# MANUEL DE JEU









# 75 Table des Matières

| CONFIGURATION REQUISE           | 5  |  |
|---------------------------------|----|--|
| Installation du Jeu             | 5  |  |
| Désinstaller le Jeu             | 7  |  |
| Mises à Jour du Produit         | 7  |  |
| Forums du Jeu                   | 9  |  |
| Besoin d'Aide ?                 | IO |  |
| INTRODUCTION                    | IO |  |
| Principaux Écrans du Jeu        | 12 |  |
| Généralités                     | 12 |  |
| Menu Principal                  | 12 |  |
| L'écran de Jeu                  | 54 |  |
| Comment Bouger la Caméra        | 55 |  |
| Comment Bouger Votre Commandant |    |  |
| et Vos Subordonnés              | 57 |  |
| Repères et Icônes               | 62 |  |
| L'écran de Fin de Partie        | 64 |  |
| La Barre d'Information          | 64 |  |
| Courriers                       | 72 |  |
| Ecran Fin de Bataille           | 77 |  |
| Raccourcis Clavier              | 77 |  |

| Comment Combattre                      | 84  |
|--|-----|
| Comment Flanquer                       | 85  |
| Comment Utiliser le Terrain            |     |
| Mêlées                                 | 87  |
| Ralliement                             | 88  |
| Comment Gagner                         | 94  |
| POINTS D'OBJECTIF                      | 94  |
| Points de Combat                       | 96  |
| Histoire de la Campagne des Cent-Jours | 98  |
| Bibliographie et Sources               |     |
| Crédits                                | 109 |

*Peinture en couverture* : Le 28ème Régiment à Quatre Bras, par Elizabeth Thompson (Lady Butler), créé en 1875.

## **\* CONFIGURATION REQUISE**

Intel Core 2 Duo @ 1.65 GHz CPU ou plus 2 Go RAM 2 Go espace disque Carte vidéo 256 Mo avec DirectX 9.00 ou plus, la carte vidéo ne doit pas être sur la carte-mère, mais doit être séparée, sans mémoire partagée Quelque chose pour le son :) Moniteur, clavier et souris :) Windows 7 ou 8.1. NOTE: Win 8.1 a besoin d'être en mode de compatibilité Windows 7.

Notez que le jeu devrait fonctionner sous Windows XP. Toutefois si vous utilisez toujours Windows XP vous avez vraiment besoin de faire une mise à jour.

Au moment de la sortie du jeu Windows 10 n'est pas sorti aussi nous ne ferons pas de déclaration concernant la compatibilité avec cette version.

## \* Installation du Jeu

Si vous avez acheté le jeu en ligne, téléchargez le fichier d'installation chez Matrix Games et enregistrez-le dans un endroit approprié sur votre ordinateur.

Si vous avez acheté le jeu sur CD, mettez le CD dans le lecteur. Quand la fenêtre du CD apparaît, passez à l'étape 3. Si aucune fenêtre n'apparaît, double-cliquez sur Poste de travail, puis double-cliquez sur l'icône de votre CD pour continuer. Si vous avez téléchargé l'installeur, rendez-vous dans le dossier de Téléchargements ou à l'emplacement où a été enregistré le fichier d'installation.

Double-cliquez sur le fichier **SoW-Waterloo-SetupRelease-v100.** exe pour lancer le processus d'installation.

Quand la fenêtre de bienvenue apparaît, cliquez sur "Suivant" pour continuer.

Entrez votre nom et en option votre société ou n'importe quel texte libre, puis cliquez sur "Suivant".

Quand la fenêtre de l'accord de licence apparaît, cliquez sur le bouton radio "Je suis d'accord" pour continuer, ou "Je ne suis pas d'accord" pour quitter le processus d'installation.

Entrer le Code d'Installation que vous avez reçu dans le cadre de votre achat chez Matrix Games.

La fenêtre suivante indique le dossier d'installation par défaut. Si vous voulez installer le jeu dans un dossier différent, cliquez sur le bouton "**Changer**" et aller dans le dossier désiré. Cliquez sur "**Suivant**" pour continuer.

Cet écran vous permet de sélectionner le dossier où apparaîtra le raccourci du jeu, permet de définir si les raccourcis du jeu seront accessibles à tous les utilisateurs ou juste à l'utilisateur en cours. Cliquez sur **"Suivant"** pour continuer.

Quand la fenêtre finale de Confirmation de pré-installation apparaît, cliquez sur "Suivant" pour commencer le processus d'installation. La fenêtre de progression de l'installation montrera l'évolution de l'installation des fichiers du jeu.

Quand l'installation est terminée, la fenêtre Installation réussie apparaîtra. Vous pourrez aussi lire le fichier lisezmoi.txt pour des informations de dernières minutes. Cliquez sur "**Terminer**" pour terminer le processus d'installation.

NOTE: Durant l'installation de Scourge of War: Waterloo, le processus d'installation va créer un nouveau dossier dans le répertoire "Mes Documents". Ce dossier aura le nom "SOWWL" et contiendra un nombre de fichiers et de dossiers utiles. Pour les vétérans de Scourge of War: Gettysburg, c'est l'équivalent du dossier "Work" de ce jeu. Il contient les dossiers pour les Jeux sauvegardés ; les Campagnes, qui regroupent les fichiers de sauvegarde pour les campagnes bac à sable ; un dossier Scénarios pour les scénarios avec mods ; et un dossier Captures d'écrans qui contient les fichiers images au format \*.BMP.

### Désinstaller le Jeu

Veuillez utiliser l'outil ajout / suppression de programmes depuis le panneau de configuration de Windows ou le raccourci Désinstallation depuis le menu "Démarrer" de Windows pour désinstaller le jeu. Tenter une désinstallation par d'autres moyens ne supprimera pas correctement le jeu.

## Mises à Jour du Produit

Dans le but de conserver un standard de qualité, Matrix Games met à disposition des mises à jour contenant de nouvelles fonctionnalités, améliorations et corrections et ce pour tous ses jeux. Toutes nos mises à jour sont gratuites et disponibles sur le site de Matrix Games et peuvent aussi facilement être téléchargées en cliquant sur le lien *Mise à jour* dans le menu du jeu ou en utilisant le raccourci Mise à jour du jeu depuis le répertoire dans le menu Démarrer.

Nous réalisons aussi périodiquement des mises à jour bêta et d'autres contenus disponibles pour les utilisateurs enregistrés. Suivre ces mises à jour spéciales est facile et est gratuit, nécessitant juste la création d'un compte de membre chez Matrix Games. Quand vous l'avez créé vous pouvez alors enregistrer vos produits Matrix Games afin d'obtenir accès à ces contenus. Le processus se fait en deux étapes :

Créer un compte membres Matrix Games – CECI EST UNE PROCÉDURE UNIQUE ; une fois que vous avez créé un compte membre chez Matrix, vous êtes dans le système et ne devrait plus vous inscrire à nouveau. Rendez-vous sur www.matrixgames.com et cliquez sur le lien Membres en haut de page. Dans la nouvelles fenêtre, sélectionnez Enregistrement et suivez les instructions à l'écran. Quand vous avez fini, cliquez sur le bouton Veuillez créer mon nouveau compte, et un email de confirmation vous sera envoyé à l'adresse indiquée dans notre compte.

Enregistrer un nouvel achat – Une fois que vous avez créé un compte de membres chez Matrix Games, vous pouvez alors enregistrer sur ce nouveau compte n'importe quel jeu de Matrix Games que vous possédez. Pour ce faire, connectez-vous sur votre compte sur le site Web de Matrix Games (www.matrixgames. com). Cliquez sur Enregistrer un jeu en haut de page et enregistrez votre nouvel achat. Nous recommandons vivement d'enregistrer votre jeu car cela vous accordera un emplacement de sauvegarde pour votre numéro de série, si vous veniez à le perdre dans le futur. Une fois que vous avez enregistré votre jeu, quand vous vous connectez dans la section des Membres vous pouvez voir la liste des jeux que vous avez enregistré en cliquant sur Mes jeux. Chaque titre de jeu est un hyperlien qui vous amène sur une page d'information du jeu (incluant les dernières nouveautés sur ce jeu). Il y a aussi dans cette liste un hyperlien Téléchargements qui vous emmènera sur une page où sont tous les téléchargements publics et pour les membres inscrits, incluant les mises à jour, pour ce titre particulier.

Vous pouvez aussi accéder aux patchs et mises à jour via notre section Jeu (http://www.matrixgames.com/games/), une fois que vous y êtes sélectionnez le jeu pour lequel vous souhaitez vérifier les mises à jour, puis utilisez le lien *Téléchargements*. Certain contenus et téléchargements supplémentaires seront restreints à la *Zone des membres*, il est ainsi toujours intéressant de s'enregistrer.

Souvenez-vous qu'une fois que vous avez créé un compte de membres chez Matrix Games, vous n'avez plus besoin de vous inscrire à nouveau, et vous pouvez librement enregistrer n'importe quel produit acheté chez Matrix Games.

Merci et bon amusement !

## Forums du Jeu

Nos forums sont parmi nos meilleures réalisations. Chaque jeu a le sien, auquel participent les concepteurs, développeurs et les joueurs. Si vous rencontrez un problème, avez une question ou juste une idée pour améliorer le jeu, postez-y un message. Allez sur http://www.matrixgames.com et cliquez sur le lien hypertexte "Forums".

## BESOIN D'AIDE ?

Le meilleur moyen de nous contacter si vous avez un problème avec l'un de nos jeux est via notre service d'assistance technique. Notre service d'assistance propose une FAQ (réponses aux questions fréquentes) et dispose d'une équipe qui répondra à vos questions dans un délai de 24 heures, du lundi au vendredi. Les questions envoyées à l'assistance technique le samedi et le dimanche peuvent nécessiter un délai de 48 heures avant qu'une réponse vous soit envoyée. Vous pouvez accéder à notre service d'assistance en vous rendant à l'adresse suivante : http://www. matrixgames.com/helpdesk

## \*INTRODUCTION

Bienvenue dans Scourge of War. Si le combat à l'époque de la poudre noire est ce que vous recherchez, vous avez trouvé le bon jeu. Scourge of War: Waterloo est le dernier dans la série de nos jeux couvrant les combats au 18ème et 19ème siècle. Ce jeu, comme ses prédécesseurs, est une simulation intense de commandement de combat en temps réel. La simulation vous met sur le cheval du commandant en bataille et montrera comment vos décisions influeront sur les combats.

L'histoire de ce type de jeux commence avec la sortie de Sid Meir's Gettysburg en 1997. Ce jeu a lancé un nouveau type de wargames qui était libéré des contraintes d'une grille hexagonale et des tours de jeu. Il fut suivi par Sid Meir's Antietam en 1998 et, à la suite de la vente du moteur de jeu à Breakaway Games, par Waterloo: Napoleon's Last Battle en 2001 et Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory en 2002.

La génération suivante commença en 2005 avec la sortie de Civil War: Bull Run par Mad Minute Games. Il fut construit sur les solides fondations des jeux de Sid Meir mais amena une meilleure IA et une plus grande attention aux détails historiques. Il fut suivi par Take Command: Second Manassas qui sorti en 2006.

Après quelques changements de droits, le flambeau fut repris par un nouveau projet nommé, *Scourge of War*, dont la sortie du premier jeu de cette troisième génération fut en 2010 *Scourge of War: Gettysburg.* Cela fut suivi par les extensions pour les batailles de : Pipe Creek en 2011, Antietam en 2011, Chancellorsville en 2012 et Brandy Station en 2013. Une compilation complète de la génération de jeux Gettysburg fut aussi sortie en 2013, l'édition du 150ème Anniversaire.

Cela nous amène désormais avec Scourge of War: Waterloo à la quatrième génération du jeu. La légendaire IA de Scourge of War a été reconstruite pour livrer une bataille de manière appropriée à la période des guerres napoléoniennes. Le niveau de réalisme des cartes donne un nouveau sens à l'expression "Vous êtes ici". Les combats en multijoueurs sont toujours aussi intenses qu'à l'époque des mousquets et des grandes charges de cavalerie. Une nouvelle fonctionnalité majeure consiste en l'introduction d'une campagne à l'échelle opérationnelle. Cela est actuellement juste pour le mode Bac à sable, mais maintenant les joueurs peuvent jouer une campagne entière avec une série de batailles dont les résultat s'enchaînent les uns les autres. Vérifiez vos pierres à fusils, faites monter la cavalerie et soyez prêt pour un intense combat sur le plus fameux des champs de bataille des guerres napoléoniennes : Waterloo !

# \* PRINCIPAUX ÉCRANS DU JEU

## Généralités

La plupart des écrans ont deux boutons communs. Le bouton Retour, qui affiche une flèche recourbée, qui vous retourne à l'écran précédent ; et le bouton Aide, indiqué par un point d'interrogation. Cliquer sur le bouton Aide affichera l'écran d'Index de l'aide, où il est répondu à des questions sur tous les aspects du jeu.

## MENU PRINCIPAL

Quand le jeu se lance vous arrivez au Menu principal, qui permet de faire les choix de départ pour la mise en place de votre bataille. Le **Multijoueurs** vous amène à une série d'écrans nécessaires pour établir et débuter une partie en multijoueurs contre des adversaires à l'autre bout de la pièce ou à l'autre bout du monde. Le **Mode solo** vous permet de jouer une bataille contre notre astucieuse IA. **Modifications** vous permet de sélectionner une ou plusieurs modifications crées par des joueurs pour le jeu de base. **Options** mène à trois écrans d'options qui peuvent être changées pour personnaliser votre jeu comme vous le souhaitez. **Démission** ferme le jeu et vous ramène dans le monde ordinaire de votre ordinateur. **Crédits** montre les noms et les responsabilités des membres de l'équipe de développement du jeu Waterloo.

#### Multijoueur Écran de connexion

Cliquer sur le bouton "Multijoueurs" vous amène à l'écran suivant.

| Version:                         | 1.0003                        | ?                             |
|----------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| Player Name:                     | Tim                           |                               |
|                                  | 100                           | Enter Lobby                   |
|                                  | Jim_NSD                       | ,                             |
|                                  |                               | Create a new Account          |
|                                  |                               |                               |
|                                  |                               |                               |
|                                  | 192.168.1.3                   |                               |
|                                  | 31791                         |                               |
| juin<br>Juin<br>ABER<br>Map Port | Her<br>Her<br>Show High Score | HotList<br>HotList<br>ManMenn |

Avant de continuer, chacun dans la partie doit entrer un nom dans la case "Nom du joueur". Un nom de joueur peut correspondre à n'importe quelle combinaison tapée depuis votre clavier, et faire jusqu'à 30 caractères de long.

Chacun doit aussi entrer un nombre dans la case "Handicap du joueur". Votre handicap est le pourcentage de la force historique des bataillons que vos bataillons auront. Ainsi, si votre handicap est de "100," vos bataillons auront des forces historiques. Si vous avez besoin de plus d'hommes dans vos bataillons pour rivaliser avec vos adversaires, vous pouvez entrer un nombre supérieur à 100. Si vous voulez donner à d'autres joueurs un avantage en nombre, vous pouvez entrer un nombre inférieur à 100. Par exemple, si vous indiquez un handicap de 90, alors un de vos bataillons avec une force historique de 300 aura 300 x 0.90, soit 270 hommes. Le meilleur joueur vous êtes, le plus bas le handicap doit être pour donner aux autres joueurs une chance équitable dans la bataille.

NOTE: Votre handicap sera vu par les autres joueurs sur l'écran suivant, ainsi votre handicap n'est pas secret.

Il y a deux manières d'établir une partie Multijoueurs. La première est via le Lobby, qui utilise les fonctions PowerLobby, qui ne sont pas maintenues ni contrôlés par *Scourge of War*, et la seconde est la connexion directe à une adresse IP connue.

1. Connexion depuis le Lobby

Pour entrer dans le Lobby multijoueur de Scourge of War, vous devez d'abord créer un compte PowerLobbies<sup>™</sup>.

Pour créer un compte, primo taper un nom de compte dans la fenêtre "Nom du compte PowerLobby". Ce sera le nom de joueur que les autres joueurs verront une fois que vous serez dans le lobby. Les seuls caractères que vous pouvez utiliser pour votre nom et votre mot de passe sont A-Z, a-z, o-9, et ESPACE. Autrement il n'y a pas de limitations.

Ensuite, tapez un mot de passe dans la fenêtre "Mot de passe". La première fois que vous l'entrez, vous devrez le tapez une seconde fois dans la fenêtre "Confirmer le mot de passe". Une fois que vous avez indiqué un nom de compte et un mot de passe, cliquez sur le bouton "Créer un nouveau compte".

Vous avez maintenant créé un compte Multijoueurs pour Scourge of War, et pouvez entrer dans le Lobby Multijoueur en cliquant sur le bouton "Entrer dans le Lobby". La prochaine fois que vous sélectionnerez "Multijoueur" depuis le Menu principal et lorsque l'écran de connexion multijoueur apparaît, votre nom de compte et mot de passe PowerLobby sera sauvegardé, et vous pourrez accéder immédiatement au Lobby en cliquant sur le bouton "Entrer dans le Lobby".

Ce Lobby est distinct du Lobby de Scourge of War: Gettysburg. Toutefois, si vous avez déjà un compte PowerLobby pour Scourge of War: Gettysburg, vous pouvez utiliser le même nom d'utilisateur et mot de passe pour Scourge of War: Waterloo.

2. Connexion directe à une adresse IP Si un des joueurs a fini le paramétrage unique décrit ci-avant et est prêt à héberger une partie, les joueur peuvent utiliser ce cheminement.

NOTE: Après que vous vous soyez connecté à un Hôte, le nom de l'Hôte et l'adresse IP seront automatiquement ajoutés à votre liste d'Hôtes. Pour afficher cette liste, cliquez sur le bouton "Liste d'Hôtes". Cliquez sur le nom de la personne qui héberge la partie, puis cliquez sur le bouton "Connexion à l'Hôte" pour transférer son adresse IP sur l'écran "IP Serveur". Vous pouvez alors rejoindre cette partie en cliquant sur le bouton "Rejoindre". Les autres joueurs doivent entrer l'adresse IP (externe) de l'hôte dans la case "IP Serveur", et "31791" dans la case "Port Serveur". Ensuite ils doivent cliquer sur le bouton "Rejoindre". Pour l'hôte et tous les joueurs qui se joignent, l'écran Sélection Multijoueur apparaîtra.

Pour héberger une partie vous aurez besoin de connaître l'adresse IP de votre routeur – c'est à dire votre IP externe, afin que les autres joueurs puissent directement s'y connecter. Vous pouvez la trouver depuis des sites Web comme :

#### http://whatismyipaddress.com/

Votre adresse IP doit être affichée de manière visible sur la page d'accueil du site Web. Écrivez ce nombre afin que les autres joueurs puissent s'y référer.

NOTE: votre adresse IP peut changer, particulièrement si votre maison subit une panne de courant ou si votre FAI a des problèmes techniques. Si subitement des personnes ne peuvent plus rejoindre votre partie, vérifiez votre adresse IP pour voir si elle n'a pas changé.

Une fois que vous êtes certain de votre adresse IP, ouvrez l'écran de Connexion multijoueurs et tapez le nombre "31791" dans la fenêtre "Port Serveur" du chemin "Connexion directe à une adresse IP". (Vous, en tant que hôte, n'aurez pas à indiquer un nombre dans la fenêtre "IP Serveur".) Puis cliquez sur le bouton "Héberger" (indiqué par l'icône d'une "maison"). Après quelques secondes l'écran de Sélection multijoueurs apparaîtra, avec votre nom en haut de la case des Joueurs. Après que vous soyez entré dans l'écran de Sélection multijoueurs, les joueurs qui rejoindront votre partie devront taper votre adresse IP dans la fenêtre "IP Serveur", puis taper le nombre "31791" dans la fenêtre "Port Serveur", et cliquer sur le bouton "Rejoindre". Pour chaque joueur qui se joint apparaîtra l'écran de Sélection multijoueur, ainsi que leur nom dans la case des joueurs, le tout visible par tous les joueurs.

#### Écran Lobby SOW

Le Lobby SOW (*Scourge of War*) montre des cases pour la salle principale du Lobby et les salles temporaires que les joueurs créent pour lancer une partie. Quand vous entrez, vous serez dans la salle principale du Lobby et votre nom de compte apparaîtra dans la case des utilisateurs principaux du Lobby, sur la partie gauche de l'écran.



La case supérieure centrale est la zone de discussion principale du Lobby. Vous pouvez taper du texte dans la case blanche juste en-dessous de la fenêtre de discussion, puis appuyer sur "Entrée" pour que votre commentaire apparaisse pour tous les autres utilisateurs du Lobby principal.

Pour jouer une partie en multijoueurs, vous devez entrer dans une Salle. Les Salles existantes sont listées dans la case des Salles sur la droite. Pour entrer dans une salle depuis le Lobby, vous devez sélectionner le nom de la Salle dans laquelle vous voulez entrer dans la case des Salles, puis cliquer sur le bouton "Entrer dans la salle". Le nom de chaque joueur qui entre dans une Salle précise apparaîtra dans la case des utilisateurs de la Salle sous le nom du joueur qui a créé la Salle. Si un joueur veut quitter une Salle, il peut le faire en cliquant sur le bouton "Quitter la salle", et son nom disparaîtra de la liste des utilisateurs de la Salle.

Il y a dans une case une Salle de discussion séparée. Elle fonctionne comme celle de la discussion dans le Lobby principal, mais est seulement vue par les utilisateurs de cette Salle ; c'est à dire ceux listés dans les utilisateurs de la Salle.

Quand tous les joueurs qui vont être dans une partie multijoueurs sont entrés dans la Salle, le joueur qui a créé la Salle devra cliquer sur le bouton "Entrer dans la salle de rassemblement". L'écran Sélection multijoueurs apparaîtra pour l'hôte et tous les joueurs dans cette Salle.

#### ÉCRAN DE SÉLECTION MULTIJOUEURS

L'écran de Sélection multijoueurs a quatre cases et sept boutons. Cinq de ces boutons sont uniquement fonctionnels pour l'hôte.



Les quatre cases incluent les éléments suivants :

- Joueurs Une liste des joueurs et de leurs handicaps apparaîtra dans cette case sur le coté supérieur gauche de l'écran. Après que chaque joueur ait sélectionné son commandant depuis la case Sélectionner un commandant, cet affichage changera pour indiquer son commandant sélectionné et son handicap. Le nombre en face de chaque nom de commandant sélectionné est celui de l'armée du commandant – "1" pour les Français, "2" pour les Alliés – ainsi chaque joueur peut voir en un clin d'œil quels joueurs sont dans quelles armées.
- S Description du scénario Cela affiche le texte des Infos de la bataille pour le scénario que l'hôte a sélectionné. Pour une partie avec un Scénario, c'est le même texte qui sera affiché

dans la case Infos de bataille une fois que la partie sera lancée. Pour une partie en mode Bac à sable, le texte indiquera les paramètres – la Carte, l'OdB, le type de bataille (appelé "La Mission"), la durée de jeu, le temps de démarrage ,et la limite de points – pour la partie créée par l'hôte.

- 35 Boîte de discussion La Boîte de discussion est utiliser pour envoyer des messages durant le paramétrage. De plus, elle est utilisée pour des messages d'information. Tapez un texte dans la petite case sous la principale Boîte de discussion puis cliquez sur le bouton "Envoyer un message" pour expédier un message dans la Boîte de discussion, où tous les joueurs pourront le voir. La Boîte de discussion apparaît seulement durant la sélection d'une partie multijoueurs quand tous les joueurs sont sur l'écran de Sélection multijoueurs, et n'est pas accessible une fois que l'hôte a lancé la partie.
- Description du scénario Cette fenêtre affiche la description d'un scénario multijoueurs par l'auteur du scénario, ou une description générique pour les batailles multijoueurs en mode Bac à sable.
- Sélection d'un commandant Une fois que l'hôte a sélectionné la bataille, cette boîte affichera les commandants du scénarios. Pour sélectionner un Commandant, un joueur doit cliquer sur le nom du commandant désiré pour le mettre en surbrillance, puis cliquer sur le bouton "Choisir un officier" pour envoyer cette sélection à l'hôte. Cette sélection apparaîtra dans la case des joueurs à coté de leur nom. La sélection des officiers se fait selon le principe premier arrivé, premier servi. Les joueurs peuvent changer leur sélection à n'importe quel moment jusqu'à ce que l'hôte démarre la partie. A ce stade, tous les choix sont verrouillés.

#### BOUTONS UNIQUEMENT POUR L'HÔTE

L'hôte a cinq boutons pour son utilisation exclusive.

- Quand le bouton Partie en mode Bac à sable est cliqué, l'écran des batailles en mode Bac à sable (décrit ci-dessous) apparaîtra, à partir duquel l'hôte pourra créer une partie en mode Bac à sable avec les mêmes paramètres qu'une partie Solo en mode Bac à sable.
- Quand le bouton Scénario est cliqué, l'écran des Scénarios (décrit ci-dessous) apparaîtra, à partir duquel l'hôte peut sélectionner n'importe quel scénario ou mod qui est installé dans son jeu.
- Lebouton Options est dans la rangée inférieure des boutons. En le sélectionnant cela affiche l'écran des Options multijoueurs, qui permet à l'hôte de déterminer le niveau de difficulté de la partie multijoueurs selon trois paramètres : l'affichage des icônes de la carte, la distance maximum de la caméra pour les joueurs, et le niveau de commandement à partir duquel les Courriers doivent être utilisés. Cet écran permet aussi à l'hôte de régler les Options de performances et d'apparence du jeu pour cette partie multijoueurs. (L'utilisation de cet écran n'affectera pas les Options sélectionnées sur l'écran des Options des autres joueurs.)
- Le bouton Expulser est aussi dans la rangée inférieure de boutons. Ce bouton forcera la déconnexion d'un joueur dans la liste des joueurs. Le but est de retirer un joueur qui ne parviendrait pas ou ne voudrait pas sélectionner un officier, et qui donc empêcherait une partie multijoueurs de commencer.

Le bouton Démarrage est à droite dans la rangée inférieure de boutons. Quand tous les joueurs ont sélectionné leurs commandants, l'hôte utilisera le bouton Démarrage pour commencer la bataille. Quand il clique sur "Lancer la partie," la partie se chargera pour tous les joueurs.

#### ÉCRAN SCÉNARIOS MULTIJOUEURS

Cet écran est disponible uniquement pour l'hôte, il y accède en cliquant sur le bouton "Scénario" dans l'écran de Sélection multijoueurs, décrit ci-dessus.

L'écran Scénarios multijoueurs contient trois cases et quatre boutons, et est très similaire à l'écran Solo en mode Bac à sable. Les trois cases comportent les éléments suivants :

- Sélection scénario ou Mod Cette case affiche tous les Scénarios multijoueurs installés dans le jeu, de même que tous les Mods que l'hôte peut avoir installé lui-même. Il s'agit de la liste de scénarios dans laquelle l'hôte pourra faire son choix.
- Cescription du scénario Quand l'hôte sélectionne un scénario depuis la case Sélection d'un scénario ou depuis la case des Mods, cette boîte affichera la description du scénario. Si l'hôte choisit un scénario avec le bouton "Paramétrer un scénario", tous les joueurs verront la description du scénario sélectionné sur leur écran Sélection multijoueurs.

Sélection d'un commandant Le commandant sélectionné par défaut pour l'hôte sera le commandant en haut de cette case. Si l'hôte souhaite choisir un autre commandant il peut à ce moment en sélectionner un dans la liste. Il peut aussi changer le choix de son commandant après avoir paramétré le scénario, quand tous les joueurs auront une chance de sélectionner leur commandant depuis l'écran de Sélection multijoueurs.

#### Écran Multijoueurs en Mode Bac à Sable

Cet écran est très similaire à l'écran Solo en mode Bac à sable. En haut de l'écran vous pouvez sélectionner votre camp en cliquant sur le drapeau français pour jouer en tant que français ou sur le drapeau combiné Anglo-prussien pour jouer les Alliés.

Sélectionner un commandant. Cette boîte située en haut à gauche montre tous les commandants disponibles pour l'OdB sélectionné. Cliquez sur le bouton "+" pour afficher les commandants des échelons inférieurs. Au plus bas échelon l'arme est indiquée par une petite icône stylisée : un mousquet pour l'infanterie, un canon pour l'artillerie ou une tête de cheval pour la cavalerie.

Selectionner un Ordre de Bataille. Cette boîte montre tous les fichiers d'Ordres de Bataille (OdB) disponibles pour le jeu et pour les mods installés.

Selectionner une carte. Cette fenêtre affiche toutes les cartes disponibles pour une partie en mode Bac à sable.

Il y a six champs de bataille génériques :

- **35 Die Huegel** comporte un paysage vallonné, autorisant des options tactiques pour un commandant observateur.
- **35 Les Plaines** comporte un terrain légèrement vallonné où la disposition des troupes est difficile à dissimuler.

Quatre des six champs de bataille génériques ont été créés pour le jeu en Campagne :

- **% Nord-Sud** représente le terrain des Flandres avec des routes traversant du nord au sud.
- **35 Est-Ouest** représente la campagne flamande coupée d'est en ouest par des routes.
- **%** Petite Ville propose un autre tableau flamand complet, avec une petite ville.
- **% Grand Ville** représente les champs des Flandres dominés par une grande ville.
- **Waterloo Matin** est une reconstitution méticuleuse du champ de bataille historique, tel qu'il était au début de la bataille.
- Waterloo Après-midi représente l'état du champ de bataille en commençant au moment où les attaques de la cavalerie française finissent et où commence l'attaque des Prussiens à Plancenoit.

*Taille de la bataille.* Ce menu permet de déterminer la taille de la bataille. "Armée contre armée" inclura toutes les unités dans le camp sélectionné.

*Type de bataille*. Ce menu permet de sélectionner le type bataille qui aura lieu.

- Si vous choisissez Attaque, l'ennemi sera sur une position défensive. Il tiendra l'objectif au début et vous devrez attaquer pour le lui prendre.
- Si vous choisissez Défense, l'ennemi sera en position offensive. Vous tiendrez l'objectif au début et l'ennemi devra attaquer pour vous le prendre.

24

- Si vous choisissez Ligne de vue, vous pourrez voir l'ennemi au début. Si il y a un objectif, aucun camp ne le tiendra au début du combat.
- Si vous choisissez Traquez-les, vous ne saurez pas où est l'ennemi au début. Vous devrez être prêt à le rencontrer à tout moment.

*Forces équilibrées.* Quand cette option est cochée, les batailles auront des forces approximativement égales. Si elle n'est pas cochée, les armées en présence auront leur force historique, ce qui peut être sérieusement déséquilibré.

*Nombre d'objectifs.* Cela permet au joueur de régler entre 0 et 10 le nombre d'objectifs sur le champ de bataille.

Valeur des objectifs. Cela règle le nombre de points qui peuvent être gagnés pour chaque objectif. Tous les objectifs auront la même valeur en points, qui s'échelonnera entre 100 et 20,000 points chacun. L'idéal est d'équilibrer la valeur en points des objectifs avec le coût attendu en pertes pour prendre et tenir ces objectifs.

*Limite de temps des objectifs*. Cette valeur représente le nombre de minutes qu'un objectif doit être tenu pour être gagné.

*Limite de score.* Le nombre total de points qui doivent être accumulés pour gagner la partie. La fourchette va de 100 à 100,000. La partie s'achèvera quand l'un des camps atteindra ce nombre de points.

*Durée de la partie.* La durée en minutes de la partie. Elle s'achèvera au bout de cette durée si aucun camp n'atteint le nombre de points établi dans la limite de score. *Heure de début.* L'heure a laquelle débute le scénario, utilisant les 24 heures du système militaire.

### Mode Solo



L'écran du mode solo comporte huit boutons :

#### BATAILLES DE WATERLOO

Cliquer sur ce bouton amène l'écran à partir duquel vous pouvez choisir parmi vingt scénarios sur la bataille de Waterloo. Certains sont historiques et certains sont hypothétiques. Dans chaque scénario vous aurez la possibilité de commander les troupes durant cette bataille cruciale et d'en changer le résultat.

Dans les descriptions des scénarios, "F," "B," "H" or "P" indiquent que vous commandez les troupes Françaises, Britanniques, Hollandaises ou Prussiennes. "Brig," "Div," "Corps" ou "Armée" indiquent que vous commandez une Brigade, Division, un Corps ou une Armée complète dans ce scénario.

#### Scénarios avec Commandant Français :

- 1. Le plan de l'Empereur (F-Brig) 11:30 AM. Vous commandez la Brigade Baudin qui prend part à l'attaque sur la gauche des français au matin.
- 2. Pour le roi de de Westphalie (F-Div) 12:30 PM. Vous commandez la 6ème Division française lors d'une attaque de soutien sur la gauche des français dans la zone du Château Hougoumont.
- 3. **Papelotte** (F-Brig) 12:00 PM. Vous commandez la Brigade Brue de la 4ème Division. Votre mission est d'attaquer et d'occuper les bâtiments de la ferme appelée Papelotte.

- 4. L'attaque du comte d'Erlon (F-Corps) 1:30 PM. Vous commandez le premier Corps de l'armée Française. Napoléon vous a ordonné d'attaquer le flanc gauche des Alliés par tous les moyens de votre choix.
- 5. La Haye Sainte (F-Brig) 3:00 PM. L'attaque d'Erlon a été repoussée avec de lourdes pertes. Désormais vous commandez la Brigade Quiot, une des unités survivantes ayant subi le moins de dégâts. Vos ordres sont d'évincer les forces des Alliés qui occupent la ferme dite La Haye Sainte.
- 6. Mont St. Jean sans infanterie (F-Div) 4:00 PM. L'infanterie des Alliés est en train de se replier de ses positions en face du Mont St. Jean. Il vous a été ordonné d'attaquer avec votre division de cavalerie lourde et de transformer cette retraite en une déroute.
- 7. Sans avertissement (F-Div) 5:00 PM. Vous commandez le 6ème Corps d'Armée sur le flanc droit de l'armée Française. Des rumeurs indiquent que des troupes approchent, il pourrait s'agir soit des Prussiens, soit des forces de Grouchy. Vos ordres sont de protéger le flanc droit.
- 8. La jeune garde (F-Div). 6:00 PM. Les Prussiens ont repoussé le 6ème Corps en dehors de Plancenoit, mettant en danger le flanc droit de l'armée. Vous commandez la division de la jeune garde de la garde impériale. Rejetez les Prussiens hors de Plancenoit et sécurisez le flanc droit.
- 9. Le final de Napoléon (F-Div) 7:30 PM. La situation est claire : les Prussiens sont pour l'instant tenus en échec dans Plancenoit, et la cavalerie et l'artillerie ont affaibli la ligne des Alliés. Maintenant la Garde impériale doit être engagée pour briser les Alliés au centre et emporter la bataille.

10. La Bataille de Mont Saint Jean (F-Armée) Il est 11:30 AM le 18 juin et vous commandez la redoutée Armée du Nord. Votre mission est de détruire les forces Anglo-hollandaises en face du Mont St. Jean avant que les Prussiens puissent intervenir.

#### Scénarios avec Commandants Alliés :

- 11. Les chasseurs (B-Brig) 11:30 AM. Vous commandez une force mixte qui défend le Château de Hougoumont, une position cruciale sur la droite des Alliés. Vos ordres sont de tenir le château et autant de terrain que possible.
- 12. Le chemin creux (D-Brig) 1:30 PM. Vous commandez la tère Brigade Néerlandaise, stationnée sur la gauche de la ligne des Alliés. Les Français semblent préparer une grande attaque d'infanterie. Votre mission est de tenir votre position.
- 13. Par le sabre, attaquez et poursuivez (B-Corps) 1:45 PM. Vous commandez le corps de cavalerie Britannique, stationné derrière la principale ligne d'infanterie. Les Français attaquent les Alliés par la gauche avec une importante force d'infanterie, mal soutenue par la cavalerie. L'opportunité d'une attaque dévastatrice semble être proche.
- 14. Mont St Jean, Sabres contre Baïonnettes (B-Div) 4:00 PM. Vous commandez la 3ème division d'infanterie Britannique stationnée sur la droite des Alliés. Les Français préparent d'importantes attaques de cavalerie. Votre mission est de conserver votre position.
- 15. Vorwärts 16. Brigade (P-Division) 6:00 PM. Le VIème Corps Français s'est replié dans le village de Plancenoit, la dernière position défensive sur le flanc droit des Français. Votre division a pour ordre d'attaquer les Français et de les repousser hors de Plancenoit.

- 16. Ce damné village (P-Corps) 6:00 PM. La marche de l'armée Prussienne est menée par le IVème Corps. La mission est s'enfoncer dans le flanc droit des Français, qui est ancré dans le village de Plancenoit.
- 17. Voici la Vieille Garde (P-Div) 7:30 PM. Ce qui reste du village de Plancenoit a changé de mains quatre fois en deux heures. La 14ème Brigade Prusienne a pour ordre de prendre le village, actuellement tenu par deux bataillons de la garde impériale.
- 18. Baïonnette générale (D-Div) 7:45 PM. Les forces de la Garde impériale s'élevant à une division renforcée attaquent les Alliés sur la droite. Wellington vous a ordonné d'amener votre 3ème division d'infanterie Néerlandaise pour aider à repousser cette dangereuse attaque.
- 19. La Garde Recule ! (B-Brig) 7:50 PM. Les forces Françaises sont dans une condition précaire. La 1ère Brigade d'élite de la Garde a pour ordre de repousser toute attaque et de poursuivre et détruire toute force battant en retraite.
- 20. La bataille de Waterloo (A-Armée) 11:30 AM. Vous êtes Wellington, commandant des forces des Alliés. L'armée Prussienne de Blücher est en marche pour vous soutenir. Votre mission est de tenir votre position jusqu'à ce que les prussiens arrivent avec assez de forces pour permettre à vos armées combinées de vaincre Napoléon une fois pour toutes.

#### Bac à Sable – Campagne

Cliquer sur ce bouton vous amène à l'écran de chargement d'une Campagne. De là vous pouvez entamer une nouvelle Campagne ou charger la sauvegarde d'une Campagne. Pour charger la sauvegarde d'une Campagne, faites défiler la liste pour que la Campagne désirée soit en surbrillance. Puis cliquez sur "Charger Campagne" pour la charger. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton "Effacer Campagne" pour supprimer de manière définitive la sauvegarde d'une Campagne.

Nouvelle campagne. Quand ce choix est sélectionné, l'écran "Sélection de votre armée" apparaît. Primo, dans la case en haut à droite, tapez le nom de votre campagne. Ensuite, vous pouvez sélectionner un Ordre de Bataille à partir duquel vous choisirez vos forces. Vous pouvez utiliser une armée complète ou une plus petite formation (par exemple une division ou une brigade). Si vous sélectionnez une plus petite formation, vérifier la case Équilibrage des forces est une bonne idée. L'étape suivante consiste à sélectionner une ville de départ. Votre armée complète



débutera la Campagne dans cette ville. Enfin sélectionnez un commandant ; cela défini la taille de votre armée. Puis cliquez sur le bouton "Démarrer une partie en Campagne" pour commencer votre Campagne.

*Carte de campagne.* Au démarrage de la partie vous verrez la carte complète de la Campagne.

Les villes et le réseau routier sont le plus important. Déplacer la caméra sur la carte de la Campagne se fait de la même manière que sur les cartes de bataille. Le nom des villes flotte au-dessus de l'emplacement des villes. Les villes majeures sont indiquées par un texte de couleur dorée et les autres de couleur gris clair. Vous pouvez uniquement déplacer vos troupes par les routes ; le mouvement hors des routes n'est pas autorisé sur la carte de Campagne.



Votre armée. L'emplacement de votre armée est indiqué par le drapeau de votre pays. Sous le drapeau est représenté un personnage à cheval qui indique la position de votre armée. Un clic droit sur le drapeau affichera l'OdB listant votre armée. La fenêtre en haut montre la liste de tous les détachements de votre armée. Au début d'une Campagne, il y aura une ligne pour votre armée complète. La fenêtre en dessous montre toutes les unités subordonnées au commandant mis en surbrillance dans la fenêtre du haut. Pour détacher une unité (de n'importe quel niveau,

### Campaign OOB Detached List

Field Marshal Sir Arthur Wellesley Duke of Wellington Luitenant-Kolonel L. P. Coenegracht Kolonel J.B. de Bruijn Generaal-Majoor Albert Dominicus Trip van Zoudtlandt

Field Marshal Sir Arthur Wellesley Duke of Wellington

- Field Marshal Sir Arthur Wellesley Duke of Wellington
- Z.K.H. Prins Guillaume Charles Frédéric van Oranje Nassau
- Lieutenant-General Sir Rowland Hill
- Field Marshal Sir Arthur Wellesley Duke of Wellington
  - 🖬 🛛 Lieutenant General Sir Thomas Picton
  - Lieutenant General Sir Lowry Cole
  - Major Percy Drummond

o-Sien

Herzog Friedrich Wilhelm von Braunschweig-Oels

550

- Generalleutnant Frederich von der Decken
- 🖬 🛛 Generalmajor August von Kruse
- Colonel Sir Friedrich von Arentsschildt

d'un corps à une simple unité combattante), cliquez dessus dans la fenêtre du bas puis cliquez sur le bouton "Détacher". L'unité est alors détachée et apparaît maintenant dans la fenêtre du haut comme une unité à part entière. Si vous avez plusieurs unités dans une ville, utilisez cette fenêtre pour sélectionner l'unité que vous souhaitez envoyer à un emplacement différent. A n'importe quel moment vous pouvez "Rattacher" une unité à votre armée principale. Si cette unité ne se trouve pas avec l'armée principale, elle se déplacera pour la rejoindre.

*Déplacer votre armée*. Faites un clic gauche sur le drapeau pour sélectionner une unité à déplacer. Si vous avez plusieurs unités dans une ville, faites un clic droit sur le drapeau pour afficher la fenêtre de l'armée et cliquez alors sur les unités voulues. Pour déplacer une unité, faites un clic droit sur le nom de la ville de destination. Vous pouvez uniquement bouger de ville en ville. Quand votre unité arrive à destination, une icône apparaîtra au-dessus de la ville montrant qu'elle est occupée par votre armée.

Batailles. Quand une unité de votre armée rencontre une unité de l'armée ennemie, une fenêtre Rapport de reconnaissance apparaît. Cela vous indiquera la taille de votre unité et la force de l'unité ennemie. Vous pouvez choisir entre Combattre ou Retraiter. Si vous choisissez Retraiter, votre unité retourne à la dernière ville où elle est passée. Après cela vous êtes libre de manœuvrer votre unité comme vous le voulez. Si vous choisissez Combattre, votre unité et l'unité ennemie s'affronteront dans une bataille en mode Bac à sable, sur une carte de bataille tactique de Scourge of War, en mode "Ligne de vue" (décrit après dans Bac à sable – Solo)



Vous jouerez cette bataille contre l'IA de la la manière habituelle. A la fin de la bataille l'IA pourra décider de retraiter, ou vous pourrez décider de battre en retraite. Notez qu'il est tout à fait possible d'avoir plus d'une bataille survenant au même moment, comme on peut le voir sur la carte de Campagne. Vous pouvez quitter chaque bataille et basculer à une autre comme bon vous semble. Les pertes sont soustraites de la force de votre armée ; toutefois, 30% des pertes retourneront dans votre armée. Cela représente les blessés légers retournant au combat, de même que les traînards qui rattrapent l'armée. Gagner une campagne. Il y a plusieurs manières de gagner une Campagne. Elles sont déterminées durant le démarrage de votre Campagne en mode Bac à sable. Les options sont : (1) Prendre une ville, chaque armée tente de conquérir Bruxelles ; (2) Conquérir la carte, vous tentez d'occuper la majorité des villes sur la carte ; (3) Détruire l'ennemi, vous devez trouver l'armée ennemie, l'amener en bataille, et gagner en lui infligeant de lourdes pertes ; ou (4) Détruire le ravitaillement, soit conquérir la ville dans laquelle l'ennemi débute la Campagne, tout en empêchant l'ennemi de conquérir votre propre base de ravitaillement.

#### Bac à Sable – Solo

Ce bouton vous amène à l'écran de réglages du Solo en mode Bac à sable. Cet écran présente différentes options pour régler votre partie.



*Sélectionner votre armée*. En haut de l'écran cliquez sur le drapeau français pour jouer en tant que français. Cliquez sur le drapeau combiné Anglo-prussien pour jouer les Alliés.

Sélectionner un commandant. Cette boîte située en haut à gauche montre tous les commandants disponibles pour l'OdB sélectionné. Cliquez sur le bouton "+" pour afficher les commandants des échelons inférieurs. Au plus bas échelon l'arme est indiquée par une petite icône stylisée : un mousquet pour l'infanterie, un canon pour l'artillerie ou une tête de cheval pour la cavalerie.

Sélectionner un Ordre de Bataille. Cette boîte montre tous les fichiers d'Ordres de Bataille (OdB) disponibles pour le jeu et pour les mods installés.

Selectionner une carte. Cette fenêtre affiche toutes les cartes disponibles pour une partie en mode Bac à sable.

Il y a six champs de bataille génériques :

- **35 Die Huegel** comporte un paysage vallonné, autorisant des options tactiques pour un commandant observateur.
- **% Les Plaines** comporte un terrain légèrement vallonné où la disposition des troupes est difficile à dissimuler.
- Quatre des six champs de bataille génériques ont été créés pour le jeu en Campagne :
- **% Nord-Sud** représente le terrain des Flandres avec des routes traversant du nord au sud.
- S Est-Ouest représente la campagne flamande coupée d'est en ouest par des routes.
- **Fetite Ville** propose un autre tableau flamand complet, avec une petite ville.
- **% Grand Ville** représente les champs des Flandres dominés par une grande ville.
- **Waterloo Matin** est une reconstitution méticuleuse du champ de bataille historique, tel qu'il était au début de la bataille.
- Waterloo Après-midi représente l'état du champ de bataille en commençant au moment où les attaques de la cavalerie française finissent et où commence l'attaque des Prussiens à Plancenoit.

*Taille de la bataille.* Ce menu permet de déterminer la taille de la bataille. "Armée contre armée" inclura toutes les unités dans le camp sélectionné.

*Type de bataille*. Ce menu permet de sélectionner le type bataille qui aura lieu.

Si vous choisissez **Attaque**, l'ennemi sera réglé sur une position défensive. Il tiendra l'objectif au début et vous devrez attaquer pour le lui prendre.

Si vous choisissez **Défense**, l'ennemi sera en position offensive. Vous tiendrez l'objectif au début et l'ennemi devra attaquer pour vous le prendre.

Si vous choisissez **Ligne de vue**, vous pourrez voir l'ennemi au début. Si il y a un objectif, aucun camp ne le tiendra au début du combat.

Si vous choisissez **Traquez-les**, vous ne saurez pas où est l'ennemi au début. Vous devrez être prêt à le rencontrer à tout moment. Forces équilibrées. Quand cette option est cochée, les batailles auront des forces approximativement égales. Si elle n'est pas cochée, les armées en présence auront leur force historique, ce qui peut être sérieusement déséquilibré.

*Nombre d'objectifs.* Cela permet au joueur de régler entre 0 et 10 le nombre d'objectifs sur le champ de bataille.

Valeur des objectifs. Cela règle le nombre de points qui peuvent être gagnés pour chaque objectif. Tous les objectifs auront la même valeur en points, qui s'échelonnera entre 100 et 20,000 points chacun. L'idéal est d'équilibrer la valeur en points des objectifs avec le coût attendu en pertes pour prendre et tenir ces objectifs.

*Limite de temps des objectifs*. Cette valeur représente le nombre de minutes qu'un objectif doit être tenu pour être gagné.

*Limite de score*. Le nombre total de points qui doivent être accumulés pour gagner la partie. La fourchette va de 100 à 100,000. La partie s'achèvera quand l'un des camps atteindra ce nombre de points.

*Durée de la partie.* La durée en minutes de la partie. Elle s'achèvera au bout de cette durée si aucun camp n'atteint le nombre de points établi dans la limite de score.

*Heure de début.* L'heure a laquelle débute le scénario, utilisant les 24 heures du système militaire.

Le bouton "Montrer les meilleurs scores" affiche un écran indiquant vos scores dans les parties en mode Bac à sable.

Le bouton "Démarrer partie en mode Bac à sable" chargera une bataille avec les options sélectionnées et vous placera sur le champ de bataille au commande de vos troupes.

#### Scénarios des Joueurs

Certains Mods pour le jeu comporteront des scénarios conçus par les joueurs. Cliquer sur ce bouton affichera un écran où vous pourrez sélectionner quel Mod jouer. En haut à droite se trouve la case pour sélectionner un scénario, où sont listés tous les Mods disponibles. Quand vous cliquez sur un scénario, la Description du scénario apparaît dans la case à gauche. Dans la plupart des scénarios vous jouerez un commandant spécifique, mais dans certains vous aurez le choix. La liste des commandants disponibles sera affichée dans une case en bas à droite.

Le bouton "Montrer les meilleurs scores" affiche l'écran des Meilleurs scores et le bouton "Démarrer un scénario" charge le scénario du Mod sélectionné et vous place sur le champ de bataille avec vos troupes.

#### TUTORIEL

Ce bouton affiche le tutoriel de *Scourge of War*. Vous pourrez jouer ce tutoriel qui est conçu pour vous aider à apprendre les dures leçons du commandement au combat à l'époque napoléonienne.

#### CHARGER PARTIE SAUVEGARDÉE

Ce bouton affiche l'écran qui permet de charger n'importe quelle partie sauvegardée et de reprendre le combat là où vous l'aviez laissé.

#### CHARGER UNE REDIFFUSION

Ce bouton affiche l'écran où vous pouvez charger un fichier de rediffusion afin d'étudier les événements qui ont donné lieu au résultat de la bataille. Le bouton "Charger rediffusion" chargera le fichier en surbrillance. Après le chargement de la rediffusion, appuyez sur la barre d'espace quand vous y êtes invité pour débuter la rediffusion. Durant la rediffusion, les unités sont représentées par de simples cases pour permettre un défilement avant arrière rapide. La rediffusion commencera automatiquement quelques secondes après son chargement. La vitesse et la direction de la rediffusion peuvent être contrôlées par les boutons dans la barre d'outils en bas à droite de l'écran. Le temps est indiqué au milieu de la barre d'outils, et la fin du scénario est indiquée en haut à droite de la barre d'outils. La rangée supérieure des boutons de contrôle règle la vitesse de défilement du jeu. Les mouvements peuvent se faire par intervalle de 5, 30 ou 60 secondes. La vitesse de lecture en avant est sur la droite, en arrière sur la gauche, le bouton Stop est au milieu. La rangée inférieure de boutons permet au joueur d'avancer ou de reculer la rediffusion par crans de 5, 30 ou 60 secondes.

Les cases des unités dans la rediffusion ont un code couleur : noire pour l'infanterie, rouge pour l'artillerie, jaune pour la cavalerie. De plus, l'insigne appropriée sera indiquée au-dessus de la case de l'unité. Une unité qui fait feu sera barrée de jaune. Cliquer sur le drapeau montrera dans la barre d'outils les détails de l'unité sélectionnée – n'importe quelle unité de chaque camp peut être sélectionnée. Toutes les unités des deux camps sur le champ de bataille sont visibles, indépendamment de la visibilité actuelle selon les lignes de vue. Quand vous avez fini de regarder la rediffusion, appuyez sur la touche du clavier Échap. et sélectionnez "Quitter la partie" pour quitter la rediffusion.

Le bouton "Effacer rediffusion" vous permet de supprimer définitivement le fichier en surbrillance.

#### Retour au Menu

Cela vous renvoie au Menu principal.

## MODIFICATIONS



Une Modification, ou "Mod" en abrégé, est un changement au jeu de base réalisé par un joueur. Cela peut être très simple

ou si important que cela change complètement le jeu. Scourge of War est conçu pour permettre la création d'une grande variété de Mods qui peuvent altérer l'apparence et la dynamique du jeu. Les instructions pour créer un Mod sont données dans un document à part, le "Guide des mods", qui fait partie du Kit de développement logiciel, ou "SDK" (en anglais). Le SDK sera disponible quelques temps après la sortie de Scourge of War: Waterloo. Voyez les dernières infos dans le forum de Scourge of War (http://www.norbsoftdev.net/forum).

Les fichiers des Mods doivent être installés dans le bon dossier pour être utilisables dans le jeu. Le dossier par défaut pour les Mods est C:\Matrix Games\Scourge of War – Waterloo\Mods. La plupart des Mods sont téléchargés en tant que fichiers compressés. Ils doivent être décompressés en utilisant un logiciel adéquat, tel que 7Zip or PKZip. Le créateur du Mod sera capable de vous dire quel programme a été utilisé pour compresser les fichiers.

Cet écran affiche dans la partie gauche de la fenêtre la liste de tous les Mods installés sur votre ordinateur dans le dossier des Mods. Un Mod peut être activé en cliquant sur la case marron à gauche de son nom. Un Mod actif sera indiquée par une case cochée. Les Mods actifs sont chargés dans l'ordre indiqué sur sur l'écran des Mods, depuis le haut vers le bas. Dans certains cas, les Mods devront être chargés dans un ordre spécifique. Pour changer cet ordre, cliquez sur le nom du Mod en maintenant enfoncé le bouton. Déplacez-le alors vers le haut ou le bas dans la liste, et relâchez le bouton de la souris quand il se trouve à l'endroit voulu.

La partie droite de l'écran affiche des informations sur le Mod inclues par la personne ayant créé ce Mod. Tous les Mods ne proposent pas de telles informations.

Quand vous avez sélectionné les Mods que vous voulez activer ou désactiver, et que vous les avez chargé dans l'ordre correct, cliquez sur le bouton "Utiliser les Mods sélectionnés" en bas de l'écran. Cela enregistrera vos choix et vous ramènera au Menu principal.

## Options

| Options - Page 1 Options - Page 2                   | Options - Page 3 | and the second second           | A    |
|---|------------------|---------------------------------|------|
| D' I O r  |                  | T                               |      |
| Show all Dead Bodies                                |                  | Max Terrain Draw Distance       |      |
| Display Rifle Smoke<br>Display Artillery Explosions |                  | Best 🛛 👻<br>Show Map Objects    |      |
| Hide Flag Icons<br>Show Road Path Icons             |                  | Best                            |      |
| Sprite Ratio  | 6                | Uniform Quality<br>Best V       |      |
| Foliage   |                  | Max Number Arty Hit Decals      | 50   |
| Max Transparent Tree                                | 70               | Max Units Draw Distance (yds)   | 1100 |
|   | 204              | Max Trees Draw Distance (yds)   | 1100 |
| Display Off-Map Trees                               |                  | Max Objects Draw Distance (yds) | 1100 |



L'écran des Options vous permet de personnaliser *Scourge of War* pour correspondre à vos préférences de

jeu ainsi que pour ajuster les réglages afin de maximiser les performances du jeu sur votre ordinateur.

#### Onglet des Options, Page 1 : Niveaux de Difficulté Prédéfinis

Cela permet de régler la difficulté du jeu sur sept niveaux (plus un niveau "Personnalisé" qui permet de personnaliser la difficulté). Les sept niveaux de difficulté prédéfinis ajustent la difficulté selon quatre variables, expliquées dans le tableau suivant :

|  | Non<br>entrainé | Milice | Normal | Chevronnés   |        |           | Grognards |
|--|-----------------|--------|--------|--------------|--------|-----------|-----------|
| Force des régiments de l'IA                          | -20%            | -10%   | Hist   | +10%<br>+20% | Hist   | +30%      |           |
| Affichage de la carte                                | А               | В      | В      | c'           | C      | D         | D         |
| QGES   | Non             | Non    | Non    | Non          | Non    | Oui       | Oui       |
| Ordres par<br>Courriers au Niveau<br>de Commandement | Aucun           | Aucun  | Aucun  | Armée        | Corps+ | Division+ | Brigade+  |

#### Force des régiments de l'IA

L'IA ajoute ou soustrait des effectifs des régiments ennemis selon le taux indiqué pour chaque niveau de difficulté. Aux niveaux "Normal" et "Historique", les forces des régiments ennemis sont à leur niveau historique.

#### Affichage de la carte

L'affichage de la carte changera selon le niveau de difficulté.

A La carte affiche toutes les unités.

B La carte affiche les unités amies et ennemies visibles par toute unité amie.

- C La carte affiche les unités amies et ennemies visibles par vous.
- D La carte n'affichera aucune unités, seulement les objectifs.

#### QGES

La caméra peut se déplacer n'importe où sur ou au-dessus du champ de bataille, à l'exception des deux niveaux de difficulté les plus élevés, "Historique" et "Grognard". A ces niveaux de difficulté, la caméra ne peut être déplacée depuis le commandant que vous jouez. C'est "QGES", ou "Quartier Général En Selle". Vous pourrez uniquement pivoter la caméra de gauche à droite et de haut en bas. C'est la plus proche simulation de la guerre napoléonienne sur un champ de bataille dans le monde aujourd'hui.

#### Ordres par courriers selon le niveau de commandement

Aux niveaux de difficulté Non entraîné, Milice, et Normal, tous les mouvements et les ordres de mouvement et de posture peuvent être donnés par la méthode de clic expliquée dans "Comment se déplacer", ils seront transmis instantanément.

Toutefois à des difficultés supérieures, il peut vous être demandé d'envoyer des courriers afin de donner un ordre de mouvement ou de posture à vos subalternes. En induisant un délai du fait d'avoir à envoyer un courrier, vous ferez l'expérience de la plus proche simulation du tempo des batailles dans les guerres napoléoniennes. Comment envoyer un courrier est expliqué dans "Écran d'envoi de courrier".

Au niveau de difficulté Chevronné, si vous êtes un commandant d'armée, vous devez envoyer vos ordres par courrier. (Si vous êtes un commandant de corps, ou inférieur, vous pourrez toujours donner vos ordres en cliquant).

- Au niveau de difficulté Vétéran, si vous êtes un commandant d'armée ou de corps vous devez envoyer vos ordres par courrier. (Si vous êtes un commandant de Division, ou inférieur, vous pourrez toujours donner vos ordres en cliquant).
- Au niveau de difficulté Historique, si vous êtes un commandant d'armée, de corps ou de division vous devez envoyer vos ordres par courrier. (Si vous êtes un commandant de Brigade ou de Batterie, vous pourrez toujours donner vos ordres en cliquant)
- Au niveau de difficulté Grognard, vous devez envoyer vos ordres par courrier sauf si vous êtes un commandant de Batterie.

Grognard est un mot français pour "râleur," et était un terme affectueux utilisé par Napoléon pour l'élite des soldats de son armée, les hommes de la Garde impériale.

#### Réglage de difficulté personnalisé

Cela est activé en sélectionnant le réglage de difficulté prédéfini "Personnalisé". Cela vous permet d'ajuster la difficulté du jeu selon six variables :

- Agressivité IA Ce paramètre affecte selon les situations la tendance à attaquer ou défendre pour les commandants de l'IA. Un réglage positif rend les commandants de l'IA plus agressifs qu'ils n'étaient historiquement ; un réglage négatif rend les commandants de l'IA moins agressifs qu'ils n'étaient historiquement.
- Niveau de moral IA Ce réglage ajuste le moral des unités de l'IA. Un réglage positif donne aux unités de l'IA plus de

moral, et un réglage négatif donne un moral plus bas que ce qu'il était historiquement.

- Force des régiments de l'IA Ce réglage ajuste les effectifs des unités d'infanterie et de cavalerie de l'IA. Ce réglage se lit comme un pourcentage. Ainsi, un réglage de 100 donne à l'IA les mêmes effectifs que historiquement, un réglage supérieur à 100 donne plus d'effectifs que historiquement, et un réglage inférieur à 100 donne moins d'effectifs que historiquement.
- **Affichage des icônes sur la carte** Ce réglage ajuste le volume d'informations indiquées sur la carte.
  - "Toutes les unités" La carte affichera toutes les unités.
  - **"Toutes en vue"** La carte affichera toutes les unités amies et ennemies visibles par vos unités.
  - **"Toutes à 1 Km"** La carte affichera toutes les unités amies et ennemies à 1000 mètres de vos unités amies.
  - **"Toutes à 700 mètres"** La carte affichera toutes les unités amies et ennemies à 700 mètres du joueur.
  - "Carte nue" La carte n'affichera aucune unités, seulement les objectifs et l'icône de la caméra.
- Distance maximum de la caméra Ce réglage ajuste la distance à laquelle la caméra peut s'éloigner du commandant que vous jouez. Réglez la valeur sur "10," le plus bas réglage, pour verrouiller la caméra sur vous (appelé aussi "QGES", ou "Quartier Général En Selle").

Intervalle sauvegarde auto (mins) Une sauvegarde automatique est créée aux intervalles réguliers que vous décidez. C'est le nombre de minutes de temps de jeu entre une sauvegarde et la suivante. Pour désactiver cela, réglez-le sur zéro. Si vous mettez une valeur supérieure à zéro, le jeu sauvegardé sera dans l'écran "Charger jeu sauvegarder", à partir duquel il pourra être chargé et rejoué depuis la dernière sauvegarde.

**Résolution de l'écran** La plupart des joueurs opteront pour la résolution d'écran actuelle de leur système. Une résolution d'écran optimale dépend de chaque moniteur. Certains moniteurs donnent seulement un bon résultat dans leur résolution native. Vous pouvez jouer à une résolution de 1024 x 768 pour maximiser la taille des boutons du menu.

# Note : vous devez redémarrer le jeu pour qu'un changement de résolution d'écran prenne effet.

Plein écran Si non coché, *Scourge of War: Waterloo* sera joué en mode fenêtré – c'est à dire, sur une partie de l'écran. Cela permet un fonctionnement multitâches tout en jouant au jeu. La fraction de l'écran utilisée dépend de la résolution d'écran sélectionnée dans le jeu et de la résolution de l'écran sélectionnée dans Windows.

Afficher liste des cibles Si coché, une petite fenêtre apparaîtra dans le coin gauche supérieur de l'écran de jeu, montrant la distance des unités ennemies visibles. C'est une aide de jeu et n'affecte pas les performances de l'ordinateur. L'affichage peut être basculé sur on et off durant une partie en appuyant sur la touche "U". Désactiver le menu contextuel Si coché, les menus contextuels ne seront pas affichés. Cela est prévu pour les joueurs utilisant uniquement des courriers pour envoyer des ordres.

#### ONGLET DES OPTIONS, PAGE 2 :

| Options - Page 1 Options - Page 2 | Options - Page 3 | and the state of the state of the   |
|-----------------------------------|------------------|---|
|                                   |                  |   |
| Preset Difficulty Levels          |                  | Orders by Courier at this level and above   |
| Normal 🖤                          |                  | Side 🛛  |
| Custom Difficulty Settings        |                  | Map Icons Display Level   |
| AI Aggressiveness                 |                  | All in Sight 🛛  |
| AI Morale Level                   |                  | Screen Resolution<br>1280x1024<br>Game Restart Required   |
| AI Regiment Strength (%)          |                  | To Change Resolution  |
| Max Camera Distance From You      |                  | Other Options   |
| da                                |                  | Full Screen   |
| Autosave Interval (mins)          |                  | Display Target List   |
| de                                | T                | Disable Context Menu  |
|                                   |                  | the second se |
| Contract The Contract of Contract |                  |   |

#### Affichage des Options

Cela vous permet d'ajuster la qualité et le réalisme des graphismes, ce qui peut affecter les performances du jeu sur votre ordinateur. Cela permet aussi d'ajouter des aides de jeu.

(\* Les réglages des Options indiqués ci-après avec une astérisque peuvent être modifiés durant une partie en accédant au menu Options.)

\*Montrer tous les cadavres Si cela est sélectionné, le champ de bataille montrera tous les cadavres s'accumulant durant un scénario. Sur un important scénario, il peut y avoir assez de cadavres pour ralentir un ordinateur peu puissant.

\*Afficher la fumée des fusils Désélectionner cela améliorera légèrement les performances de l'ordinateur.

\*Afficher les explosions des tirs d'artillerie Désélectionner cela améliorera légèrement les performances de l'ordinateur.

\*Cacher les icônes des drapeaux Les icônes au-dessus des drapeaux amis sont des aides de jeu (voir "Icônes des drapeaux"). Si vous ne voulez pas les voir, vous pouvez désélectionner cette option. Cela n'affecte pas les performances de votre ordinateur.

\*Montrer les icônes de cheminement sur route Si sélectionné, de petites icônes dorés montreront le cheminement sur une route d'une unité sélectionnée, si elle a eu pour ordre Utiliser les routes. C'est une aide de jeu et n'affecte pas les performances de votre ordinateur.

**Ratio des sprites** Ce curseur permet de changer le ratio des sprites des soldats. Dans *Scourge of War: Waterloo*, le ratio par défaut est de 6. Un réglage de "o" utilise aussi la valeur de 6 soldats par sprite. Changer ce paramètre peut affecter de manière significative les performances du jeu, particulièrement pour les batailles avec un grand nombre de soldats sur le champ de bataille.

#### Végétation

**Pourcentage des arbres affichés** Ce curseur règle le pourcentage de végétation qui sera affichée sur le terrain. Réduire ce pourcentage améliorer les performances de votre ordinateur.

Affichage des arbres hors-carte Cela affiche les arbres au-delà des bords du terrain jouable, donnant l'impression que le terrain

est sans limite. Désélectionner cette option améliorera les performances de votre ordinateur.

**\*Transparence max selon distance d'affichage des arbres (mètres)** Cela règle la distance à partir de laquelle les arbres seront transparents, ce qui permet de mieux voir et se battre dans les terrains boisés.

Les arbres et autre végétation peuvent aussi être basculés entre on et off en utilisant la touche "T".

NOTE: augmenter le réglage de transparence ou basculer sur off la végétation ne rendra pas visible toute unité ennemie qui pourrait se cacher là (voir "Effets du terrain sur la visibilité").

Murs transparents avec les arbres Cela rend les bâtiments transparents à la même distance que pour les arbres, selon l'option précédente.

Montrer le terrain hors-carte Cela active ou désactive la fonction qui dessine le terrain enveloppant les bords de la carte, donnant l'impression d'un terrain sans limite. Désélectionner cela améliorera légèrement les performances de votre ordinateur. Note : le terrain enveloppant est générique et n'est pas historiquement précis.

Qualité des uniformes Ce réglage affecte la qualité graphique et la variété des uniformes des soldats dans un scénario. Un haut réglage, particulièrement sur d'importants scénarios, ralentira les performances d'un ordinateur peu puissant (c'est à dire avec un processeur inférieur à 2 GHz et avec moins de 2 Go de RAM).

#### Terrain

**Distance max d'affichage du terrain** Cela diminue la distance à partir de laquelle le terrain sera dessiné depuis la caméra. Réduire ce réglage peut améliorer de manière significative les performances de l'ordinateur.

Afficher les objets sur la carte Ce menu détermine si les barricades en bois et les bâtiments sont activés ou non. La séquence est : Meilleure – tous sont activés ; Haute – les bâtiments sont désactivés, les barricades sont activées ; Moyen – les bâtiments sont activés, les barricades en bois sont désactivées ; Bas – les bâtiments et les barricades sont désactivés. Réduire les objets peut légèrement améliorer les performances de l'ordinateur.

Nombre max d'images pour les tirs d'artillerie Ces "images" sont les graphismes montrant les impacts d'artillerie sur le sol. Le nombre maximum est 50, pour éviter de dégrader les performances du jeu. Les plus anciennes images sont enlevées et les nouvelles ajoutées une fois que la limite est atteinte. Réduire ce nombre peut légèrement améliorer les performances de l'ordinateur.

\*Distance max d'affichage des unités (mètres) C'est la distance maximum à laquelle sont affichées les troupes sur le terrain, à partir de la caméra. Cela n'affecte pas les distances à partir desquelles les unités ouvriront le feu, particulièrement pour l'artillerie.

\*Distance max d'affichage des arbres (mètres) Ce réglage ajuste la distance maximum à partir de laquelle depuis la caméra seront affichés les arbres. Réduire cette distance peut améliorer de manière significative les performances de l'ordinateur. \*Distance max d'affichage des objets (mètres) Cela ajuste la distance maximum à partir de laquelle les palissades, les murs, les bâtiments et les autres objets sur la carte seront affichés. Réduire cette distance peut légèrement améliorer les performances de l'ordinateur.

ONGLET DES OPTIONS, PAGE 3:

| Camera                          |                | Sounds              |  |
|---------------------------------|----------------|---------------------|--|
| Camera stay with OOB Navigation |                | Play Map Sounds     |  |
| Camera Speed Forward/Backward   | 50             | Play Marching Music |  |
| Camera Speed Right/Left         | 40             | Music Volume        |  |
| Camera speed Up/Down            | 4 <sup>1</sup> |                     |  |
| Camera Speed Rotation           | 48             |                     |  |
| Languaga                        |                |                     |  |

#### Caméra

\*Caméra reste avec navigation OdB Utiliser les flèches du clavier vous permet de vous déplacer rapidement dans la chaîne de commandement. Avec cette option sélectionnée, la caméra restera fixe tandis que vous naviguez dans votre chaîne de commandement. Avec cette option désélectionnée la caméra se déplace sur chaque commandant ou unité qui est sélectionné en utilisant les flèches du clavier lorsque vous naviguez dans la chaîne de commandement. Cela n'affecte pas les performances de l'ordinateur. **Options vitesse de la caméra :** Ces réglages individuels peuvent changer la vitesse à laquelle le point de vue de la caméra change. C'est exprimé en unités arbitraires et peut s'ajuster selon vos préférences. Des ordinateurs peu puissants peuvent obtenir de meilleures performances en diminuant ce réglage. Les options précises sont :

- 😽 \*Vitesse de la caméra Avant / Arrière
- 😽 \*Vitesse de la caméra Gauche / Droite
- 😽 \*Vitesse de la caméra Haut / Bas
- 😽 \*Vitesse de rotation de la caméra

#### Langue

Ce menu permet de régler les textes du jeu et des menus parmi les langues disponibles. Veuillez noter que les rangs militaires et les désignations des unités sont toutes dans la langue natale de l'unité et ne sont pas affectés par ce réglage.

#### Sons

**Jouer les sons sur la carte** Bascule sur on ou offles sons d'ambiance qui sont entendus pour différents terrains afin d'ajouter du réalisme. Désélectionner ces sons peut légèrement améliorer les performances de l'ordinateur.

Jouer les musiques de marche Quand sélectionné, les unités marchant sur les routes joueront parfois une musique de marche.

Volume de la musique Ce curseur ajuste le volume de la musique jouée alors que le joueur sélectionne les options parmi les écrans du jeu avant de commencer une bataille. Trois boutons se trouvent en bas de l'écran. Le bouton "Appliquer les options" doit être cliqué pour enregistrer tout changement parmi les trois onglets des options. Le bouton "Options par défaut " réinitialise toutes les options. Le bouton "Menu principal" vous ramène à l'écran du menu principal.

## Démissionner



Cliquer sur ce bouton ferme le jeu et vous et vous ramène dans le monde ordinaire de votre ordinateur.





L'écran des Crédits montre le nom et les rôles dans l'équipe de développement qui a créé *Scourge* 

of War: Waterloo. Sont aussi indiqués les noms des sociétés qui ont contribué d'une manière ou d'une autre au développement de ce jeu.

# ¾ L'écran de Jeu

Une fois que vous avez sélectionné "Démarrer le jeu", soit sur l'écran de Batailles, soit sur l'écran Bac à sable, le jeu se chargera. Vous verrez un texte en bas montrant quels fichiers sont en cours de chargement. Quand tous les fichiers ont été chargés, le jeu commencera.



## Comment Bouger la Caméra

- Scourge of War utilise les touches conventionnelles pour déplacer la caméra dans un environnement en 3D :
- Appuyer sur W : déplace la caméra droit devant, en gardant la même orientation.
- Appuyer sur S: déplace la caméra droit en arrière, en gardant la même orientation.
- Appuyer sur A : déplace la caméra sur la gauche, en gardant la même orientation.
- Appuyer sur D : déplace la caméra latéralement sur la droite, en gardant la même orientation.
- 3 Appuyer sur Q: tourne la caméra vers la gauche.

- 🎝 Appuyer sur E : tourne la caméra vers la droite.
- Appuyer sur la barre d'espace ou molette de la souris vers l'arrière : augmente la hauteur de la caméra, en gardant la même orientation.
- Appuyer sur Maj Gauche ou molette de la souris vers l'avant: diminue la hauteur de la caméra, en gardant la même orientation.
- Appuyer sur clic de la molette de la souris (sur un pavé tactile, maintenir appuyé clic droit et bouger vers l'avant) : tourne la caméra dans n'importe quelle direction.

Vous pouvez aussi déplacer le curseur sur un des bords de l'écran pour déplacer la caméra :

- **35 Bord supérieur de l'écran :** déplace la caméra droit devant, en gardant la même orientation.
- Sord inférieur de l'écran : déplace la caméra droit en arrière, en gardant la même orientation.
- Bord gauche de l'écran : déplace la caméra sur la gauche, en gardant la même orientation.
- **35 Bord droit de l'écran :** déplace la caméra latéralement sur la droite, en gardant la même orientation.

NOTE : certains scénarios ont une limite à la distance à laquelle vous pouvez déplacer la caméra depuis la position de votre commandant sur le champ de bataille, c'est une manière de simuler le "brouillard de guerre".

Aussi, si vous avez sélectionné la difficulté "Grognard", ou avez sélectionné la difficulté "Personnalisé" et avez établi une "Distance max de Caméra à partir de vous" de "10," le plus bas réglage, vous pourrez uniquement tourner la caméra. Vous ne pourrez pas la faire s'éloigner de vous.

## Comment Bouger Votre Commandant et Vos Subordonnés

### Comment Sélectionner un Commandant ou une Unité de Combat

Vous pouvez vous déplacer, ou n'importe quel commandant ou unité qui vous est subordonné. Afin de vous déplacer, de bouger un commandant subalterne, ou un régiment, un canon, un chariot de munitions, vous devrez d'abord le sélectionner.

Pour sélectionner un commandant ou une unité, faites un clic gauche sur le drapeau qui accompagne chaque commandant et unité sur l'écran de jeu. Le drapeau s'élèvera et passera en une couleur brillante pour indiquer qu'il est sélectionné.

## MENUS CONTEXTUELS



Quand vous faites un clic droit sur le drapeau d'une unité sélectionnée ou sur un point de destination, un menu contextuel apparaîtra. Cela amènera des commandes qui sont utiles pour la situation présente.

Il y a quatre types de menus contextuels pour une unité et une situation. Les types sont : Au repos, Destination, Marche, et Au combat. Le menu contextuel Au repos apparaît quand vous cliquez sur le drapeau d'une unité qui est stationnaire et pas en combat. Le menu contextuel **Destination** apparaît à la fin du mouvement, quand vous faites un clic droit sur le sol pour ordonner un mouvement. Le menu contextuel **Marche** apparaîtra si vous cliquez sur le drapeau d'une unité en mouvement. Enfin, le menu contextuel **Au combat** apparaîtra si vous faites un clic droit sur le drapeau d'une unité en combat. La fonction de chaque bouton est identifiée par une infobulle. Si vous faites un clic gauche sur un bouton, l'ordre est exécuté immédiatement. Si vous faites un clic droit sur un bouton, l'action est en pause jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton "Exécuter" (l'icône enveloppe). Plusieurs commandes peuvent s'enchaîner pour être exécutées en même temps.

COMMENT DÉPLACER UNE UNITÉ SÉLECTIONNÉE Pour déplacer une unité ou un commandant sélectionné, faite un clic droit sur le point de destination voulu. Un repère vert apparaîtra sur le sol et un menu contextuel s'ouvrira. Si vous souhaitez que l'unité change d'orientation, faites un clic droit et maintenez appuyé, puis bougez légèrement la souris dans la direction voulue. Un clic gauche ferme le menu contextuel.

## Points de Références

Dans certains cas vous ne voulez pas que vos unités se déplacent en ligne droite vers leur destination. Il est possible de bouger indirectement une unité en établissant des points de références. Pour établir une route utilisant des points de références, primo faites un clic gauche sur une unité ou un commandant pour le sélectionner. Puis maintenez enfoncé la touche "ALT" et en même temps faites un clic droit aux différents endroits sur le sol où vous voulez que l'unité aille.

## MOUVEMENT QGES

Les "Mouvements en QGES" permettent à un joueur utilisant le mode QGES de déplacer son commandant en utilisant les commandes du clavier. ("Quartier Général En Selle," le style de jeu façon "Vous êtes ici". Quand un joueur est en mode QGES, la caméra suit le commandant du joueur : la caméra peut pivoter mais ne peut se déplacer.) Les "Mouvements QGES" peuvent être activés seulement depuis l'écran des options du jeu. Depuis l'écran principal du jeu, cliquez sur Menu, puis Options. Sur le coté droit, réglez le curseur Mouvement QGES sur un nombre, ce nombre représentant le nombre de mètres que le joueur pourra faire si il n'est pas interrompu. Voici les commandes disponibles dans ce mode :

⅔ W : Bouger en avant.

⅔ S : Faire un volte-face.

- 😽 A : Changer l'orientation du joueur (sens anti-horaire).
- 😽 D : Changer l'orientation du joueur (sens horaire).
- 😽 Maj gauche : Double les mouvements du joueur.
- 🇞 Espace : Arrête le joueur.
- Pour désactiver le mode QGES, ouvrez l'écran des Options du jeu et remettez la distance à zéro.

NOTE : pour les joueurs qui n'ont pas édité keyboard.csv, le contrôle de la caméra est restreint au mouvement de la souris quand le mode Mouvement QGES est activé, les touches WSAD ne peuvent pas être utilisés pour le mouvement de la caméra.

## COMMENT UTILISER LES ROUTES

Afin que le commandant sélectionné ou une unité puisse atteindre une destination distante plus rapidement, sélectionnez le bouton "Utiliser les routes" dans le menu immédiatement après que la destination ait été cliqué. Le commandant utilisera les routes disponibles pour se rendre à destination. Si "Utiliser les routes" n'est pas sélectionné, le commandant avancera en ligne droite vers sa destination.

## Comment Déplacer une Unité Entière

Les ordres pour déplacer une unité entière (par exemple une brigade) sont donnés d'abord en faisant un clic gauche sur l'officier commandant l'unité pour le sélectionner. Puis faites un clic droit sur la destination, et ensuite cliquez sur une formation dans le menu contextuel. L'unité entière se mettra en route et prendra la formation voulue quand elle arrivera à sa destination. Si vous voulez que l'unité change d'orientation, alors faites un clic droit et maintenez appuyé, tout en tournant la souris dans la direction souhaitée, comme indiqué par une icône verte sur le sol. Un clic gauche ferme le menu contextuel.

## La Carte de Commandement

Une manière supplémentaire de donner des ordres à vos unités est d'utiliser la carte de commandement. Vous pouvez afficher cette carte en appuyant sur "N" sur votre clavier. Vous devez d'abord sélectionner l'unité à laquelle vous souhaitez donner un ordre avant d'afficher la carte de commandement. Cliquez sur la carte de commandement sur l'emplacement où vous souhaitez que l'unité se rende. L'unité se déplacera vers cet endroit à moins d'être interrompue ou attaquée par une unité ennemie. Il y a quatre ordres de mouvement supplémentaires qui sont définis au clavier :

- Nombre 1 : le commandant sélectionné et tous ses subordonnés avanceront de 300 mètres dans la direction où ils sont orientés, à moins d'être interrompus ou attaqués.
- Nombre 2 : le commandant sélectionné ou (uniquement) une unité avancera de 300 mètres dans la direction où ils sont orientés, à moins d'être interrompu ou attaqué.
- Nombre 3 : le commandant sélectionné et tous ses subordonnés avanceront de 300 mètres dans la direction où ils sont orientés, à moins d'être interrompus, attaqués, ou qu'une bonne position défensive soit trouvée.
- Nombre 4 : le commandant sélectionné ou (uniquement) une unité avancera de 300 mètres dans la direction où ils sont orientés, à moins d'être interrompu, attaqué, ou qu'une bonne position défensive soit trouvée, (Les commandes "3" et "4" sont idéales pour avancer des troupes vers des parapets, des murs et palissades).

## Effet du Terrain sur les Mouvements

Comme le temps est toujours un aspect crucial sur un champ de bataille, la liste suivante vous aidera à garder un œil sur le terrain pour ce qui vous permettra de faire accélérer vos propres troupes et de ralentir l'ennemi. Éviter un terrain lent vous aidera aussi à moins fatiguer vos unités.

Les types de terrain sont listés du plus rapide au moins rapide :

- Routes et chemins
  Terrain ouvert
  Champ de seigle, avoine, blé et foin
  Champ de mais
  Vergers
  Bois
  Terrain accidenté
- 8. Cimetières

- 9. Parapets
- 10. Ruisseaux
- 11. Berges
- 12. Forêts denses
- 13. Pentes
- 14. Palissades et murs
- 15. Cours d'eau

# Repères et Icônes

Différents repères et icônes sont affichés sur le champ de bataille pour aider le joueur.

## Icônes des Drapeaux

Si réglé dans l'écran des Options, des icônes seront affichées audessus d'un drapeau, montrant la relation entre les unités et les commandants.

Quand sélectionné, le drapeau d'un commandant ou d'une d'unité sera affiché dans une couleur plus brillante.

Une étoile rouge montre l'officier supérieur de l'unité sélectionnée.

Le champ de bataille du commandant du joueur a aussi une icône stylisée représentant un drapeau avec une croix de Malte.

Une étoile orange indique les subalternes immédiats d'un officier sélectionné.

Une étoile grise est affichée pour montrer un commandant deux niveaux inférieurs à celui sélectionné.

Les unités ennemies qui sont une cible valable auront une icône de viseur rouge et blanc au-dessus de leur drapeau.

## Repère des Objectifs



Pour certains types de batailles, il y a des objectifs spécifiques sur le terrain qui rapportent des points si conquis ou tenu pendant une certaine durée. Ils sont indiqués sur la carte par une ovale avec une couronne de feuilles. Un objectif qui est

tenu a un drapeau au centre de l'ovale. Si l'objectif n'est tenu par aucun camp, la forme d'un clairon gris est au centre de l'ovale.



Quand vous avez sélectionné un commandant et que ce commandant a pour ordre de se rendre à un nouvel emplacement, la destination est indiquée par un repère vert. Ce repère a une ovale doré entourant un clairon

doré sur un champ vert et avec des rubans verts pointant vers la destination. Un soleil doré tournant est affiché sur le sol afin que la destination puissent être vue sur un terrain obstrué.

# La Liste des Cibles

Primary Target: 84ème de Ligne, 1ère Batallion 80 yards 27ème de Ligne, 1ère Batallion 131 yards 84ème de Ligne, 2ème Batallion 128 yards Si une unité combattante est sélectionnée et que

des unités ennemies lui sont visibles, une liste des cibles apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu.

VIS : signifie que l'unité cible est visible, mais pas à portée des armes de l'unité sélectionnée. (Vous pouvez déplacer le curseur sur la case des armes pour voir la portée des armes de l'unité sélectionnée) Si **VIS** n'apparaît pas, l'unité cible listée est à portée des armes de l'unité sélectionnée, qui peut l'engager. Si plus d'une unité cible est à portée des armes de l'unité sélectionnée, l'IA tirera sur la plus proche ou la plus dangereuse.

Pour basculer sur on / off la Liste des cibles, utilisez la touche "U".

# L'écran de Fin de Partie

Cet écran propose une description du résultat de la bataille. Les scores sont indiqués sur la droite. Veuillez noter que dans les scénarios, les scores nécessaires pour atteindre un niveau de victoire précis sont établis par le concepteur du scénario. Vous pouvez avoir un score au-dessus de zéro et obtenir une défaite majeure car le concepteur pense qu'il faut un plus haut score pour une emporter la victoire.

# LA BARRE D'INFORMATION

Cette barre couvre l'ensemble de la partie basse de l'écran et fournie différentes informations pour vous aider durant la bataille.

En haut se trouve le chronomètre, qui enregistre le temps de jeu au format militaire ; par exemple, 1:00 a.m. est 13:00 au format militaire.

Le chronomètre est superposé sur un graphisme indiquant la météo.

En-dessous du chronomètre se situe le compas, qui indique la direction dans laquelle est orientée la caméra. (Note : pour orienter le joueur sur le champ de bataille, le compas est mieux utilisé avec la carte qui s'affiche avec le bouton Carte à l'extrême droite de la barre d'information. En jeu sur la carte du champ de bataille, le nord est toujours en haut).

Le Compas est superposé sur un graphisme indiquant le terrain occupé par l'unité actuellement sélectionnée.

A droite du Compas se trouvent les informations d'identification de l'unité actuellement sélectionnée. La ligne supérieure montre le nom de l'unité ou le commandant, et la ligne du milieu montre le nom de l'unité parente. Pour une brigade (Prussien : régiment) et des unités inférieures et les commandants, la ligne du bas montre le nom de la division parente (Prussien : brigade parente).

La zone centrale montre quatre chiffre importants. En haut à gauche est indiqué le nombre actuel d'hommes dans l'unité, sa Force. En haut à droite est indiqué le nombre de pertes subies par l'unité sélectionnée. En bas à gauche est montré le score de l'unité, ou Grade, qui est une combinaison des pertes infligées par l'unité moins les pertes subies par l'unité, plus n'importe quels points pour les Objectifs qu'elle a tenu. Si une unité combattante est sélectionnée des barres indiquant la Fatigue et le Moral sont au-dessus de ces quatre nombres. Leur longueur indique combien l'unité possède de ces importantes qualités.

## Icônes & Boutons

Il y a trois rangées de boutons ou icônes de statut qui sont affichées selon le type et le rang de l'unité qui est actuellement sélectionnée. Un bouton (b) effectue une action, une icône de statut (i) fournit seulement des informations. Les boutons ont un fond gris et les icônes de statut un fond marron. Les boutons spécifiques qui sont affichés dépendent du type d'unité ou de commandant actuellement sélectionné. La fonction de chaque bouton est expliquée par un texte dans une infobulle.



Prendre le commandement (b). Place le joueur directement au commande de l'unité sélectionnée ou du commandant. Toutes les fonctions de l'IA sont désactivées.



Temps double (b). Ordonne à l'unité ou au commandant de se déplacer à un rythme deux fois plus rapide. La fatigue sera aussi plus rapide.



Halte (b). Ordonne à l'unité ou au commandant de s'arrêter immédiatement.



Utiliser les routes (b). Ordonne à l'unité ou au commandant de se rendre à leur destination en utilisant le meilleur chemin possible.



Venir à moi (b). Déplace la caméra sur l'unité ou le commandant sélectionné.



Aller à l'unité sélectionnée (b). Déplace la caméra sur l'unité ou le commandant sélectionné.



Volée (b). Quand cliqué une fois, ordonne aux soldats dans l'unité de cesser le feu et recharger. Quand cliqué

à nouveau, ordonne à tous les soldats de tirer une volée et de reprendre les tirs à volonté.



S'allonger (b). Ordonne à un bataillon d'infanterie de passer de la position debout à la position allongée.



Détacher les canons (b). Ordonne aux canons de se préparer à faire feu.



Attacher les canons (b). Ordonne aux canons de se préparer au mouvement.



Détacher (b) et Attacher (b). Détacher ordonne à l'unité sélectionnée de se détacher de son commandant. Attacher

retourne l'unité sous le commandant du plus proche commandant.



Visible à l'ennemi (i). Indique que le moral de l'unité est diminué car elle est en vue de l'ennemi.



Bonus de commandement (i). Indique que le moral de l'unité est augmenté par la présence voisine d'un commandant.



Bonus terrain défensif (i). Indique que le moral de l'unité est augmenté grâce à une bonne position défensive.



Unité ralliée (i). Indique que le moral de l'unité est augmenté car elle n'a pas été engagée et est dans le rayon de commandement d'un officier supérieur.



Former une ligne (b). Ordonne à l'unité de former une ligne (infanterie ou cavalerie).



Former une colonne (b). Ordonne à l'unité de former une colonne de marche.



Former un carré (b). Ordonne au bataillon de former un carré (uniquement l'infanterie).



Mode suivi (i). Indique que la caméra suit l'unité active. Cela est ordonné avec la touche "F", en supposant que vous utilisez une configuration clavier standard.

â

Bonus de soutien (i). Indique que le moral de l'unité est augmenté par la présence voisine d'une unité amie.



Bonus terrain surélevé (i). Indique que le moral de l'unité est augmenté par une position plus élevée que l'ennemi.



Unité au repos (i). Indique que l'unité se repose et que sa fatigue diminue.



Attaqué de flanc (i). Indique que le moral de l'unité est grandement diminué à cause de tirs d'une unité ennemie sur un flanc.



Cible bloquée (i). Indique qu'une unité amie est entre cette unité et une unité ennemie. Notez qu'il peut y avoir plusieurs autres cibles valables à portée.

Tirer par dessus (i). Indique que l'unité est suffisamment en hauteur pour tirer par dessus une unité amie et toucher un ennemi sur un terrain en contrebas.

Attitudes : ce sont des ordres donnés au commandant d'une unité pour adopter l'attitude indiquée. Notez que cela peut être modifié par les traits de personnalité du commandant.



Attaque généralisée. Ordonne au commandant d'attaquer jusqu'à ce que son unité soit en déroute ou que l'objectif ait été pris.



Attaque. Ordonne une forte attaque, mais pas jusqu'à risquer l'intégrité du commandement.



Défense. Ordonne à l'unité de défendre sa position, mais pas au risque de pertes significatives pour l'unité défendante.



Tenir. Ordonne à l'unité de défendre sa position, mais pas jusqu'à risquer l'intégrité du commandement.



Tenir jusqu'au dernier. Ordonne à l'unité de défendre sa position jusqu'à être mise en déroute ou que l'ennemi se retire.



Sonder. Ordonne une attaque, mais pas au risque de pertes significatives pour l'unité attaquante.



Aucune. Permet au commandant de choisir son plan d'action sur la base de ses traits de personnalité.

## BOUTONS DU MENU



A l'extrême droite de la barre d'information se trouvent six boutons qui activent différents menus.

*Armes.* Pour les unités combattantes ce bouton ouvre une fenêtre montrant des informations sur ses armes et son ravitaillement en munition.

*Carte.* Ce bouton ouvre la carte du champ de bataille. Les unités Françaises sont en bleu et les Alliés en rouge. Voici des exemples d'icônes sur la carte.



Bataillon d'infanterie.



Canon d'artillerie.



Escadron de cavalerie.



Officier.



Commandant d'un camp

Emplacement actuel de la caméra



Emplacement d'un bâtiment complexe qui peut être occupé. Ils ont une haute valeur défensive.



Emplacement d'un type d'objectif "Tenir".

8

Emplacement d'un type d'objectif "Point de référence".

Passer la souris au-dessus d'un objectif affichera des détails supplémentaires, voir section Comment Gagner pour une explication. Cliquez sur le carte pour déplacer instantanément la caméra sur une autre partie de la carte. Cliquez sur le "X" pour fermer l'affichage de la carte.

*ODB*. Ce bouton affiche un écran qui montre tous les commandants disponibles dans le camp du joueur. Cliquez sur le bouton "+" pour voir les commandants des échelons inférieurs. Au plus bas échelon, les armes sont indiquées par une petite icône stylisée : un mousquet pour l'infanterie, un canon pour l'artillerie ou une tête de cheval pour la cavalerie.

Vous pouvez cliquer sur le nom d'une unité pour le mettre en surbrillance puis cliquer sur le bouton "Sélectionner l'unité" pour en faire l'unité actuellement sélectionnée. Vous pouvez alors cliquer sur le bouton "Aller à l'unité sélectionnée" pour déplacer la caméra vers le lieu de l'unité sélectionnée.

*Menu.* Ce bouton ouvre le menu en jeu, qui a sept boutons qui lui sont propres.

- S Info bataille. Affiche les informations sur la bataille et montre la description du scénario pour les scénarios de batailles.
- Objectifs. Donne d'importantes informations sur les objectifs dans les scénarios de bataille, objectifs qui rapportent des points pour le camp qui les tient.

- Sauvegarder la bataille. Ouvre l'écran Sauvegarde de la bataille où vous pouvez sauvegarder un fichier de l'état actuel de la bataille.
- **% Charger une bataille.** Ouvre l'écran de chargement qui vous permet de sélectionner et charger une précédente sauvegarde.
- **Finir la bataille.** Termine la bataille, montre le score final, et ouvre l'écran de Fin de bataille.
- Options. Montre les Options qui peuvent être changées en jeu. (Voir la section des Options ci-avant pour une description détaillée.)
- **% Quitter le front.** Termine la bataille sans les scores et renvoie au Menu principal.

*Statut.* Ce bouton ouvre une fenêtre contenant des informations sur l'unité ou le commandant sélectionné. Cela inclut les évaluations des compétences des personnes ou unités sélectionnées (cela ne change pas), de même que d'utiles informations en direct sur cette unité (celles-ci changent). Notez que vous pouvez utiliser les flèches en bas à droite de la fenêtre pour naviguer dans l'OdB.

*Courrier*. Ce bouton ouvre la fenêtre des courriers. Il y a trois boutons enveloppes. Le bouton de gauche avec le "+" au-dessus ouvre la fenêtre de Message par courrier (décrite ci-après). Le bouton du centre avec la "flèche vers le haut" affiche une liste de message déjà envoyés. Le bouton de droite avec la "flèche vers le bas" affiche une liste des messages reçus d'autres commandants. Pour les messages envoyés ou reçus cliquez sur le message souhaité pour le mettre en surbrillance puis cliquez sur le bouton "Montrer le Message" pour lire le texte complet.

## Courriers

Des messages d'autres commandants arriveront par courriers pour vous donner des instructions et des informations sur la bataille. Un courrier chevauchera jusqu'à vous sur l'écran de jeu, et une fenêtre Message d'un courrier s'ouvrira pour vous montrer le message. Souvent le message sera de votre supérieur, annonçant l'objectif que vous devrez tenir ou prendre, indiquant une position sur le champ de bataille qu'il souhaite que vous occupiez, ou indiquant quelle agressivité (votre "Attitude") vous devriez avoir. D'autres messages peuvent arriver par courrier de la part d'autres commandants vous donnant d'autres importantes informations.

Quand vous avez fini de lire un message, vous pouvez cliquer sur le bouton "Fermer" en haut à droite. Tous les messages reçus peuvent être relus en sélectionnant le bouton "Courrier" sur la droite de la barre d'information puis l'icône d'enveloppe avec une "flèche


vers le bas". Cela ouvrira une fenêtre montrant une liste de tous les messages reçus. Cliquez sur un message pour le sélectionner puis cliquez sur le bouton "Montrer le message" pour lire le message.

## L'écran Envoi d'un Message par Courrier

Si vous sélectionnez un haut niveau de difficulté dans les Options, il vous sera demandé de donner vos ordres à vos subordonnés et aux unités par l'envoi de messages par courriers. Vous pouvez aussi choisir un niveau de difficulté "Personnalisé", qui nécessite l'utilisation des courriers. L'option des courriers est pour ceux qui veulent retrouver l'impression du commandement dans les guerres napoléoniennes, en utilisant la seule méthode de communications disponibles sur le champ de batailles pour les commandants lors des guerres napoléoniennes.

Pour communiquer par courrier appuyez sur la touche "C" ou cliquez sur le bouton Courrier dans la barre d'information, puis sur le bouton "Envoyer un message". Cela ouvrira l'écran Envoi d'un message par courrier.

Quand vous jouez en solo, vous pouvez donner des ordres à tous vos commandants et unités subalternes, ordres qui seront exécutés comme l'IA le jugera approprié.

Quand vous jouez en Multijoueurs, vous pouvez donner des ordres par courriers à vos IA subordonnées, et aux autres joueurs subordonnés, ordres qui seront exécutés comme ils le jugeront approprié. Vous pouvez aussi envoyer des informations par courrier à d'autres joueurs amis, tant des supérieurs que des subordonnés. Cela sera nécessaire pour une bonne coordination. La victoire revient souvent aux commandants les mieux coordonnés. Les cinq éléments d'un message sont en haut de la boîte sur le coté gauche de l'écran. Ils apparaissent sur deux volets.

Le volet supérieur consiste en deux éléments, "Destinataire du Message" et "Heure & Date," chacun devant être rempli pour chaque message :

Destinataire du message Quand vous sélectionnez "Destinataire du message" sur le coté gauche de l'écran, une liste de commandants et d'unités – vos supérieurs immédiats et tous vos commandants et unités subalternes – apparaîtra en-dessous.

Quand vous sélectionnez un destinataire dans cette liste, son nom apparaîtra dans la ligne "A :" du message que vous écrivez, sur le coté droit, et quand vous avez fini un courrier lui délivrera le message.

Heure & Date Quand vous sélectionnez "Heure & Date" sur le coté gauche de l'écran, une liste de délais d'exécution apparaîtra en-dessous.

Quand vous sélectionnez une heure dans cette liste, elle apparaîtra sur le coté droit dans la partie "Délais d'exécution" du message que vous écrivez.

Le premier choix listé est toujours celui à l'instant présent. Si sélectionné il signifie "Le faire immédiatement". C'est le choix par défaut – si vous envoyez une demande pour du soutien ou un ordre, et que vous ne sélectionnez pas une "Heure & Date," cela sera considéré comme un ordre à exécuter immédiatement.

Les autres heures listées sont dans le futur, à des intervalles de 30 minutes. Elles sont disponibles afin que vous puissiez ordonner un mouvement simultané à plusieurs commandants. La partie **Texte libre** est la dernière section du volet supérieur. Cette section vous permet de taper un message en utilisant un texte composé par vous-même. Cela sera seulement utile dans une partie multijoueurs où le destinataire est un autre humain. Les ordres en texte libre envoyés à l'IA ne seront pas pris en compte.

Le second volet consiste en trois catégories de messages – "Informations," "Soutien" et "Ordres" – une seule pouvant être choisie.

Informations Quand vous sélectionnez "Informations" sur la gauche de l'écran, une liste de messages d'informations possibles apparaîtra en dessous. Ils sont utiles en multijoueurs, pour indiquer aux autres joueurs votre position, la position de votre ennemi, vos mouvements, et votre condition.

Quand vous indiquez un lieu – soit votre position, soit celle de l'ennemi, soit une destination – une liste de lieux sur la carte sera fournie pour insertion dans le message.

**Soutien** Cette section contient les éléments des demandes de soutien. Vous pouvez faire ces requêtes à n'importe quel commandant ou unité dans la liste. L'IA considérera votre demande de requête et y répondra si cela est possible.

Ordres Cette section contient les éléments des ordres pour les unités subordonnées. La plupart des ordres sont donnés par la méthode décrite dans "Comment composer un message par courrier", ci-dessous. Une option, toutefois, mérite une attention particulière : dans la section "Ordres", après que vous ayez sélectionné "Bouger 1 unité" ou "Bouger l'unité entière vers --," une des option est "Bouger votre unité vers ce point de la carte". Sélectionner cette option ouvre la carte de commandement. Vous pouvez sélectionner la destination de l'unité recevant l'ordre en cliquant sur le point désiré sur la carte de commandement. Si vous voulez qu'une unité entière (une brigade, par exemple) se déplace vers ce point, vous devez inclure des ordres spécifiant la formation à la fin pour cette unité, de manière similaire à la séquence utilisant la souris et les boutons.

L'icône de carte ouvre la carte uniquement à des fins de référence.

COMMENT COMPOSER UN MESSAGE PAR COURRIER L'écran s'ouvre avec les éléments du message dans la case à gauche et le format du message dans la case à droite.

Tout d'abord, dans la case à gauche, sélectionnez le destinataire, l'heure et la catégorie du message que vous voulez envoyer. Puis sélectionnez la première phrase de votre message. Cela peut aller dans le message tel quel, ou ouvrir une nouvelle liste d'éléments nécessaires pour terminer un ordre.

Comme vous sélectionnez les éléments de votre message dans la partie gauche de l'écran, vous les verrez apparaître à droite dans le message que vous composez.

Continuez de sélectionner les phrases nécessaires pour composer votre message. Sélectionnez ".." en haut de la liste des phrases, si nécessaire, pour retourner à la liste précédente. Si vous faites une erreur, sélectionnez le texte **Enlever dernier** pour effacer la dernière phrase du message.

Quand votre message est complet, sélectionnez le bouton **Fin du message & Signature** pour envoyer le message par courrier.

Pour envoyer un texte libre à un autre joueur, cliquez sur l'onglet **Texte libre** en haut à gauche de l'écran message. Tapez le message que vous voulez envoyer à l'autre joueur et appuyez sur Entrée pour transférer le texte au courrier dans la partie droite de l'écran.

# Écran Fin de Bataille

Cet écran apparaît quand un camp ou l'autre a atteint les conditions de victoire, ou quand le temps alloué pour la bataille s'est écoulé. En haut de l'écran se trouve un titre qui indique l'évaluation générale de la bataille. En dessous se trouve une description du résultat. Sur le coté droit se trouve votre score. Depuis cet écran vous pouvez sauvegarder une rediffusion, vérifier vos meilleurs scores, ou retourner à la bataille.

### RACCOURCIS CLAVIER

La plupart des commandes dans *Scourge of War* sont données en utilisant les boutons sur la barre d'informations ou dans les menus contextuels. Il y a des commandes supplémentaires qui sont liées directement au clavier. Ces commandes sont réglées dans le fichier C:\Users\*username*\Documents\SOWWL\keyboard. csv. Il est installé en copiant depuis /work/defaultkeys.csv lors de l'installation. Si vous avez modifié votre fichier keyboard. csv, l'assignation des touches peut être différente. Vous pouvez réassigner ces commandes en utilisant le bouton "Raccourcis clavier" sur la page 3 de l'écran des Options.

Les commandes suivantes sont données au clavier :

#### Mouvement de la Caméra

Q. W, E, A, S, et D Ces six touches, de même que la barre espace et la touche Maj Gauche, sont dédiées aux mouvements de la caméra. Pour une explication de leur utilisation voyez "Comment déplacer la caméra" dans "L'écran de jeu" ci-avant.

F Touche qui active le "Mode Suivi" des mouvements de la caméra avec le commandant ou l'unité sélectionnée. Appuyez à nouveau sur "F" pour pouvoir utiliser les touches "Q" et "E" pour pivoter la caméra pendant que le commandant ou l'unité se déplace. Appuyez à nouveau sur "F" pour désactiver la commande "Suivi". Quand la commande "Suivi" est sélectionnée, une icône "Flèche F" apparaîtra dans la barre d'outils.

NOTE : si la caméra devient soudainement immobile, cherchez dans la barre d'outils l'icône "Flèche F". Si il est présent, appuyez sur la touche "F" jusqu'à ce que la commande "Suivi" soit désélectionnée et que l'icône disparaisse.

G Raccourci pour "Aller à", pour déplacer la caméra jusqu'au commandant ou à l'unité sélectionnée. Note : vous pouvez aussi faire cela en cliquant sur le bouton "Aller à l'unité sélectionnée" dans la barre d'information.

#### NAVIGATION DANS LA CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Les touches fléchées permettent de naviguer dans la chaîne de commandement depuis l'écran de jeu. Quand vous utilisez les touches fléchées, le commandant ou l'unité que vous cherchez sera affiché dans l'affichage ID, et deviendra le nouveau commandant ou la nouvelle unité sélectionné. Pour que la caméra se rende à cette nouvelle unité sélectionnée, désélectionnez "Caméra reste avec navigation OdB" soit dans l'écran Options accessible depuis le Menu principal ou depuis l'écran Options accessible dans le Menu du jeu.

Si l'option "Caméra reste avec navigation OdB" est sélectionnée, la caméra peut se rendre à l'unité ou au commandant nouvellement sélectionné en appuyant sur la touche "G" ou en cliquant sur le bouton "Aller à l'unité sélectionné".

Flèche haut Utilisez cette touche pour rechercher le supérieur immédiat d'un commandant ou d'une unité sélectionnée.

Flèches gauche et droite Utilisez ces touches pour rechercher les autres commandants ou unités qui sont du même niveau de commandement que le commandant ou l'unité sélectionnée.

Flèches bas Utilisez cette touche pour rechercher le commandant ou l'unité qui est immédiatement subordonné au commandant sélectionné.

NOTE : vous pouvez aussi naviguer dans la chaîne de commandement depuis l'écran Ordre de Bataille ouvert avec le bouton OdB sur la droite de la barre d'outils.

#### VITESSE DU JEU

**Égal (=)** Utilisez cette touche pour accélérer la vitesse du jeu. Appuyez jusqu'à cinq fois pour un effet plus important.

Moins (-) Utilisez cette touche pour ralentir le jeu. Appuyez jusqu'à cinq fois pour réduire la vitesse jusqu'à la normale.

Note : uniquement actif en mode Solo ; ces touches sont désactivées en Multijoueurs.

#### MOUVEMENT DES UNITÉS

Virgule Utilisez cette touche pour faire tourner le commandant ou l'unité sélectionnée sur la gauche.

Dot Utilisez cette touche pour pour faire tourner le commandant ou l'unité sélectionnée sur la droite.

R Cette touche ordonne à l'unité sélectionnée et à toutes les unités subordonnées de courir.

NOTE : les commandes suivantes sont utiles quand vous jouez en mode "QGES" ("Quartier Général En Selle"), quand la caméra est ancrée sur votre commandant et que vous ne pouvez voir la destination souhaitée pour la double-cliquer.

Nombre 1 : le commandant sélectionné et tous ses subordonnés avanceront de 300 mètres dans la direction où ils sont orientés, à moins d'être interrompus ou attaqués.

Nombre 2 : le commandant sélectionné ou (uniquement) une unité avancera de 300 mètres dans la direction où il est orienté, à moins d'être interrompu ou attaqué.

Nombre 3 : le commandant sélectionné et tous ses subordonnés avanceront de 300 mètres dans la direction où ils sont orientés, à moins d'être interrompus, attaqués, ou qu'une bonne position défensive soit trouvée. Nombre 4 : le commandant sélectionné ou (uniquement) une unité avancera de 300 mètres dans la direction où il est est orienté, à moins d'être interrompu, attaqué, ou qu'une bonne position défensive soit trouvée, (Les commandes "3" et "4" sont idéales pour avancer des troupes vers des parapets, des murs et palissades.)

ALT. Maintenez cette touche enfoncée et cliquez-droit pour ajouter un point de référence au chemin d'un commandant ou d'une unité.

#### Aide de Jeu

Échap Utilisez cette touche pour ouvrir le Menu.

H Utilisez cette touche pour ouvrir l'écran d'aide.

M Utilisez cette touche pour ouvrir la carte.

NOTE : le Menu et la Carte sont aussi accessibles en cliquant sur leurs boutons dans la barre d'informations. L'écran d'aide est aussi accessible depuis le menu en jeu.

N Cette touche ouvre la Carte de commandement.

C Utilisez cette touche pour ouvrir l'écran d'Envoi d'un message par courrier.

**P** Utilisez cette touche pour mettre en pause le jeu. Appuyez à nouveau pour revenir au jeu.

**T** Utilisez cette touche pour basculer les arbres et la végétation du champ de bataille sur on / off.

NOTE : si la végétation est désactivée, n'importe quelle unité cachée dans la végétation restera cachée.

U Utilisez cette touche pour basculer la Liste des cibles sur on / off.

X Utilisez cette touche pour communiquer avec les autres joueurs dans une partie Multijoueurs. Après avoir appuyé sur "X", utilisez le clavier pour taper un message. Votre message apparaîtra dans la case Liste des cibles, dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu. Quand vous appuyez sur "Entrée" tous les joueurs dans le jeu verront votre message.

NOTE : à cause de la proximité des touches de la caméra, cette touche peut être pressée par inadvertance en bougeant la caméra. Si la caméra devient soudainement immobile, appuyez sur "Échap." pour quitter la discussion, et la caméra répondra à nouveau.

I Cette touche est utilisée pour la discussion en équipe durant une partie Multijoueurs. Quand vous appuyez sur cette touche les messages apparaîtront dans la même case que pour la discussion normale, mais seront uniquement vus par les joueurs dans votre camp.

Z Utilisez cette touche "Zoom" comme une paire de jumelles. Cliquez une fois pour un grossissement, deux fois pour un double grossissement, et une fois de plus pour retourner à une vue normale.

**Clavier numérique o** Utilisez la touche "o" pour Prendre en charge tous les subordonnés du commandant sélectionné.

**Clavier numérique 1** Utilisez la touche "1" pour Prendre en charge le commandant sélectionné ou l'unité combattante. Cela la détachera du commandement par l'IA, et vous donnera un contrôle total.

**Clavier numérique 2** Utilisez la touche "2" pour désélectionner la commande Prendre en charge et redonner au commandant ou à l'unité sélectionnée le commandement par l'IA.

NOTE : à cause de la proximité des touches de la caméra, cette touche peut être pressée par inadvertance en bougeant la caméra. Quand vous déplacez la caméra, regardez occasionnellement le bouton "Prendre en charge par IA". Si il a changé de couleur, vous avez appuyé sur "1" ou "2" et sélectionné ou désélectionné Prendre en charge pour le commandant ou l'unité sélectionné.

**Clavier numérique Plus** Utilisez cette touche pour ouvrir l'écran de Sauvegarde.

**Clavier numérique Barre oblique** Utilisez cette touche pour ouvrir l'écran de Chargement.

**Contrôle +** touche nombre du clavier (1-9) Cette combinaison assignera une des touches du clavier numérique à une unité ou un commandant spécifique. Pour établir une combinaison, sélectionnez le commandant et appuyez sur Contrôle et sur n'importe quel nombre de 1 à 9 sur le Clavier numérique. Après qu'une touche soit attribuée, appuyez juste sur le nombre pour sélectionner l'unité ou le commandant précédemment identifiée.

FI Utilisez cette touche pour ouvrir l'écran d'aide.

F2 Affiche le journal des messages et le journal des discussions.

**F3** Affiche l'écran des faits marquants, qui montre les événements significatifs dans la bataille.

**F4** Prend une capture d'écran qui est enregistrée dans C:\Users\ *username*\Documents\SOWWL\ScreenShots si le jeu est installé dans son emplacement par défaut.

#### MODIFICATIONS

L Les Moddeurs utiliseront cette touche pour écrire le fichier "unitlocs.csv" dans le répertoire de travail. Cela établira l'emplacement sur la carte pour les unités dans les nouveaux scénarios et les mods.

O Les Moddeurs utiliseront la touche "O" pour créer le fichier "deadbods.csv". Ce fichier enregistre les emplacements de tous les cadavres sur le champ de bataille à un moment donné. Il est utilisé pour remplir un champ de bataille avec les cadavres des batailles des précédents jours.

K Cette touche vide le contenu de la base de données du jeu à un moment précis. Le fichier en résultant sera dans le répertoire / Work.

# **\* Comment Combattre**

Lorsque vos unités seront à portée de l'ennemi, elles ouvriront le feu d'elles-mêmes. Une fois engagées, il pourra arriver qu'elles n'obéissent pas à un ordre de mouvement, tant il est courant que dans ces conditions, face à l'ennemi, elles préfèrent tenir leurs positions et combattre jusqu'au bout. Gardez ces limitations en tête tandis que vous approcherez de l'adversaire. Quand vos hommes combattent, il devient difficile de les désengager jusqu'à ce qu'un camp ou l'autre ne batte en retraite. Si vous n'êtes pas sûr de la victoire, il vaut peut-être mieux éviter l'engagement.

Durant l'ère napoléonienne les mousquets étant des armes à un coup, les soldats devaient suivre une procédure complexe pour recharger après chaque tir. Lorsque exécuté sous le feu ennemi et au milieu du carnage, cet exercice s'avérait d'autant plus difficile et les armes refusaient parfois de fonctionner. De plus, après de multiples mises à feu, les mousquets s'encrassaient terriblement et l'utilisation de la tige de bourrage devenait vraiment pénible, faisant chuter la cadence de rechargement à environ une fois par minute. Tandis que la poudre noire créait des nuages de fumée aveuglante pour les soldats, atteindre l'ennemi en approche devenait très délicat. Pour ces raisons, l'utilisation en masse des fusiliers était une nécessité pour stopper la charge d'un adversaire déterminé.

La façon la plus appropriée de créer cette masse consistait à aligner les hommes sur deux ou trois rangs, suffisamment proches les uns des autres pour que leurs coudes se touchent. De telles formations produisaient un feu assez dense pour stopper l'avance d'un ennemi sur son front, tout en présentant l'inconvénient, du fait de leur étendue, d'une certaine vulnérabilité sur leurs flancs ; une ligne de feu d'un bataillon pouvant ainsi présenter des centaines de mousquets sur son front et seulement deux sur chaque flanc !

## Comment Flanquer

Le but d'approcher ainsi les lignes ennemies, en concentrant votre puissance de feu sur les flancs, consiste à leur infliger des dégâts dévastateurs. Cela s'appelle flanquer l'adversaire, le contraignant ainsi à retraiter, plutôt que de tenir des positions aussi défavorables.

En revanche cela ne s'avère possible que dans la mesure ou l'ennemi se trouve dans l'impossibilité de tourner, tenu sous le feu d'une autre force adverse l'attaquant de face. N'oubliez jamais que ces deux composantes, l'attaque de front et de flanc sont nécessaires pour optimiser une offensive.

L'une des défenses efficaces contre ces risques de prises par les flancs consiste à positionner vos lignes avec une protection naturelle sur laquelle s'appuyer (reportez-vous au chapitre « Effets du terrain sur les déplacements »). Un terrain difficile ralentira l'accès de l'ennemi sur vos flancs. Pendant que les troupes se déplacent pour vous flanquer, elles sont écartées du combat, vous donnant l'opportunité de détruire la force vous faisant face. L'autre technique de défense consiste en l'utilisation de réserves, soit pour étendre votre propre ligne de feu ou pour flanquer l'unité, elle-même en mouvement pour vous flanquer.

### INFANTERIE CONTRE CAVALERIE

Pendant l'ère napoléonienne, la cavalerie constituait une force puissante sur le champ de bataille. Un escadron de cavalerie attaquant un bataillon d'infanterie, en ligne ou en colonne, peut lui causer des dégâts majeurs et le démoraliser. La position défensive de l'infanterie dans cette situation est le carré. Une ligne de trois ou quatre bataillons, chacun en formation en carré est capable de se défendre ainsi que protéger l'artillerie derrière elle contre les attaques de cavalerie.

## Comment Utiliser le Terrain

La faculté de repérer les terrains favorables est un atout important à tout bon commandant. La première caractéristique à considérer est l'élévation, une position élevée représente un fort avantage pour qui la contrôle. Si une unité ouvre le feu depuis une telle position, une icône « Bonus de terrain élevé » indiquera cet avantage dans la zone de statut en bas de l'écran.

Certains types de terrain offrent un autre avantage, ils stoppent les balles ! Le tableau suivant montre les types de terrain réduisant l'effet des tirs contre les troupes qui les occupent. Si une unité se tient sur un bon terrain défensif, une icône « Bonus de terrain défensif » indiquera cet avantage dans la zone de statut.

La liste qui suit énumère les terrains défensifs en fonction de leur efficacité à réduire le feu ennemi, du plus au moins efficace :

- Parapets
  Murs et palissades
  Bois denses
  Pentes
  Bois
  Terrains accidentés
- 7. Chemins creux
  8. Villes
  9. Vergers
  10. Champs de mais
  11. Cimetières

# Mélées

Le combat au corps-à-corps, utile pour forcer l'ennemi à quitter des positions ou capturer son artillerie, s'avère épuisant et oblige les unités participantes à récupérer après coup. Par ailleurs, lorsqu'une unité perd ce type de combat et est forcée à retraiter, elle peut se retrouver inutilisable jusqu'à la fin du scénario. Aussi, mieux vaut n'y recourir qu'en cas d'absolue nécessité. Seuls les régiments d'infanterie ou de cavalerie peuvent initier ce type de combats et uniquement lorsqu'ils ne sont pas exténués.

Pour engager la mélée, approchez votre régiment près de l'unité ennemie et cliquez sur le bouton « Charge ». Gardez à l'esprit que, pour de nombreuses raisons, votre régiment pourrait ne pas obéir à vos ordres.

### RALLIEMENT

Lorsque le moral de vos unités décroît à la suite de combats, elles deviennent susceptibles de battre en retraite. Si cela se produit, elle se replieront d'environ 300 mètres avant de se reformer en une ligne.

À la suite de quoi l'unité ainsi reformée se ralliera c'est à dire que, lentement, son moral remontera, tandis que sa fatigue s'atténuera. Si cette unité se trouve dans l'aire d'influence d'un commandant supérieur, particulièrement si ce dernier est hautement qualifié pour commander (voir les caractéristiques « Aptitude » et « Commandement » de la rubrique « Attributs » du chapitre « Ordre de Bataille »), l'unité se ralliera d'autant plus rapidement.

En conséquence on comprendra que votre positionnement, ainsi que celui de vos commandants subordonnés soit de la plus haute importance. Ces derniers seront-ils placés pour supporter l'offensive des premières lignes ou pour rallier les traînards, sur vos arrières ?

### **CONSEILS TACTIQUES GÉNÉRAUX**

Utilisez la carte pour orienter vos troupes en fonction des objectifs et des positions ennemies.

- Placez vos commandants afin qu'ils soutiennent les unités positionnées aux points cruciaux, aussi bien en attaque, qu'en défense. Pour vous assurer d'un placement correct, sélectionnez l'unité, puis vérifiez la présence de l'icône « Bonus de commandement » dans sa boîte d'information.
- Manœuvrez pour obtenir la supériorité numérique aux points cruciaux.
- Soyez agressif ; l'attaquant a l'avantage de pouvoir dicter le point crucial.
- Vtilisez les troupes inexpérimentées au centre, pour fixer l'adversaire. Elles seront peu fiables sans soutien d'unités amies sur leurs flancs.
- Assurez-vous que vos formations équipées de mousquets émettent de la fumée, c'est un signe qu'elles les utilisent ! Dans le cas contraire, cela peut être dû à la présence d'unités amies bloquant leur ligne de tir. Si ce n'est pas le cas, vérifiez leur approvisionnement en munitions.
- Prendre en charge" des unités clés dans les positions cruciales, particulièrement les commandants et les unités inexpérimentés, et activer les unités qui ignorent vos ordres.
- Garder une réserve fraîche disponible. Combattez la tentation de mettre tous les régiments disponibles sur la ligne de feu. Garder une réserve vous permet de faire tourner les unités épuisées en dehors du combat, et augmente l'endurance de vos unités. Cela aide aussi pour improviser – pour contrer des attaques de flanc, boucher les trous dans vos lignes, et exploiter les trous dans les lignes de l'ennemi.

- Soyez attentif au réseau routier pour faciliter vos déplacements. Le camp qui contrôle les routes sera capable de déplacer ses unités rapidement là où il y en a besoin. Une mobilité supérieure permet de gagner les batailles.
- S Déployez vos unités sur un bon terrain défensif parapets, murs, palissades et bois, par exemple. Sélectionnez vos unités et vérifiez dans la boîte de Statut l'icône "Bonus terrain défensif" pour être sûr que vos unités bénéficient du terrain.
- Combattez depuis une position surélevée. Vos unités tireront avec plus d'efficacité. Sélectionnez vos unités et vérifiez dans la zone de Statut l'icône "Bonus terrain élevé" pour être sûr que vos unités bénéficient du terrain.
- Gardez vos unités assez près ensembles pour qu'elles soutiennent chacune leurs flancs. Sélectionnez vos unités et vérifiez dans la boîte de Statut l'icône "Bonus de soutien" pour être sûr que vos unités bénéficient actuellement du soutien de l'autre.

### CONSEILS TACTIQUES POUR LA CAVALERIE

- Utilisez "Double vitesse" pour poursuivre les chariots de munitions adverses qui seraient exposés, les commandants, les unités battant en retraite (avec ces dernières soyez prudent – l'infanterie en retraite peut parfois se retourner et porter une attaque inattendue).
- Si vous faites la course avec un ennemi vers un objectif, utilisez "Double vitesse" pour mettre une unité de cavalerie entre l'ennemi et l'objectif, puis mettez-là en formation Escarmouche avec l'ordre "Repli". La cavalerie forcera l'ennemi à s'arrêter pour se déployer en ligne ou en carré, et ralentira ou stoppera

son avance, permettant à vos unités d'être les premières à atteindre l'objectif.

\*S "Prendre en charge" des unités de cavalerie pour les empêcher de charger l'infanterie ennemie. La cavalerie ne durera pas longtemps face aux tirs de l'infanterie. Si elle est impliquée dans une fusillade avec l'infanterie, donnez à la cavalerie l'ordre "Repli" pour l'empêcher de partir en déroute.

Empêchez votre cavalerie d'attaquer l'infanterie déjà en formation carrée. Votre cavalerie subirait des pertes et aurait très peu de chances de causer des dégâts significatifs à l'infanterie ennemie.

- \*5 "Prendre en charge" des unités de cavalerie pour charger et capturer les batteries ennemies. Utilisez une cavalerie qui s'est reposée, et ordonnez-lui d'aller à "Double vitesse" vers les canons ennemis. Quand elle arrivera sur les canons, sélectionnez "Charge," et votre cavalerie capturera le canon. Répétez la manœuvre jusqu'à ce que toute la batterie soit capturée.
- S Gardez un commandant à portée de soutien pour une cavalerie active. C'est même plus important pour la cavalerie que pour l'infanterie, car la cavalerie se déroute plus facilement.
- Cachez vos unités de cavalerie elles font de grosses cibles et sont ainsi vulnérables aux tirs de l'infanterie et de l'artillerie. La cavalerie peut être cachée derrière un terrain élevé ou dans des bois.
- Utilisez la cavalerie pour protéger des objectifs sur vos arrières tandis que votre infanterie et votre artillerie s'acharneront sur le front.

- Vous pouvez utiliser votre cavalerie pour flanquer une infanterie ennemie, mais utilisez alors l'ordre "Repli" pour protéger votre cavalerie après qu'elle soit en position, avant qu'elle ne subisse les tirs ennemis.
- La cavalerie peut être très efficace pour clouer une formation ennemie d'infanterie qui n'aurait pas de soutien de cavalerie. Avancez juste jusqu'à ce que l'infanterie forme un carré puis arrêtez-vous hors de portée des mousquets. De cette manière vous pouvez clouer l'infanterie ennemie jusqu'à ce que vous puissiez ramener votre propre infanterie ou artillerie à cheval pour causer des dégâts majeurs.

### Conseils Tactiques Pour L'artillerie

- La clé d'une bonne position d'artillerie est un arc de tir grand ouvert, de préférence qui domine de vastes étendues de terrain à découvert où l'ennemi doit avancer.
- Prendre en charge" de l'artillerie pour micro-gérer son placement. Un positionnement méticuleux de l'artillerie vaut le temps et l'attention nécessaire, particulièrement au début d'un scénario.
- ¿ L'artillerie de l'ère napoléonienne est de deux types, artillerie à cheval et artillerie à pieds. Pour l'artillerie à cheval, tous les canonniers sont montés et ces batteries peuvent se déplacer sur le champ de bataille à la vitesse de la cavalerie. Pour l'artillerie à pieds, les canonniers ne sont pas montés et une batterie peut seulement se déplacer au pas de marche. Utilisez l'artillerie à pieds pour établir votre base de tir pour votre principale ligne. Gardez initialement les

chevaux en réserve et utilisez-les pour boucher les trous ou pour fournir rapidement un soutien pour les attaques.

- A longue distance, utilisant des shrapnels et des boulets, l'artillerie peut perturber les formations ennemies et réduire leur moral. N'oubliez-pas non plus que les régiments ennemis qui sont couchés au sol ne sont pas une menace pour vous, car ils ne sont ni en train de bouger ni de tirer.
- A courte distance, utilisant de la mitraille, l'artillerie est une arme mortelle contre l'infanterie et la cavalerie ennemie en approche.
- ¿5 L'artillerie a besoin d'être protégée tout le temps par des régiments d'infanterie ou de cavalerie en soutien. Détacher un régiment de sa brigade, si nécessaire, pour rester avec les canons. Placez le régiment en soutien sur le flanc et légèrement en avance de l'artillerie. Cela dégage le champ de tir de l'artillerie, mais oblige un régiment ennemi approchant à engager d'abord le régiment en soutien. Pendant que l'ennemi est engagé avec ce régiment, l'artillerie aura une excellente opportunité pour tirer avec de la mitraille.
- Placez vos batteries d'artillerie en groupes, si le terrain le permet, plutôt que de les disperser de manière désordonnée sur le champ de bataille. Des "grandes batteries" massées peuvent se concentrer sur des cibles uniques – particulièrement les batteries ennemies isolées – et les éliminer avant qu'elles n'aient pu causer des dégâts.

# \* Comment Gagner

# POINTS D'OBJECTIF

Dans la plupart des scénarios, des repères d'objectifs sont visibles sur le champ de bataille. Ils vous permettent de voir à distance les lieux cruciaux pour la victoire. S'en emparer et les tenir est important pour gagner chaque scénario dans lesquels ils sont présents.

Des points sont attribués au plus haut commandant présent quand les conditions pour tenir l'objectif (voir ci-après) sont remplies. De plus, toutes ses unités subordonnées reçoivent aussi des points, et leur moral ainsi que leur fatigue s'améliore.

Pour chaque **Objectif** il y aura un repère : une couronne entourant un cercle au-dessus d'un emplacement crucial – la ferme à Hougoumont, par exemple. Sur le sol sous l'objectif se trouvera un repère avec un soleil tournoyant. Le cercle dans le repère de l'objectif indiquera le drapeau de l'armée tenant actuellement l'objectif. Si aucun camp ne le tient, le cercle sera gris.

Quand vous sélectionnez le plus haut commandant dans le rayon de l'objectif, et que son camp a rempli les conditions pour démarrer le compte à rebours de l'objectif (voir ci-après), des informations apparaîtront en lettres rouges et en chiffre juste au-dessus de la barre d'outils. Ce sont les **Noms de l'objectif**, **Chronomètre de l'objectif**, et, entre parenthèses, deux nombres représentant la **distance de l'objectif** du commandant sélectionné et la **taille du rayon de l'objectif** (les deux en mètres). Le Chronomètre de l'objectif affichera un compte à rebours pendant lequel il est nécessaire de tenir l'objectif pour gagner les Points d'objectif. Quand le chronomètre arrive à zéro les points et les autres bonus seront accordés.

Les conditions pour tenir un objectif sont indiquées sur la carte. Appuyez sur "M" pour ouvrir la carte et placez le curseur sur le symbole de l'objectif. L'infobulle affichera les informations, dans l'ordre suivant :

😽 Le nom de l'objectif – par exemple, "La Haye Sainte".

- ¿S Le camp à qui l'objectif est assigné. "Joueur" signifie qu'il vous est assigné uniquement à vous. "Tous" signifie qu'il est assigné à chaque camp.
- Le type d'objectif. Les objectifs Points de référence disparaissent de la carte quand conquis. Un objectif Tenir peut être gagné plusieurs fois jusqu'à la fin du scénario (établie par le concepteur du scénario dans les scénarios Waterloo, ou par le joueur dans les scénarios Bac à sable), ou jusqu'à ce que la limite de score (établie par le joueur dans les scénarios Bac à sable) soit aussi atteinte, ce qui déclenchera la fin du scénario.
- % Le nombre de troupes amies dans le rayon de l'objectif (voir "RAY") nécessaire pour "Tenir" l'objectif – par exemple, "597 hommes". Les unités avec un moral "Inquiet" ou moins ne sont pas assez stables pour être comptées dans ce total.

**RAY** : Les seules unités qui sont comptées pour déterminer qui tient l'objectif sont celles dans ce rayon, donné en mètres. Si des unités ennemies sont aussi présentes dans ce rayon, l'objectif sera neutralisé jusqu'à ce qu'un camp dépasse l'autre en nombre à deux contre un, à l'intérieur du rayon. Seulement alors le compte à rebours reprendra. Le plus haut gradé à l'intérieur de ce rayon gagnera le bonus en points et les autres récompenses quand le compteur arrivera à zéro. Tous ses commandants et unités subordonnées recevront aussi ces récompenses.

**TENIR** : C'est le nombre de minutes requises pour tenir l'objectif et recevoir sa récompense :

**P** : Nombre de points ajoutés au score du commandant qui tient l'objectif pendant le nombre de minutes indiquées dans "Tenir."

**M** : Le nombre de points de Moral ajouté à toutes les unités subordonnées du commandant qui a emporté l'objectif.

**F**: Le nombre de points de Fatigue ajouté à toutes les unités d'infanterie et de cavalerie subordonnées au commandant qui a emporté l'objectif.

A: Le nombre de cartouches par homme (points de munitions) ajouté à toutes les unités d'infanterie et de cavalerie subordonnées au commandant qui a emporté l'objectif.

NOTE : en multijoueurs il vaut mieux envoyer un haut commandant dans le RAY pour tenir l'objectif, cela maximisera le nombre d'unités subordonnées qui recevront les bonus de moral et de fatigue si l'objectif est gagné.

## Points de Combat

Pour refléter le fait qu'un commandant doive équilibrer la défense et la conquête d'objectifs avec des préoccupations de chair et de sang, un autre système de points pour le combat est dans chaque scénario. Une unité combattante gagnera des Points de combat chaque fois qu'elle accomplira un des éléments suivants :

#### 😽 Causer une perte à l'ennemi

- Faire se replier une unité ennemie (sans ordre), faire retraiter (sans ordres), briser, ou dérouter
- Capturer un canon ennemi, un régiment d'infanterie, de cavalerie, ou un chariot de munitions

😽 Tuer un commandant ennemi

Ces Points de combat sont ajoutés au score de l'unité. Une unité combattante perdra aussi des points si elle subie un des éléments ci-dessus, les Points de combat étant alors soustraits de son score.

Le score d'un commandant est le total actuel de toutes ses unités subordonnées.

A la fin de la plupart des scénarios, vos Points de combat seront ajoutés à vos Points d'objectifs pour donner votre score final. Ce total sera comparé à ce qu'a prévu le concepteur du scénario pour arriver à différents niveaux de victoire – Victoire Majeure ou Mineure, Nul, ou Défaite Majeure ou Mineure.

Il y a des scénarios Bac à sable dont le résultat est uniquement décidé par la possession d'un objectif pendant un temps précis – si aucun camp ne gagne, la bataille est alors décidée par les Points de combat. Dans d'autres scénarios Bac à sable, il n'y a pas d'objectifs spécifiques, et seuls les Points de combat décideront de la bataille.

# \* HISTOIRE DE LA CAMPAGNE DES CENT-JOURS

La campagne de Waterloo a aussi été connue comme « La campagne des Cent-Jours » puisqu'elle démarre avec la réapparition de Napoléon à Paris le 20 mars 1815, et se termine 111 jours plus tard en juillet, avec la restauration de Louis XVIII sur le trône de France et l'exil permanent de Napoléon sur l'île de Sainte-Hélène. Cette brève période culmina avec la bataille de Waterloo, dernier grand épisode des guerres napoléoniennes.

Les événements de la campagne débutent donc le 26 février 1815, quand Napoléon embarque avec un parti de 1100 hommes depuis son "Empire" méditerranéen de l'île d'Elbe, où il a été banni après sa défaite face à la sixième coalition des puissances européennes en 1814. Napoléon et son petit entourage débarquent sur la côte française près de Cannes dans l'après-midi du premier mars. Alors qu'il approche de Paris, son armée grossit au fur et à mesure et il parvient à s'emparer de la capitale française sans faire tirer un seul coup de feu. Lorsque son carrosse stoppe devant le palais des Tuileries, celui-ci s'avère vide. Louis XVIII s'est enfui de la capitale la veille.

La nouvelle du retour de Napoléon a alors déjà atteint les chefs européens réunis au Congrès de Vienne. L'Autriche, la Prusse, la Russie et le Royaume-Uni le déclarent hors-la-loi et engagent chacun 150.000 hommes pour une offensive générale contre « l'Ogre de l'Europe » qui a refait soudainement surface.

S'ensuit une brève période de recrutement frénétique à travers le continent. En France, Napoléon prend immédiatement le commandement des 180.000 bons soldats de l'armée de temps de paix de Louis XVIII. Il leur ajoute 80.000 hommes récupérés parmi les licenciés de sa campagne échouée de 1814. A ceux-ci, il ajoute 90.000 gaillards de plus tirés de la classe de 1815, déjà appelés mais n'ayant pu rejoindre le front en 1814. En y ajoutant des hommes pris parmi les meilleurs de la Garde Nationale, des vieux vétérans prêts à en découdre pour la gloire du drapeau tricolore et en arpentant le pays à la recherche de nouveaux volontaires au patriotisme sans faille, Napoléon lève encore 200.000 hommes, ce qui lui donne ainsi 615.000 soldats sous les armes à la mi-juin.

Les Alliés ne restent pas inactifs. Ils disposent de 800.000 à un million d'hommes, formant avec eux la septième Coalition, forte de cinq armées et qui prépare ses plans pour attaquer la France le long de sa longue frontière qui court de la Mer du Nord à la Méditerranée. Wellington a prévu de frapper depuis Bruxelles avec 110.000 hommes rassemblés dans une armée baptisée « anglo-néerlandaise » pour la circonstance. Sur sa gauche, le maréchal Blücher et ses 130.000 Prussiens, avancent sur Namur depuis Liège. Le général Schwarzenberg, lui, s'apprête à attaquer par le cours supérieur du Rhin, avec 210.000 coriaces Autrichiens de son armée, alors que 75.000 Autrichiens et Italiens supplémentaires sous le général Frimont vont avancer par le sud pour menacer Lyon. Enfin, les 150.000 Russes de l'armée de Barclay de Tolly, non éprouvés par la campagne de 1814 et en marche pour la Russie, vont faire mouvement en arrière et frapper sur le Rhin central.

Pourtant, fin mai, les seules armées alliées en position sont celles de Wellington et de Blücher dans le nord. Les Autrichiens ne peuvent se porter sur le Rhin avant au moins juillet, et les Russes encore plus tard. Napoléon a conscience de ce fait et entend tirer parti de ses lignes intérieures pour vaincre un ennemi qui ne peut que le dépasser en nombre avec le temps. Depuis sa position centrale, il frappera les armées ennemies tour à tour, alors qu'elles seront dispersées le long des frontières de la France. Le premier coup se portera donc au nord, contre la première menace sérieuse, celle des armées combinées de Wellington et Blücher.

Les deux armées alliées ont leurs propres faiblesses. L'armée anglo-néerlandaise de Wellington est une force mixte, parlant Anglais, Flamand, Allemand et même Français, car contenant des hommes d'une douzaine de pays. Seul un tiers environ a une vraie expérience du métier des armes. On entend donc Wellington dire : « J'ai une fameuse armée, très faible et mal équipée, ainsi qu'un état-major très inexpérimenté ». Même si c'est le cas, l'édifice a été bâti autour d'un cœur de vétérans pouvant soutenir les bleus au plus fort de la bataille, alors que leur commandement est généralement bon, chapeauté par le calme et prudent duc de Wellington, vainqueur des mêmes Français durant la campagne de la Péninsule.

L'homologue de Wellington est l'impétueux – et, beaucoup ont insisté sur ce point, mentalement infirme – chef de l'armée prussienne, le maréchal Gebhard von Blücher, homme de soixante-deux ans possédé par une puissante haine des Français. L'armée prussienne a alors un plus large noyau de vétérans que celle de Wellington, mais elle est en pleine réorganisation en 1815 et un bon tiers est composé de milice de la Landwehr, incertaine et inexpérimentée. Certains viennent de régions allemandes récemment rattachées à la Prusse, et qui avaient peu avant fourni des soldats à l'armée française, problème que l'on retrouve avec une partie des Néerlandais de Wellington. Le meilleur avantage de Napoléon, toutefois, est qu'il est bien informé des positions des armées de Wellington et Blücher, et il sait également qu'elles sont largement dispersées dans leurs cantonnements formés par les villes de Belgique. Chacun des sept corps d'armée alliés mettrait ainsi douze heures à se rassembler, et le délai grimperait à trois jours pour que les deux armées s'unissent en une seule force écrasante.

Napoléon est déterminé à saisir l'avantage fourni par cette dispersion en lançant une attaque surprise à la charnière entre les deux armées, de manière à séparer ses deux ennemis l'un de l'autre, suivant la « stratégie de la position centrale ». Il divise pour ce faire son *Armée du Nord* en deux ailes, plus une forte réserve qu'il commande lui-même. En frappant au nord, il entend prendre en épingle chaque armée ennemie avec l'une de ses ailes. Ceci fait, il tombera sur la première armée ennemie avec sa réserve et la détruira, pouvant ensuite concentrer toute l'armée française sur la seconde et lui faire subir le même sort.

De manière à conserver la surprise initiale nécessaire à la bonne marche des opérations, Napoléon accomplit le dernier miracle de sa carrière la semaine avant l'attaque. En imposant un verrouillage de toute la frontière française, il est à même de concentrer secrètement cinq corps plus la Garde impériale et la réserve de cavalerie, depuis leurs positions près de Paris et à travers toute la France du Nord. Au petit matin du 15 juin 1815, ses colonnes unies franchissent la Sambre sur des ponts près de Charleroi, alors que ses ennemis sont encore au cantonnement. Ces opérations sont ralenties par les inévitables frictions de la guerre, et Blücher, qui a son quartier général à Namur, est alerté par les avant-postes prussiens sur la Sambre. Wellington, lui, à Bruxelles, n'a pas de nouvelles définitives de la présence de Napoléon avant la moitié de l'après-midi. Pire, pour contrer ce qu'il craint le plus – Napoléon marchant rapidement sur ses arrières- il envoie d'abord la majeure partie de ses hommes vers l'ouest, loin de ses alliés prussiens.

Pendant ce temps, Napoléon se rue en avant pour occuper le crucial lien latéral entre les deux armées : la route entre Namur et Nivelles – spécifiquement une étendue de 13 kilomètres entre le croisement des Quatre Bras à l'ouest et Sombreffe à l'est. Pour tenir ses ennemis séparés, Napoléon envoie son aile gauche sous le maréchal Ney occuper les Quatre Bras et bloquer toute avance britannique, alors que l'aile droite, sous le maréchal Grouchy, part vers Sombreffe pour se porter à la rencontre des Prussiens de Blücher qui avancent rapidement. Napoléon déplace le poids énorme de sa réserve derrière l'aile droite de Grouchy, déterminé à administrer un puissant coup à Blücher alors même que, dans sa hâte à entrer en bataille contre les Français haïs, il a concentré son armée trop loin en avant. Dans l'affaire, Wellington est en partie blâmable, qui a exposé son allié prussien par son approche tardive du lien crucial. Ainsi, le 16 juillet, deux batailles sont livrées le même après-midi : une aux Quatre-Bras et l'autre à Ligny, près de Sombreffe.

Aux Quatre Bras, le maréchal Ney ne fait pas grande preuve de son titre, « le brave des braves ». Il se retrouve contrarié dans son attaque des forces pourtant inférieures de Wellington, et arrivant au fur et à mesure. Son hésitation permet à ce dernier de faire monter en ligne les renforts nécessaires durant l'après-midi, et à la fin de la bataille il dispose de 35.000 hommes, bien qu'il ait livré l'essentiel du combat avec désespérément peu de soldats. A la nuit, il tient toujours le terrain, permettant au gros de son armée de se concentrer quelques miles plus au nord, derrière une crête près de Mont Saint-Jean.

Contrastant avec l'affaire laborieuse des Quatre Bras, la bataille de Ligny livrée le même après-midi à l'est apparaît bien plus épique. Blücher avait mis en danger trois de ses Corps d'armée malgré le fait qu'il savait que le 4e, celui de Von Bülow, cantonné à Liège, ne pourrait pas arriver à temps pour la bataille. En fait, il place là sa confiance en la promesse de Wellington d'envoyer un corps à son aide. Celui-ci, également, n'arriverait jamais.

En l'absence de renforts tant de l'est que de l'ouest, les I, II et III Corps de Blücher, forts de 80.000 hommes subissent les coups puissants des 68.000 Français de Napoléon, qui les martèlent depuis le milieu de l'après-midi le long de leur position défensive longue de sept miles.

Le résultat est la dernière victoire majeure de la carrière de Napoléon. De plus, il a été diminué par l'absence d'un corps entier, le premier de Drouet d'Erlon, qui a erré entre les deux batailles durant tout l'après-midi pour finalement n'en rejoindre aucune. Son absence permet à l'armée prussienne d'éviter non seulement la destruction, mais aussi de retraiter vers le nord tout en restant en communication avec l'armée de Wellington, située quelques miles plus à l'ouest—plutôt que d'être poussée en arrière vers l'est, le long de ses lignes de communication jusqu'à Namur. Si Napoléon avait accompli ce dernier point, il aurait réussi dans son entreprise de séparation de deux armées alliées, et aurait pu concentrer tout son potentiel contre la seule armée de Wellington bloquant la route de Bruxelles.

Napoléon, dans le chaos et les ténèbres voilant le champ de bataille de Ligny, ne détermine pas immédiatement la direction de retraite de l'armée prussienne. Le matin suivant, il donne 33.000 hommes à Grouchy avec l'ordre de la suivre. Se mettant en marche tard dans la journée du 17 juin, incertain quant à sa destination, ce dernier ne parvient pas à empêcher l'armée prussienne de rejoindre Wavre et de demeurer à distance d'appui de Wellington.

L'armée anglo-néerlandaise de ce dernier a passé le pluvieux 17 juin à faire retraite depuis sa position exposée des Quatre Bras. Le repli vers le nord atteint les 9 miles, jusqu'à une ligne défensive précédemment choisie, derrière la crête sud de Mont Saint-Jean. La position a été soigneusement sélectionnée. La crête est perpendiculaire à la route de Bruxelles, qui la partage en deux, et offre ainsi protection aux hommes de Wellington, qui les a dissimulés sur la pente inverse. De plus, la ligne est relativement courte, environ deux miles et demi, lui permettant d'approfondir sa défense, et traversée par un chemin creux sur la majeure partie de sa longueur, qui offre un excellent emplacement de tir pour les fusils. Elle est protégée par le château et les champs clos de Hougoumont sur son extrême-droite, fortifiés par Wellington, qui place également 400 vétérans de la King's German Legion au centre, dans la ferme de la Haye Sainte et son verger. Sur sa gauche, il envoie des hommes en garnison au hameau de Papelotte, qui commande la route vers Wavre d'où l'armée prussienne est attendue.

Au matin du 18 juin, examinant la crête qui dissimule l'armée de Wellington, Napoléon décide d'attendre son arrière-garde et que le sol sèche après les pluies de la veille. Ce faisant, ce n'est que peu avant midi que ses hommes se mettent en marche, délai fatal qui permet aux Prussiens d'utiliser ces précieuses heures pour approcher depuis Wavre. Quand l'attaque de Napoléon survient, elle n'est autre qu'un assaut frontal sans grande subtilité. Elle frappe d'abord Hougoumont, sur la droite de Wellington, que Napoléon veut forcer à déployer ses réserves dans le secteur pour défendre la ferme. Là, s'ensuit un bombardement de l'artillerie française destiné à paralyser son centre, bombardement suivi de la principale poussée sur la gauche de Wellington, menée par le premier corps de Drouet d'Erlon, encore frais et qui doit écraser ce flanc négligé. Ainsi, il pourra pousser la ligne de bataille de l'armée anglo-néerlandaise de l'est vers l'ouest, la séparant de tout renfort prussien qui déboucherait de Wavre.

En effet, Napoléon a été informé en matinée de leur présence dans cette ville et, à 10 heures du matin, a envoyé l'ordre à Grouchy de mettre en déroute les Prussiens et d'avancer vers le champ de bataille principal de Waterloo. Ni Napoléon ni Grouchy ne savent pourtant que Blücher est déjà en train de marcher vers le flanc gauche de l'Empereur, à la tête de 50.000 hommes de ses II et IV Corps. A midi, lorsque Grouchy entend les premiers bruits de canonnade venant de Waterloo, Wavre n'est plus défendue que par une arrière-garde de 17.000 Prussiens du III Corps, mais, pensant qu'il peut empêcher l'armée prussienne toute entière de renforcer Wellington en attaquant la ville, il se porte à l'assaut de ladite arrière-garde, qui défend pied à pied les ponts sur la Dyle près de et dans la cité. Ce qui forme alors la bataille de Wavre a lieu en même temps que Waterloo et ne s'achève qu'à la nuit, sans conclusion véritable ni vrai vainqueur. Ainsi, non seulement Grouchy ne parvient pas à rejoindre Napoléon, mais il ne peut non plus empêcher les troupes prussiennes de donner la main à Wellington.

A Waterloo, à 2 heures de l'après-midi, bien que l'attaque contre Hougoumont se soit essoufflée, le premier Corps de Drouet d'Erlon qui est engagé contre la gauche de Wellington rencontre plus de succès, jetant les défenseurs britanniques et néerlandais au bas de la crête. Wellington, poussé dans ses retranchements, engage alors la cavalerie lourde britannique, qui repousse d'Erlon, avant de devoir à son tour reculer par manque d'expérience et de discipline, laissant nombre d'hommes et de montures derrière elle. Ainsi, de ce côté est de la bataille, les deux camps se retrouvent sévèrement étrillés.

A la moitié de l'après-midi, le maréchal Ney, pensant à tort l'armée anglo-néerlandaise en retraite, donne l'ordre à la cavalerie française de charger. Elle est repoussée par les troupes britanniques positionnées en carré, avec l'artillerie en avant ; mais l'infanterie française profite du chaos général pour s'emparer de la Haye Sainte, que Napoléon voit comme la clé du dispositif de Wellington. Il pousse en avant son artillerie pour balayer les Britanniques sur la crête avec des boîtes à mitraille tirées à courte distance, et Ney, sentant la victoire, demande des réserves pour pousser l'avantage, mais il n'y en a plus : le IV corps de von Bülow commence à arriver en force du côté de Plancenoit, un village à l'arrière de la droite française, et Napoléon a besoin de chaque homme pour contrer la menace mortelle. Aux alentours de 17h 30, Napoléon engage sa dernière réserve, les maîtres de chaque champ de bataille jusque-là, la Garde impériale. Il les envoie en avant vers la ligne britannique, en échelon, depuis le sommet de la crête de la Haye-Sainte jusqu'au hameau de Papelotte, et jusqu'au village de Plancenoit. La fière garde y rencontre une résistance inattendue de la part des Britanniques, ainsi que des Prussiens, cette fois à Plancenoit. De manière impensable, elle se met à fuir.

Alors que la tant vantée Garde impériale reflue, la panique se répand dans les lignes françaises: "La Garde recule. Sauve qui peut !". Saisissant l'occasion, Wellington se redresse sur ses étriers et agite son chapeau en l'air, à ce signal toute son armée pousse en avant et tombe sur les Français en retraite. L'Armée du Nord de Napoléon cède alors et achève par là-même sa dernière partie.

L'Empereur laisse son armée en retraite et cingle vers Paris pour tenter de retrouver le soutien politique nécessaire à une nouvelle campagne, mais, au lieu de cela, il est contraint d'abdiquer. L'armée prussienne entre à paris le 8 juillet et, le même jour, Louis XVIII retrouve son trône. Ne pouvant rester en France et empêché de fuir par bateau aux États-Unis par la Royal Navy, Napoléon se rend de lui-même le 15 juillet au capitaine du *HMS Bellerophon*. Le soi-disant « Nouvel Alexandre » est exilé sur l'île de Sainte-Hélène, où il mourut en 1821.

# **\* BIBLIOGRAPHIE ET SOURCES**

### LIVRES

Adkin, Mark. The Waterloo Companion. Stackpole Books. 2001.

- Barbero, Alessandro. *The Battle. A new history of Waterloo.* Walker & Co. 2003.
- Blond, George. La Grande Armée. Arms & Armor Press. 1979.
- Glover, Gareth. Letters from the Battle of Waterloo. Greenhill Books. 2004.
- Griffith, Paddy. French Napoleonic Infantry Tactics 1792-1815. Osprey. 2007.
- Hamilton-Waters, David. *Waterloo. New Perspectives.* John Wiley & Sons. 1993.
- Haythornethwaite, Philip J. Weapons & Equipment of the Napoleonic Wars. Arms & Armor Press. 1979.
- Haythornethwaite, Philip. The Waterloo Armies. Men, Organization & Tactics. Pen & Sword. 2007.
- Haythornethwaite, Philip. British Napoleonic Infantry Tactics 1792-1815. Osprey. 2008.
- Hofschröer, Peter. Prussian Napoleonic Tactics 1792-1815. Osprey. 2011.
- Nafziger, George F. *Imperial Bayonets*. The Nafziger Collection. 2009.
- Nofi, Albert A. The Waterloo Campaign. Da Capo Press. 1993.
- Nosworthy, Brent. With Musket, Cannon and Sword. Sardepon. 1996.
- Oman, Charles William Chadwick. Wellington's Army, 1809-1814. F. Edwards. 1968.

Siborne, H.T. The Waterloo Letters. Arms & Armor Press. 1983.
Siborne, William. A History of the War in France and Belgium in 1815. Elibron Classics. 1848.

## SITES WEBS

Flags of the Napoleonic Wars - Home Page. N.p., n.d. Web. 17 Mar. 2015. <a href="http://www.warflag.com/napflags/html/flags.htm">http://www.warflag.com/napflags/html/flags.htm</a>>.

# \* CRÉDITS

# NORB SOFTWARE DEVELOPMENT

**Producteur & Programmeur** R. Norb Timpko Jr.

Sites Web d'entreprise http://www.norbsoftware.com http://www.scourgeofwar.com

### SCOURGE OF WAR WATERLOO - CONCEPTION ET ÉQUIPE DE

## Développement

Conor Cahalane - Chef d'équipe QA, IU

Tim Catherall – Direction artistique, Sprites des unités, Bâtiments, IU Matt Clyburn – Chef Cartes & Scénarios, Cartes, Scénarios, Tutoriel, Son, Musique Davide Dall'Angelo – Programmation IA, Recherche, OdBs, QA David Driver - Art, IU, Cartes, Bâtiments, Terrain Sprites David DuRant - QA, IT Matthew Flanigan - QA, Marketing Randy Keen - Scénarios, Drapeaux, Clairon Paul Lewis - QA Andrew Martin - OdBs, Manuel, Rédaction Alberto Merlino - QA, OdBs, Recherche, Traduction Tim Speltz - IU, Shaders, Programmation SDK, Cartes Larry Tagg - OdBs, Manuel, Rédaction, Aide, Cartes, Recherche, QA Norb Timpko - Producteur, Programmation, IU, Conception, SDK Jim Weaver – Concepteur principal, Scénarios, Manuel du jeu, Fichiers CSV

Chuck Wood - QA Steve Woods - QA Stefan Zangger – QA, IU

#### **MENTIONS SPÉCIALES**

Mandy Clyburn - La Belle Alliance

Riccardo Viecca - QA

John Campanaro - QA

Mike Hager aka Grog - Portraits des commandants

Partition musical - Ludwig van Beethoven, Symphonie No. 3 en mi bémol majeur, "Eroica" La symphonie héroïque, à l'origine titrée "Buonaparte." Enregistré par l'orchestre national symphonique tchèque pour le projet Kickstarter Musopen.

Raknet (Copyright © 2003-2008) est une marque déposée de Jenkins Software LLC Tous droits réservés. http://www.jenkinssoftware.com/ index.html

PowerLobbies (Copyright © 2009) est une marque déposée de Powerlobbies. http://powerlobbies.com/

#### MyGUI LICENSING

*MyGUI source code* (everything in MyGUIEngine folder) licensed under LGPL with some exclusions:

1. Building against MyGUI headers which have inlined code does not constitute a derived work.

2. Code which subclasses MyGUI classes outside of the MyGUI libraries does not form a derived work.

3. Statically linking the MyGUI libraries into a user application does not make the user application a derived work.

Plugins that based on some library are licensed under same license that librariy use.

All media except some Media pointed below licensed under MIT license.

Everything else (i.e. demos, tools, scripts, configuration files, etc.) is licenses under MIT license.

LICENSING FOR 3RD-PARTY LIBRARIES USED IN MYGUI

#### FreeType

Original Authors: David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg Website: http://www.freetype.org Licensed Under: FreeType License

#### OIS

Original Authors: Phillip Castaneda Website: http://www.wreckedgames.com/ Licensed Under: Zlib License

#### Acknowledgements

DejaVu fonts

DejaVuSans.ttf and DejaVuSans-ExtraLight.ttf are fonts from DejaVu font family.

Website: http://dejavu.sourceforge.net/ Licensed Under: read http://dejavu.sourceforge.net/wiki/index.php/License Copyright © 2015 par Norb Software Development, Tous droits réservés.

## SLITHERINE

**Chairman** Jd McNeil

Development Director Iain McNeil

Producer Bart Schouten

**Operations Director** Erik Rutins

**Technical Director** Philip Veale

Marketing Director Marco A. Minoli

Creative Director Richard Evans

Public Relations Manager Olivier Georges

**Community Manager** Daniele Meneghini Art Lead Marta Falbo

Manual Layout Myriam Bell

QA & Production Assisants Andrew Loveridge, Gerry Edwards, Matthew Davis

Administration Dean Walker, Liz Stoltz

Customer Support Staff Paulo Costa, Joseph Miller

Web Development Valery Vidershpan, Andrea Nicola, Fernando Turi



