficacité du commandant sur le terrain qui joueront sur la réaction des troupes à ses ordres. L'évaluation du commandement et du contrôle d'un commandant peut jouer sur le ravitaillement, le nombre de déserteurs, les mouvements des forces et les temps de changement des formations. Les informations sur les unités ennemies sont limitées au nom, à la désignation, à la force en hommes (qui peut être inexacte) et au type. Le temps s'écoule environ 300 fois plus vite que la normale.

Le Vieux Manoir

The Civil War

Fatigue

Niveau simple: La fatigue n'est pas prise en compte.

Niveau élémentaire: La fatigue s'applique seulement aux mouvements des troupes en mode Campagne.

Niveau normal: La fatigue s'applique à tous les mouvements et à la quantité de désertions.

Niveau avancé: La fatigue s'applique à tous les mouvements, à la quantité de désertions et à la précision de tir des troupes.

Niveau expert: La fatigue s'applique à tous les mouvements, à la quantité de désertions, à la précision de tir et au moral des troupes.

Effets du terrain

Niveau simple: Le cas échéant, le terrain bouche la vue sur le champ de bataille.
Niveau élémentaire : Le terrain bouche la vue sur le champ de bataille et joue sur le mouvement des troupes.
Niveau normal: Le terrain bouche la vue sur le champ de bataille, joue sur le déplacement des troupes, sur leur facteur de fatigue et masque les unités ennemies sur la carte de campagne lorsqu'elles se trouvent à une certaine distance.

Niveau avancé: Le terrain bouche la vue sur le champ de bataille, joue sur le déplacement des troupes, sur leur facteur de fatigue, masque partiellement les forces ennemies qui ne sont pas à portée visuelle d'une unité amie sur le champ de bataille (seuls les drapeaux des commandants sont affichés) ; le terrain masque également les unités ennemies sur la carte de campagne sur différentes distances selon qu'il s'agisse de l'infanterie ou de la cavalerie.

Niveau expert: Le terrain bouche la vue sur le champ de bataille, joue sur le déplacement des troupes, sur leur facteur de fatigue, masque entièrement les forces ennemies qui ne sont pas à portée visuelle d'une unité amie sur le champ de bataille, le terrain masque les unités ennemies sur la carte de campagne sur différentes distances, selon qu'il s'agisse de l'infanterie ou de la cavalerie et masque partiellement les unités amies présentes sur le champ de bataille lorsqu'elles ne sont pas en vue d'un Commandant de haut grade.

Moral

Niveau simple: Le moral est affecté par le niveau de pertes au combat et, s'il descend trop bas, les soldats désertent le champ de bataille.

Niveau élémentaire: Toutes les unités sont considérées comme aguerries et le terrain, la fatigue, le ravitaillement ou la personnalité du général ne sont pas pris en compte.

Niveau normal: Le moral de toutes les unités est modéré par leur propre niveau d'expérience. Les facteurs de terrain s'appliquent, mais la fatigue, le ravitaillement ou la personnalité du général ne sont pas pris en compte.

Niveau avancé: Le moral de toutes les unités est modéré par leur propre niveau d'expérience. Les facteurs de terrain et la personnalité du général sont pris en compte, mais pas la fatigue, ni le ravitaillement.

Niveau expert: Le moral de toutes les unités est modéré par leur propre niveau d'expérience. Les facteurs de terrain, de fatigue, de ravitaillement et la personnalité du général sont tous pris en compte.

Le Vieux Manuel

USG-CIVILNONUKUS