

PANZERCORPS 2



Contenu

1. Introduction

- 1.1. Configuration requise
- 1.2. Installation
- 1.3. Steam
- 1.4. Désinstaller le jeu
- 1.5. Mise à jour du produit
- 1.6. Système de connexion unifiée
- 1.7. Forums du jeu
- 1.8. Besoin d'aide ?

2. Démarrage

- 2.1. Menu principal
- 2.2. Campagnes
- 2.3. Scénarios
- 2.4. Scénarios aléatoires
- 2.5. Sauvegarde et chargement
- 2.6. Tutoriel
- 2.7. Puzzles tactiques
- 2.8. Menu options

3. Si vous avez déjà joué...

- 3.1. Qu'est-ce qui a changé ?
- 3.2. Qu'est-ce qui est nouveau ?
- 3.3. Qu'est-ce qui a disparu ?

4. Écran de la Carte

- 4.1. La carte
- 4.2. Interface Utilisateur (IU)

5. Unités

- 5.1. Classes d'unités
- 5.2. Aperçu des unités
- 5.3. Ordres de base
- 5.4. Avions
- 5.5. Statistiques de l'unité
- 5.6. Acheter des unités
- 5.7. Améliorer des unités
- 5.8. Réserves
- 5.9. Renforcements et expérience
- 5.10. Trains, Avions de transport et Embarcations de débarquement
- 5.11. Diviser et Fusionner
- 5.12. Héros et Récompenses
- 5.13. Camouflage et Insignes

6. Phase de Déploiement

7. Jouer une Campagne

8. Autres Règles du Jeu

- 8.1. Conditions météorologiques et état du terrain
- 8.2. Rivières et unités du Génie
- 8.3. Ingénieurs Militaires
- 8.4. Champs de mines
- 8.5. Tir de soutien
- 8.6. Embuscade
- 8.7. Débordement

- 8.8 Attaque Massive
- 8.9. Terrain élevé
- 8.10. Zone de Contrôle et Encerclements
- 8.11. Retraite et Reddition
- 8.12. Unités Prototypes
- 8.13. Traits du Commandant

9. Multiplayer

10. Touches Rapides

11. Crédits

1. Introduction

C'est le retour de Panzer Corps !

Dans Panzer Corps 2, vous allez à nouveau jouer le rôle d'un général allemand pendant la Seconde Guerre mondiale. À partir de l'invasion de la Pologne en 1939, vous ordonnerez à vos troupes d'avancer dans une grande variété de batailles, y compris la plupart des campagnes historiques, et si vous vous montrez suffisamment compétent, dans certaines missions également. La Grande-Bretagne, l'Union soviétique et même les États-Unis sont prêts à être cueillis si vous vous montrez à la hauteur du défi.

Tout au long de la campagne, vous devrez également choisir vos forces soigneusement, avec une variété de Panzers, d'avions, d'artillerie et d'autres unités disponibles. Ces forces iront de missions en missions, acquerront de l'expérience et du nouveau matériel à chaque combat. Il vous sera proposé un large éventail de choix sur la manière dont vous souhaitez également faire la guerre : recherchez-vous la gloire et le triomphe dans les sables désertiques d'Afrique du Nord, ou allez-vous sculpter une victoire prestigieuse dans les forêts et les plaines de Russie ?

Le jeu est également disponible en version hotseat et multijoueur en ligne, ce qui vous permet de défier d'autres joueurs du monde entier. Et si vous recherchez encore plus de contenu, l'éditeur du jeu vous donne les outils pour concevoir de nouveaux champs de bataille et missions.

Où trouverez-vous la victoire ?

1.1. Exigences du système

Système d'exploitation : Windows 8/10 64 bits (le jeu fonctionne sous Windows 7, mais aucune prise en charge est fournie)

Processeur : Intel ou AMD, Dual Core ou mieux (nécessite un processeur 64 bits et système d'exploitation)

Mémoire : 8 Go de RAM

Graphiques : nVidia ou AMD, 2GB VRAM (4GB recommandé)

DirectX : Version 11

Stockage : 11 Go d'espace disponible

Carte son : Dispositif sonore compatible avec DirectX

1.2. Installation

Veuillez-vous assurer que votre système répond aux exigences minimales indiquées ci-dessus. Pour installer le jeu, soit double-cliquez sur le fichier d'installation que vous téléchargez ou insérez le DVD de Panzer Corps 2 dans votre lecteur de DVD-ROM. Si vous avez désactivé la fonction d'exécution automatique sur votre DVD-ROM, double-cliquez sur le fichier d'archive d'installation, puis double-cliquez sur le fichier qui est affiché à l'intérieur l'archive. Suivez toutes les instructions à l'écran pour terminer l'installation.

1.3. Steam

Si vous avez acheté votre jeu au Steam Store, vous pouvez télécharger le jeu en le trouvant dans votre bibliothèque Steam, puis en appuyant sur le bouton INSTALLER.

Tous les jeux achetés dans les magasins Slitherine ou Matrix qui sont également disponible sur Steam peuvent être enregistré dans une clé Steam, qui vous permettra d'ajouter le jeu à votre bibliothèque Steam. Pour ce faire, rendez-vous sur <https://www.slitherine.com/member/registerserial> et entrez le numéro de série qui a été fourni avec votre achat. Si le jeu comporte des clés disponibles Steam, vous pourrez échanger une clé Steam depuis votre Ma Page zone <https://www.slitherine.com/member/mypage>. Un guide peut être trouvé ici <https://www.slitherine.com/forum/viewtopic.php?f=58&t=93585>.

1.4. Désinstallation du jeu

Veuillez utiliser l'option Désinstaller de la section Apps de Windows Menu des paramètres ou le raccourci Désinstaller dans le DÉMARRAGE de Windows du jeu pour désinstaller le jeu. Désinstallation par toute autre méthode ne désinstallera pas correctement le jeu.

1.5. Mises à jour des produits

Afin de maintenir l'excellence de nos produits, Matrix Games et Slitherine publient des mises à jour qui contiennent de nouvelles fonctionnalités, des améliorations et des corrections à tout problème connu. Toutes nos mises à jour sont disponibles gratuitement sur notre site Web à partir de la page <https://www.slitherine.com/member/mypage> zone et magasin de jeux. Vous pouvez également les télécharger rapidement et facilement en cliquant sur le lien Vérifier les mises à jour dans votre menu Jeu. Nous mettons également périodiquement à la disposition des propriétaires enregistrés des mises à jour bêta (aperçu) et d'autres contenus. La tenue de ces mises à jour spéciales est facile et est gratuite en vous inscrivant à un compte de membre de Slitherine et Matrix Games. Lorsque vous vous inscrivez, vous pouvez alors enregistrer vos produits Slitherine et Matrix Games afin de recevoir l'accès à ces documents liés au jeu. Il s'agit d'un simple processus en deux étapes : inscrivez-vous à un compte de membre du groupe Slitherine. C'EST UNE PROCÉDURE UNIQUE. Une fois que vous vous êtes inscrit à un compte, vous êtes dans le système et n'aurez plus besoin de vous inscrire. Allez à <https://www.slitherine.com/register> et remplissez tous les champs disponibles. Une fois que vous avez terminé, cliquez sur le bouton Enregistrer, et un e-mail de confirmation sera envoyé à votre compte e-mail spécifié. Une fois inscrit, l'accès aux bêtas et au contenu de ce jeu peut être obtenu via le magasin et mes zones de page.

Inscription d'un nouvel achat de jeu. Une fois que vous vous êtes inscrit à un compte de membre du groupe Slitherine, vous pouvez alors inscrire tout titre de jeu Slitherine ou Matrix que vous possédez dans votre nouveau compte. Pour ce faire, connectez-vous à votre compte sur le site Web de Matrix Games (www.matrixgames.com) ou sur celui de Slitherine (www.slitherine.com). Allez à l'adresse <https://www.slitherine.com/member/registerserial> ou <https://www.matrixgames.com/membre/registre> série et sélectionnez le jeu que vous souhaitez enregistrer et saisir le code de série dans le champ ci-dessous. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer votre nouvel achat. Nous vous recommandons fortement d'enregistrer votre jeu car il vous donnera un emplacement de sauvegarde pour votre numéro de série si vous le perdez.

Vous pouvez consulter la liste des titres enregistrés. Chaque jeu affichera votre le numéro de série enregistré, la clé Steam (le cas échéant) et le lieu de téléchargement des fichiers, ce qui vous donnera accès à tous les derniers téléchargements publics et enregistrés, notamment des patchs, pour ce titre particulier.

Vous pouvez également accéder aux correctifs et aux mises à jour via notre section "Jeux" <https://www.slitherine.com/store> ou <https://www.matrixgames.com/store>, une fois que vous y avez trouvé le jeu dont vous souhaitez, vérifiez les mises à jour, consultez la section téléchargements. Le contenu de certaines valeurs et les téléchargements supplémentaires est limité aux membres inscrits. Il est donc toujours intéressant de s'inscrire là.

N'oubliez pas qu'une fois que vous avez ouvert un compte de membre, vous n'avez pas besoin de vous inscrire à nouveau à ce moment-là, vous êtes libre d'enregistrer tout produit que vous achetez.

Merci et bon jeu !

1.6. Système de connexion unifiée

Slitherine et Matrix ont maintenant un nouveau "système de connexion unifiée". Ce système vous permet d'accéder aux sites Slitherine et Matrix en utilisant un seul nom d'utilisateur et mot de passe. Si vous avez d'anciens comptes et que vous souhaitez les fusionner afin qu'ils fonctionnent sur nos nouveaux sites, allez sur (<http://samelogin.slitherine.com/>) et saisissez les détails d'un de vos comptes (c'est-à-dire soit vos logins Matrix ou Slitherine). Vous aurez alors la possibilité de fusionner vos comptes (énumérés comme "[Fusionner mes comptes]"), ce qui permettra ensuite de combiner tous les autres comptes que vous avez et/ou de générer un utilisateur pour un autre site web utilisant les mêmes informations (par exemple, si vous avez été appelé "JohnSmith123" sur le site Slitherine mais n'avait pas de compte sur Matrix, vous pourriez entrer les détails dans le site et cela créerait un "JohnSmith123" pour Matrix également, avec le même mot de passe que le login Slitherine).

1.7. Forums de jeux

Nos forums sont l'une des meilleures choses qui existent à propos de Slitherine. Chaque jeu a son propre forum partagé par nos concepteurs, nos développeurs et les personnes qui jouent au jeu. Si vous rencontrez un problème, si vous avez une question ou simplement une idée sur la façon d'améliorer le jeu, postez un message sur ce forum. Rendez-vous sur le site web de Slitherine et cliquez sur le lien Communauté/Forums. Si vous avez un compte Steam, vous pourrez également accéder aux forums Steam, même si vous n'avez pas acheté Panzer Corps 2 par le biais de Steam. Ces forums constituent un autre endroit où vous pouvez poster des questions, des problèmes et des idées pour le jeu, et sont régulièrement consultés par d'autres joueurs et développeurs.

1.8. Besoin d'aide ?

La meilleure façon de nous contacter si vous avez un problème avec l'un de nos Les jeux sont disponibles par l'intermédiaire de notre service d'assistance. Notre service d'assistance dispose d'une foire aux questions (FAQ) ainsi que d'un personnel d'assistance dédié qui répond aux questions dans les 24 heures, le lundi jusqu'à vendredi. Les questions de soutien envoyées le samedi et le dimanche peuvent attendre 48 heures pour une réponse. Vous pouvez accéder à notre service d'assistance en vous rendant à l'adresse suivante : <https://www.slitherine.com/member/helpdesk/ticket/new>
Cela ouvrira un ticket dans notre système et enverra un e-mail à support@slitherine.co.uk.

2. Pour commencer

2.1. Le menu principal

Le premier écran que vous verrez à l'ouverture du jeu est le menu principal. Vous y trouverez une série d'options qui vous permettront de commencer ou de continuer rapidement une partie :



Nouveau jeu : Commencez une nouvelle campagne ou un nouveau scénario solo (préconstruit et aléatoire), ou jouez au tutoriel du jeu.

Charger le jeu : Continuer une partie précédemment sauvegardée, y compris les sauvegardes automatiques et les parties que vous avez sauvegardées manuellement.

Multijoueur : Accédez au mode multijoueur du jeu, qui vous permet de jouer contre une autre personne sur le même ordinateur ("Hotseat") ou sur Internet ("PBEM++/Online")

Éditeur : Utilisez ce bouton pour accéder à l'éditeur du jeu, qui vous permet de créer vos propres scénarios pour Panzer Corps 2.

2.2. Campagnes

Les campagnes sont l'expérience ultime du Panzer Corps 2. Les campagnes se déroulent sous la forme d'une série de scénarios, chacun ayant ses propres objectifs qui doivent être remplis pour pouvoir poursuivre. Dans le cadre d'une campagne, l'armée que vous construisez restera avec vous tout au long du jeu, accumulant de l'expérience, des héros et du prestige, pendant que vous vous battez pendant toute la guerre.

À plusieurs reprises au cours de la campagne, vous aurez la possibilité de choisir l'un des nombreux chemins de la victoire, ce qui vous permet de décider la direction d'une offensive que vous souhaitez mener, ou encore le théâtre de guerre où vous combattrez. Veillez toutefois à ne pas perdre une mission, ou le Haut Le commandement sera mécontent de vos performances et vous renverra, mettant fin à la campagne immédiatement.



Pour lancer une campagne, sélectionnez "Nouveau jeu" dans le menu principal, puis cliquez sur le bouton "Campagne" qui apparaît en dessous. Il vous mènera à l'écran "Select Campaign", qui énumère cinq campagnes à jouer sur la droite côté de l'écran :

Pologne 1939 : Commencez par les premières offensives éclair qui ont vu l'armée allemande balayer l'Europe et combattre jusqu'à la victoire ou la défaite finale en 1945.

Votre premier choix dans cette campagne sera de décider si vous voulez envahir la Pologne au nord ou au sud.

Barbarossa 1941 : Début de la campagne avec l'invasion de l'Union soviétique, la plus grande opération militaire de l'histoire. Vous aurez le choix entre prendre le commandement du groupe d'armées Nord, Centre ou Sud, toutes les trois commencent la marche vers l'est.

Afrique du Nord 1941 : Prenez la place de Rommel dans le rôle du Renard du désert pendant que vous jouez les batailles de l'Afrika-Korps dans les sables de la Libye et de l'Égypte.

Koursk 1943 : Tentative de renversement de la tendance sur le front de l'Est dans bataille de chars de Koursk.

Italie 1943 : Protégez vos alliés italiens contre l'invasion et tentez de rejeter les Alliés à la mer.

Les campagnes deviennent plus difficiles à mesure que la guerre progresse, c'est pourquoi il est recommandé que les nouveaux joueurs commencent par la campagne "Pologne 1939". Les campagnes de 1943 sont prévues en particulier pour les joueurs vétérans en quête d'un défi.

Note : Chaque option ici n'est qu'un point de départ différent de la grande campagne. Si vous choisissez de jouer à partir de 1939, vous pourrez vous voir offrir le choix de jouer les scénarios de Koursk ou d'Italie qui débutent les campagnes de 1943.

Sous la liste des campagnes se trouve le choix d'un des différents niveaux de difficulté. Le niveau intermédiaire, "Colonel", est le niveau par défaut, ne donnant droit à aucun bonus ou des sanctions à l'une ou l'autre partie. Les options à gauche, donnent aux joueurs moins expérimentés un jeu plus facile, offrant au joueur plusieurs avantages pour l'aider en cours. Sur la droite, vous trouverez des niveaux plus difficiles, qui fournissent à l'adversaire IA beaucoup d'avantages et défiera même les joueurs vétérans.

Le bouton suivant, intitulé "Options avancées", vous permet, si vous cliquez dessus, de personnaliser une série d'options qui auront une incidence sur votre campagne. Ces options sont les suivantes : le caractère aléatoire du combat, qui détermine l'écart autour des prévisions de combat que vous verrez dans les résultats de combat (0 % signifie que le résultat est toujours la même que la prédiction ; 100% signifie que

les résultats des combats pourraient être très différents des prévisions), ainsi que la personnalisation : combien de fois le bouton Annuler peut être utilisé à chaque tour. Ici, vous pouvez également éteindre le temps, le ravitaillement et le brouillard de la guerre, ou jouer avec le mode "Ironman" (qui vous empêche d'utiliser l'annulation ou le rechargement du jeu après un résultat). Vous pouvez également trouver l'option de construire une "armée personnalisée" ici, ce qui vous permet de commencer une campagne en choisissant toutes les unités qui formeront votre force centrale au lieu d'une force prédéterminée fournie par défaut.

Une fois que vous êtes satisfait de vos choix, appuyez sur "Play" en bas à droite pour commencer votre campagne.

2.3. Scénarios

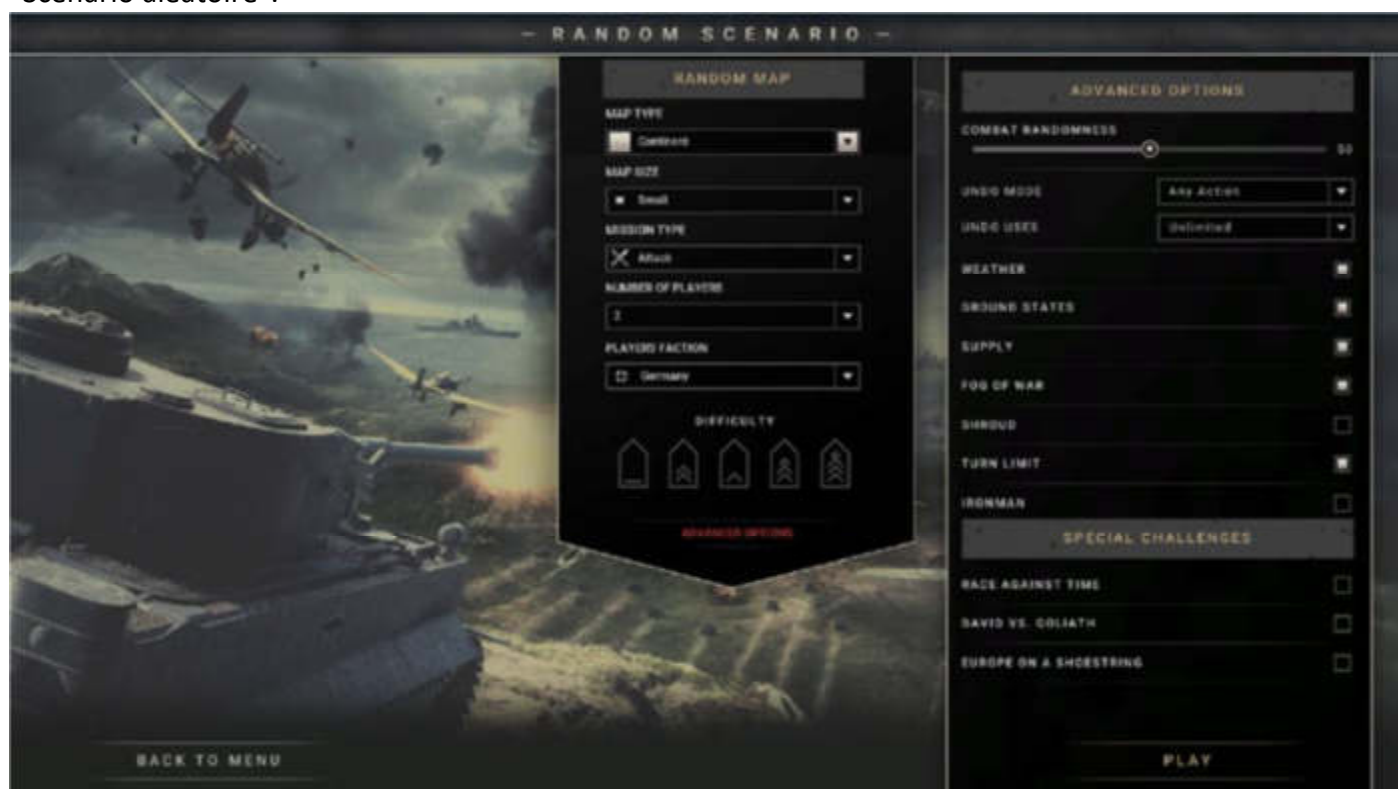
Si vous ne souhaitez pas mener une campagne complète mais que vous souhaitez faire l'expérience d'un seul scénario, cliquez sur "Nouveau jeu" dans le menu principal et puis appuyez sur "Scénario" lorsqu'il apparaît en dessous.

Une liste de tous les scénarios disponibles apparaîtra alors sur la droite de l'écran. Certains vous permettent de jouer des batailles historiques de la Seconde Guerre mondiale, d'autres sont entièrement fictifs. Tous les scénarios ne vous obligent pas à jouer le rôle de l'Allemagne ou l'Axe : une petite icône à côté du nom du scénario vous indiquera quelle armée que vous contrôlerez. Par exemple, le scénario historique de la 'Bataille de « Rzhev » vous voit prendre le commandement de l'Armée Rouge de l'URSS.

Les paramètres de difficulté et les options avancées fonctionnent exactement comme dans la campagne et une fois que vous les avez personnalisés à votre goût, vous pouvez lancer « Jouer » pour commencer le scénario.

2.4. Scénarios aléatoires

Si vous cherchez un nouveau défi, ou si vous souhaitez jouer un scénario sans aucune connaissance historique de ce que votre ennemi peut avoir, alors vous pouvez décider de jouer un scénario généré au hasard. Pour utiliser cette toute nouvelle fonction, choisissez "Nouveau jeu" dans le menu principal, puis "Scénario aléatoire".



Un menu apparaîtra sur la droite de l'écran, vous permettant de personnaliser divers aspects du scénario avant qu'il ne soit généré. Il s'agit de :

Type de carte : Choisissez le type de géographie que vous souhaitez rencontrer dans votre jeu. Voulez-vous jouer à une bataille continentale à l'intérieur des terres, vous battre pour le contrôle d'une île ou d'un lac, ou laisser tout cela au hasard ?

Taille de la carte : Quelle taille souhaitez-vous pour votre nouvelle carte ? Une carte plus grande signifie plus d'unités à combattre, plus de villes à capturer et une bataille généralement plus longue. La "petite" carte est comparable en taille aux premières cartes de la campagne principale, alors qu'une carte "immense" est presque quatre fois plus grande.

Type de mission : Choisissez si vous voulez jouer l'offensive ou la défensive dans votre nouvelle carte, ou même un combat plus chaotique où c'est chacun pour soi !

Nombre de joueurs : Y compris vous-même, combien de factions devraient être présentes sur la carte du jeu ? En choisissant "2", vous serez confronté à un seul adversaire, similaires aux scénarios de la campagne. Un nombre plus restreint d'opposants est généralement recommandé si une carte plus petite est choisie pour éviter que la carte devienne trop encombrée d'unités.

La faction du joueur : De quelles unités du pays souhaitez-vous prendre le contrôle ? Les cinq grandes puissances du théâtre européen sont disponibles : Allemagne, Italie, Grande-Bretagne, les États-Unis et l'URSS. Vos adversaires seront toujours choisis au hasard, et il est possible que deux alliés historiques s'affrontent dans un scénario aléatoire.

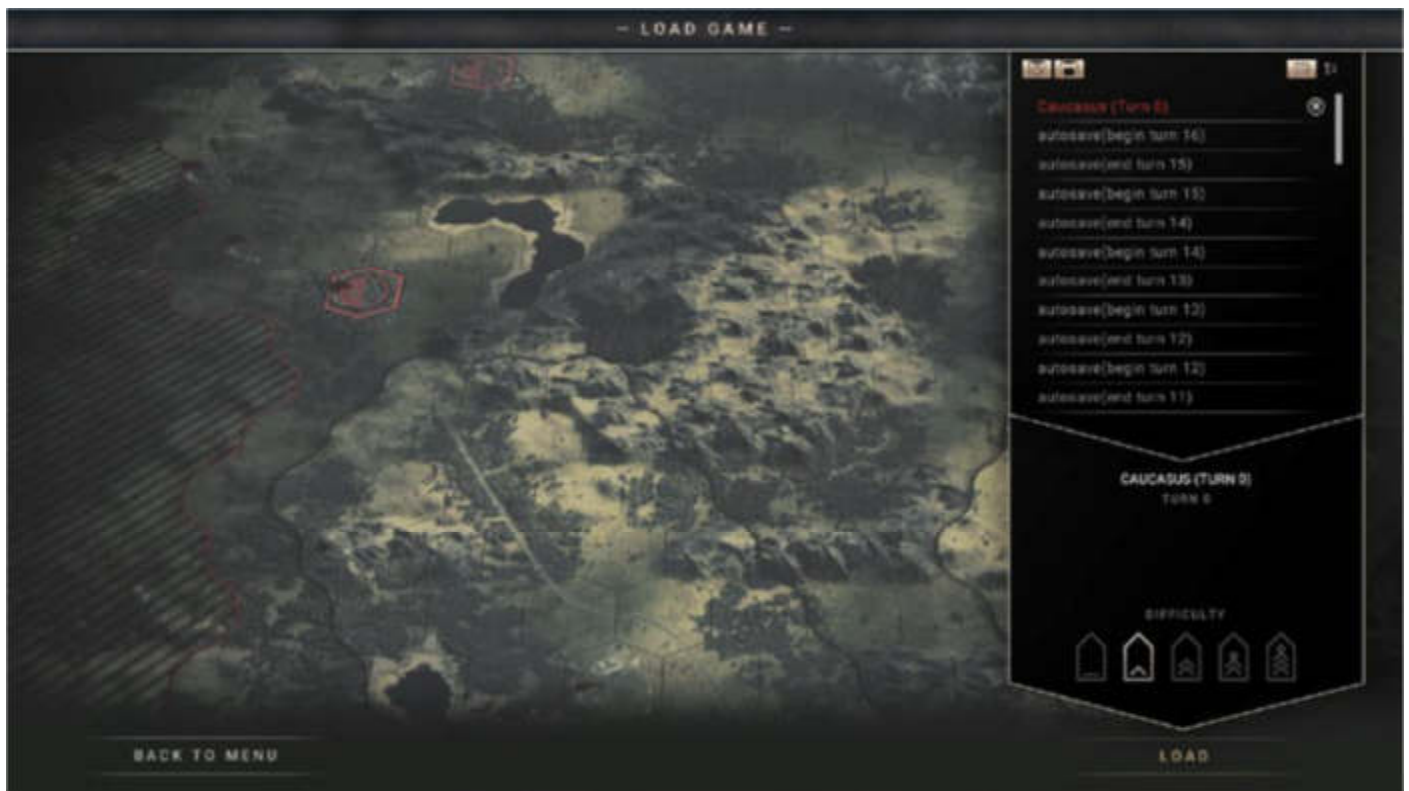
Les paramètres de difficulté et les options avancées fonctionnent exactement comme dans la campagne et une fois que vous les avez personnalisés à votre goût, vous pouvez lancer « Jouer » pour commencer le scénario. Votre armée sera générée de façon aléatoire, et ensuite il est temps que la bataille commence !

2.5. Sauvegarde et chargement

Pour charger un jeu précédemment sauvegardé, sélectionnez "Charger le jeu" dans le menu principal. Une liste de toutes vos parties sauvegardées s'affichera alors. Les boutons en haut de la page vous permettent de masquer ou d'afficher les sauvegardes automatiques et les parties sauvegardées manuellement, ainsi que de trier les jeux sauvegardés par date ou par nom. Pour charger un jeu, cliquez dessus puis appuyez sur "Charger" en bas à droite de votre écran. Si vous souhaitez plutôt supprimer une ancienne sauvegarde, cliquez dessus et appuyez sur le bouton X qui apparaît ensuite à côté d'elle. Une confirmation vous sera demandée avant que la suppression ne soit définitive.

Note : Vous pouvez également double-cliquer sur une partie sauvegardée dans la liste pour la charger.

Une fois que vous avez ouvert une partie (campagne ou scénario), vous pouvez sauvegarder à n'importe quel moment de votre tour. Pour ce faire, faites apparaître le menu du jeu en soit en appuyant sur la touche Echap (Echap) de votre clavier, soit sur le premier bouton du haut dans le coin gauche de votre écran (marqué de trois lignes horizontales). Ensuite, sélectionnez Sauvez le jeu. Vous pouvez choisir un nom et une description pour votre nouveau fichier de sauvegarde, puis cliquez sur Enregistrer.



Le jeu enregistre automatiquement vos progrès au début et à la fin de chaque tour, en créant des "sauvegardes auto". Ces sauvegardes automatiques sont par ailleurs identiques à tout autre jeu sauvegardé. Pour accéder aux parties sauvegardées sur le disque dur de votre ordinateur, allez à Documents/My Games/Panzer Corps 2/Saves.

Si vous utilisez la version Steam, le jeu est configuré pour synchroniser vos parties sauvegardées entre différents ordinateurs en utilisant le Steam Cloud.

Si, pour une raison quelconque, ce n'est pas souhaitable, vous pouvez désactiver cette option à tout moment. Pour ce faire, ouvrez Steam et naviguez jusqu'à votre bibliothèque Steam, puis cliquez sur le bouton droit de la souris sur Panzer Corps 2 et sélectionnez Propriétés. Sélectionnez ensuite l'onglet "Mises à jour et décochez l'option "Enable Steam Cloud Synchronisation". Enfin, cliquez sur Fermer pour confirmer vos changements.

2.6. Tutoriel

Les nouveaux joueurs sont vivement encouragés à jouer au moins une fois à la campagne du tutoriel du jeu pour se familiariser avec les commandes et les règles spéciales du jeu. Pour ce faire, cliquez sur "Nouveau jeu" dans le menu principal et choisissez ensuite "Tutoriel".

La campagne du tutoriel est une courte campagne de structure similaire à la campagne principale, chaque scénario présentant divers mécanismes de jeu qui seront importants tout au long de votre carrière au sein de Panzer Corps 2.

2.7. Enigmes tactiques

Dans le cadre de la campagne du tutoriel, vous trouverez également une liste de "Puzzles tactiques". Voici quelques courts scénarios qui vous permettront de vous entraîner et tester vos compétences dans le cadre d'un large éventail de défis, notamment la rupture d'encerclements, une bataille aérienne massive et la capture d'un char Maus. Certains sont extrêmement difficiles à gagner, pouvez-vous les battre tous ?

2.8. Menu des options

Le menu Options du jeu vous permet de modifier divers paramètres du jeu.

Aucun de ces paramètres n'a d'incidence directe sur les scénarios, mais ils peuvent néanmoins améliorer votre l'expérience globale du jeu. Pour accéder au menu Options, choisissez "Autre" dans le menu puis cliquez sur "Options".



Note : Vous pouvez également accéder au menu Options à l'intérieur d'un scénario. Appuyez sur la touche Echap (Echap) ou sur le premier bouton en haut à gauche de votre écran, puis choisissez Options.

Le menu Options est divisé en six sections :

Vidéo : Choisissez la résolution de l'écran de votre jeu et la qualité des différents graphiques. Les joueurs sur des ordinateurs moins puissants peuvent trouver que leur niveau de jeu s'améliore en abaissant certains de ces paramètres.

Note : Contrairement à la plupart des autres paramètres du jeu, les paramètres vidéo ne sont pas s'applique automatiquement en cas de modification. Veillez à appuyer manuellement sur "SAVE" pour confirmer et enregistrer vos modifications.

Audio : Modifiez le volume des effets sonores du jeu et le fond la musique.

Touches rapides : Changer ou attribuer des touches de votre clavier comme "raccourcis", pour effectuer rapidement certaines actions dans le jeu. Pour attribuer un raccourci clavier, cliquez sur dans la case située à côté de l'action à laquelle vous souhaitez attribuer une touche, puis appuyez sur la touche que vous souhaitez y être associé. Vous pouvez attribuer jusqu'à trois des raccourcis clavier pour chaque commande.

Affichage / interface utilisateur : Change l'apparence de divers aspects de la carte principale, y compris la taille des modèles d'unités, la force de la grille hexagonale et la vitesse à laquelle la carte défile.

Langue : Changer la langue utilisée par le jeu pour afficher du texte dans le jeu.

Autre : Les autres options qui n'entrent pas dans l'une des catégories ci-dessus qui vous permet de personnaliser davantage votre expérience de jeu. Pour restaurer les paramètres par défaut, cliquez sur "Par défaut" en bas des options du menu.

Une fois que vous êtes satisfait de vos changements, appuyez sur "Retour" pour revenir au jeu.

3. Si vous avez déjà joué...

Les vétérans du premier Panzer Corps remarqueront que de nombreuses parties ont fait leur entrée dans Panzer Corps 2, rejointes par une gamme de nouvelles et intéressantes mécaniques. Cette section est conçue comme un résumé rapide de changements de gameplay pour les joueurs familiers du premier jeu, mais sera

d'une utilisation limitée pour les joueurs pour lesquels Panzer Corps 2 est leur première expérience avec la série.

3. Qu'est-ce qui a changé ?

Une campagne plus grande et meilleure : la campagne allemande de Panzer Corps 2 contient 61 scénarios, au lieu des 26 du premier jeu, et chaque jeu vous permettra de vivre d'autres scénarios. En outre, cette nouvelle campagne offre de nombreux autres choix de parcours, et certaines des batailles offertes dans le désert par l'expansion de l'Afrika Korps sont également représentées dans la campagne Panzer Corps 2.

Avions : Les avions ont été radicalement modifiés depuis le premier jeu. Dans Panzer Corps 2, chaque avion est affecté à un aérodrome (au début d'un scénario, c'est le terrain d'aviation sur lequel ils sont déployés ou à proximité). Ils peuvent recevoir l'ordre d'attaquer les ennemis comme ils l'ont fait dans le 1er Panzer Corps, mais au début du tour suivant, ils retourneront automatiquement à leur base d'origine pour collecter des munitions et du carburant. Les avions peuvent être affectés à un autre terrain d'aviation en utilisant le bouton "Rebase", et seront automatiquement rebasés si leur aérodrome est capturé lors d'un tour par temps clair ou nuageux. Pendant le mauvais temps, les avions ne peuvent pas du tout se déplacer (bien que ce soit un excellent moment pour leur donner des remplacements), et seront entièrement détruits si leur terrain d'aviation est capturé. Ils seront également détruits si leur camp perd le contrôle de tous leurs aérodromes et les porte-avions. Comme pour Panzer Corps 1, les porte-avions agissent comme des bases mobiles mais ils peuvent maintenant avoir sept avions qui y sont attachés. Les bombardiers stratégiques et les avions à réaction ne peuvent pas être basés sur des porte-avions.

Tir de soutien : Comme l'artillerie et les canons antiaériens de Panzer Corps 1, maintenant les canons peuvent antichars fournissent un tir de soutien pour aider les défenseurs attaqués par les chars et d'autres unités lourdes. En outre, les combattants peuvent fournir plus d'un tir d'appui à chaque tour, et ne sont limités que par la quantité de munitions qu'ils portent. Les unités navales sont également capables de soutenir le feu maintenant : les destroyers et les navires capitaux tirent sur les unités terrestres ennemies adjacentes lorsqu'ils attaquent des unités terrestres et les destroyers tirent sur les sous-marins ennemis adjacents chaque fois qu'ils attaquent un navire de guerre ami. Enfin, les navires capitaux tireront également sur tout navire de guerre à portée qui attaque un transport naval ami.

Emplacements de base : Dans Panzer Corps 2, les unités coûtent des quantités variables d'emplacements de base : au lieu d'une seule unité de base, les unités plus lourdes peuvent coûter jusqu'à dix (et même plus en cas de dépassement). Une force centrale composée entièrement de chars et de bombardiers lourds est peut-être très puissante, mais maintenant, il va falloir une force plus équilibrée utilisant des unités moins coûteuses.

Réserves : Le terme "réserves" dans Panzer Corps 2 ne désigne plus les unités qui ont été laissés de côté dans un scénario. Au lieu de cela, la réserve est maintenant une force spéciale dans laquelle vous pouvez placer les unités qui ne sont pas nécessaires pour une carte particulière en utilisant le bouton "Passer à la réserve". Les unités en réserve ne peuvent pas être déployées sur la carte, mais n'emplissent pas non plus les emplacements de base. Grâce à cette mécanique, vous devriez toujours vous efforcer de déployer chaque unité que vous avez soit sur la carte ou en réserve pour faire le meilleur usage de vos emplacements de base disponibles.

Des mises à niveau moins coûteuses : Dans Panzer Corps 1, les unités pouvaient suivre une "mise à niveau" (comme le Panzer IVD à IVE) pour moderniser les unités à moindre coût, mais en suivant une voie sans rapport (comme les Panzer II à Panzer III) qui coûtait à l'unité entière sa valeur de prestige. Dans Panzer Corps 2, ces restrictions sur les mises à niveau ont disparu et toutes les unités peuvent se moderniser pour seulement la différence de prestige entre les deux unités. Il est également possible d'effectuer une mise à niveau au sein de classes d'unités connexes (telles que comme antichar), bien que l'expérience ait un certain coût.

Remplacements : Pendant la phase de déploiement, les remplacements verts ne sont plus gratuits, bien qu'ils restent nettement moins chers que des remplacements d'élite et moins chers encore pendant la phase de déploiement. En outre, au cours d'un scénario, une unité ne peut recevoir que la moitié de sa force de remplacement en un seul tour.

Étoiles d'expérience : Chaque étoile d'expérience requiert 1000 points d'expérience maintenant, au lieu de 100. Chaque étoile apporte un bonus de précision à vos unités et de pénalité à vos ennemis lorsqu'ils attaquent cette unité. Quelques autres unités reçoivent des primes supplémentaires en fonction de l'expérience : les unités de reconnaissance reçoivent une plus grande prime de précision que les autres unités, et les bombardiers stratégiques expérimentés seront capables de détruire plus de carburant et de munitions lorsqu'ils attaquent.

Surnombre : Le surnombre n'est plus lié à l'expérience, mais est acheté lorsque vous achetez ou améliorez un appareil (ainsi, lorsque vous achetez un char, vous pouvez choisir maintenant de l'acheter à 10, 11, 12 ou jusqu'à 15), en utilisant le bouton "Overstrength". Les unités en surnombre coûtent plus cher en termes de places de base et de prestige que leurs homologues de force normale. Lorsqu'une unité en surnombre reçoit des remplacements il le fait jusqu'à la force supérieure où il a été acheté (donc vous pouvez avoir un Panzer II avec disons 6 points de force sur 11, et ensuite acheter cinq remplacements au cours d'un tour).

Suppression : Les pertes dues à la suppression sont beaucoup plus fréquentes dans Panzer Corps 2, et peut être causée par n'importe quelle attaque, pas seulement par l'artillerie et les bombardiers stratégiques. La suppression sera indiquée sur les prédictions de combat en texte bleu lorsqu'aucune perte pure et simple n'est prévue. La suppression reste avec une unité jusqu'à la fin du tour, et pas seulement jusqu'à la prochaine fois qu'elle combat. Dans le même temps, chaque prochain point de suppression est plus difficile à atteindre que le précédent, donc il est beaucoup plus difficile de supprimer complètement une unité.

Retraites : Lorsque vous tuez 66% des effectifs non supprimés d'une unité, celle-ci bat en retraite. Les retraites peuvent maintenant se produire sur plusieurs hexagones, mais elles tenteront d'éviter les zones de contrôle ennemies et ne se retireront jamais en terrain impraticable. Les unités qui ont battu en retraite auront également moins de points de mouvement pendant le prochain tour ou peut-être pas du tout (comme s'ils se retiraient dans une rivière ou dans une zone de contrôle ennemie), car ils utilisent ces points de mouvement dans la retraite, en suivant les règles habituelles de déplacement. Comme dans le premier jeu, si une unité ne peut pas battre en retraite (que ce soit parce qu'il n'y a pas d'hexagone disponible pour battre en retraite, ou si elle n'a plus de points de mouvement au tour suivant), elle se rendra, en attribuant au vainqueur une prime de prestige.

Retranchement : Chaque hexagone a toujours une valeur de retranchement de base associée qui déterminera le degré de retranchement d'une unité à la fin de son tour sur cet hexagone. Dans Panzer Corps 2, les unités ne peuvent plus être réduites à un niveau de retranchement inférieur à la valeur de base par le combat, à moins qu'elles ne soient forcées de battre en retraite et d'abandonner l'hexagone. De nombreuses unités, y compris l'artillerie et les bombardiers stratégiques, sont désormais en mesure de réduire les multiples points de retranchement avec une seule attaque, et les ingénieurs militaires aident les unités amies adjacentes à ignorer 50 % des retranchements ennemis (y compris les retranchements des bases). Lorsque les ingénieurs militaires attaquent, ils ignorent encore tout retranchement, y compris les valeurs de base.

Débarquement des transports : Lorsqu'une unité voyage suffisamment loin pour qu'elle doive utiliser son transport attaché, mais pas tout à fait la distance maximale du transport, elle sortira automatiquement du transport dès qu'elle arrivera à destination, lui permettant de combattre ou de fournir des tirs d'appui contre l'adversaire comme si elle n'avait jamais utilisé le transport du tout (bien qu'elle doive renoncer à son attaque pour ce tour). Lors de la planification du mouvement d'une unité, les hexagones où cela se produira seront marqués par un petit triangle à côté de l'icône symbole de transport.

Embarquement et débarquement : Les unités cherchant à utiliser le transport ferroviaire, maritime ou aérien ne doivent pas nécessairement commencer leur tour dans une gare/port/aérodrome, mais peuvent se rendre dans cet hexagone et s'embarquer immédiatement, à condition qu'elles n'aient pas été attaquées. De

même, elles peuvent débarquer au cours du même tour quand elles se sont déplacées dans un hexagone approprié. Une fois embarquées, elles pourront se déplacer immédiatement, libérant l'hexagone d'embarquement pour d'autres unités.

Héros et récompenses : Les Héros et les récompenses ont été considérablement améliorés dans Panzer Corps 2. Au lieu d'offrir un petit bonus de combat (par exemple, +1 défense), les héros confèrent désormais aux unités un trait particulier. Par exemple, le trait "Survivor empêche la destruction d'une unité, sauf si elle a été réduite à un seul point de force. Les héros sont donnés au début de chaque scénario après le premier, et peut être affecté à une unité pendant la phase de déploiement, en ouvrant les détails de l'unité (le bouton "i" sous le portrait de l'unité en bas dans le coin gauche de l'écran, ou encore en cliquant sur une unité avec le bouton droit de la souris ou en utilisant une touche spéciale, l par défaut), puis en allant dans "Héros" et ensuite "Attribuer". Les prix ne sont plus seulement cosmétiques, et donnent maintenant un coup de fouet approprié lorsqu'une unité accomplit un exploit particulier, comme la destruction de 100 points de force d'avions ennemis (dans ce cas, il recevra +1 attaque aérienne). Une unité est limitée à trois héros (et un héros ne peut être associé qu'à une seule unité à la fois), mais il n'y a aucune restriction de ce type sur le nombre de prix qu'elle peut remporter.

Capture de drapeaux : Toute unité, à l'exception évidente des avions, peut désormais capturer un drapeau de l'ennemi, même l'artillerie, les canons anti-aériens et les navires.

Annulation limitée : La fonction "Annuler" est désormais limitée à un tour ou un scénario base. Le nombre exact d'annulations peut être fixé dans la base de données avancée Options au début d'une partie, et est complètement désactivé en mode multijoueur. Si vous souhaitez utiliser "Annuler" un nombre infini de fois comme dans Panzer Corps 1, réglez Annulez le réglage sur "illimité" dans les options avancées.

Difficultés liées aux bonus : Les modes Guderian, Manstein et Rommel ne sont plus niveaux de difficulté distincts, mais peuvent être appréciés comme des règles spéciales qui peuvent être sélectionnés sous les options avancées lorsque vous commencez une campagne, "Race Against Time", "David vs Goliath" et "Europe on a Shoestring" respectivement. Ils peuvent désormais être combinés entre eux et avec des niveaux de difficulté réguliers, permettant une plus grande personnalisation des défis que vous affronterez.

Attaque de masse : L'attaque de masse peut maintenant donner une pénalité normale (-1) ou double (-2) à l'initiative de l'ennemi, en fonction de la distance entre l'unité attaquante et l'unité fournissant l'attaque de masse. Si la distance est de deux hexagones (ce qui implique une attaque par le flanc ou l'arrière), la pénalité pour attaque de masse est doublée.

Combat aléatoire : Le caractère "aléatoire" du combat, ou la variance du combat autour des résultats prévus, peuvent maintenant être choisis en ajustant le curseur "Combat Randomness" dans les options avancées lorsque vous configurez un jeu. Si vous avez joué en mode Échecs dans Panzer Corps 1, nous vous recommandons de le placer sur zéro. De même, Dice Chess équivaut à régler le curseur sur 20, et le paramètre aléatoire par défaut est équivalent à 100.

3.2. Qu'est-ce qui est nouveau ?

Hexagones d'approvisionnement : Les villes importantes et autres lieux dans Panzer Corps 2 sont désignés comme des hexagones de ravitaillement, marqués d'un symbole de cercle à moitié rempli. Au lieu de réapprovisionner manuellement vos unités en carburant et en munitions, elles seront désormais automatiquement réapprovisionnées chaque fois qu'elles peuvent remonter un chemin vers ces hexagones de ravitaillement sans passer par les unités ennemies, leurs zones de contrôle, ou tout hexagone infranchissable. Les hexagones de ravitaillement sont aussi maintenant les seuls lieux où les unités peuvent être améliorées, achetées, déployées ou dissoutes en dehors de la phase de déploiement.

Encerclements : Les encerclements sont créés à chaque fois que les unités d'un camp, et leurs zones de contrôle, ainsi que tout terrain impraticable, entourent une ou plusieurs unités ennemies, les coupant du ravitaillement. Les unités qui sont encerclées subissent d'importantes pénalités de combat, y compris des pertes à la fois en précision (une nouvelle stat de combat) et en initiative, ainsi que des suppressions à

chaque tour (qui ne sera pas réinitialisée à la fin du tour tant que l'encerclement demeure). Elles ne recevront pas non plus de carburant ou de munitions, et ne peuvent être remplacées, les laissant exposées si l'encerclement n'est pas rapidement brisé.

Précision : On a calculé le combat dans le Corps-blindés 1 en partant de l'hypothèse que chaque « coup » que le point de force d'une unité fait contre un ennemi qu'elle attaquait " frappe ", et certains de ces coups se traduisaient par des tués ou des suppressions pour l'unité ennemie. Dans Panzer Corps 2, ce n'est plus vrai : La précision de la plupart des unités est fixée à 50%, ce qui signifie que seulement 50% de ces tirs frappent réellement l'unité ennemie, et encore moins d'entre eux sont tués. La précision peut cependant être augmenté avec l'expérience et une unité de reconnaissance amie adjacente et peut être réduit par le retranchement de l'ennemi, le mauvais temps et leur niveau d'expérience.

Séparation et fusion d'unités : Les unités peuvent maintenant être divisées en deux unités de taille égale, des unités plus petites, ce qui leur permet de couvrir plus de terrain et de contribuer potentiellement à la création d'encerclements, au prix d'un emplacement de base supplémentaire. Les unités peuvent être divisées en appuyant sur le bouton "Diviser" et en sélectionnant ensuite un hexagone approprié pour la moitié de l'unité dans laquelle il faut s'installer. Plus tard, lorsque vous souhaitez recombinaison les unités, s'assurer qu'elles se trouvent dans un rayon de mouvement l'une de l'autre et ensuite, avec une moitié sélectionnée, cliquez sur l'autre moitié pour les fusionner dans l'hexagone de l'unité non sélectionnée actuellement. Si une moitié de l'unité est tuée, l'autre moitié se considère à nouveau comme une unité à part entière, mais il faudra des remplacements pour restaurer sa force.

Échanger les unités Les unités qui se trouvent dans des hexagones adjacents peuvent maintenant "échanger" des positions à condition qu'elles aient toutes deux une action d'attaque non dépensée. Pour ce faire, sélectionnez une unité et ensuite cliquez sur l'unité avec laquelle vous souhaitez échanger.

Terrain d'aviation en terre battue : Certains scénarios prévoient un type d'aérodrome plus petit, appelé le terrain d'aviation en terre battue. Les terrains d'aviation en terre battue fonctionnent exactement de la même manière que les terrains d'aviation ordinaires dans Panzer Corps 2, mais se limitent à accueillir seulement cinq avions, et aucun jet ou des bombardiers stratégiques, en même temps.

Matériel capturé : Lorsque des unités non d'infanterie sont forcées de se rendre, leurs équipements seront désormais saisis et stockés dans l'écran d'achat. Si vous obtenez du matériel d'une valeur de 10 points de force, il est possible d'acheter des unités "capturées", qui retournent leurs canons contre l'ennemi. Les unités capturées sont utilisées de la même manière que les autres, mais tout remplacement qui leur est donné être pris dans le pool de matériel capturé (vous pouvez donc vouloir capturer plus de 10 points avant de les construire), et lorsque cette réserve est épuisée l'unité ne peut pas être remplacée tant qu'il n'y a pas plus de matériel capturé. Notez que les unités capturées ne peuvent pas être obtenues dans la campagne en occupant des hexagones spécifiques ou d'autres objectifs bonus offerts dans le premier jeu.

Prototypes d'unités : Parfois, certaines unités particulièrement puissantes comme les Tiger I seront disponibles à l'achat avant la date d'entrée en service historique. Ces unités sont connues sous le nom d'unités prototypes et, comme seront limitées à un nombre limité de remplacements. Une fois qu'elles entreront en production, cette restriction sur les remplacements sera levée et elles fonctionneront comme n'importe quelle autre unité. Si vous choisissez le trait « Industrie Connections » au début d'un jeu, vous recevrez des unités prototypes comme option d'achat régulièrement.

Bonus de reconnaissance : lorsqu'une unité de reconnaissance est placée de façon adjacente à une unité ennemie et qu'une autre de vos unités attaque cet ennemi, vos attaquants reçoivent maintenant une prime de précision. Ce bonus peut également être obtenu en volant avec un avion de reconnaissance (se trouve dans la classe des bombardiers tactiques dans l'écran d'achat) sur l'ennemi avant d'attaquer.

Attaque de débordement : Lorsqu'un char d'assaut (ou d'autres unités avec le trait "Overrun"), tue une unité ennemie qui n'est pas soutenue par un tir de soutien ou en terrain rapproché, elle ne sera pas comptabilisée comme une action d'attaque de cette unité et s'il en reste points de mouvement, elle pourra à nouveau se

déplacer. Elle peut être utilisée de multiples fois le même tour, ce qui permet aux chars d'éliminer un grand nombre d'ennemis à la fois, étant potentiellement limité uniquement par la réserve de munitions du char. Notez que si l'attaquant subit des pertes pendant l'attaque, cela ne comptera pas comme une attaque de débordement.

Terre enneigée : Dans les scénarios se déroulant dans des climats plus chauds, plusieurs tours de neige auront pour conséquence de rendre le sol enneigé au lieu de le geler. Le sol neigeux est toujours un obstacle au mouvement, semblable à celui des glaces, et les rivières ne gèlent dans de telles conditions.

Bonus de terrain en hauteur : les unités situées sur les collines et les montagnes bénéficient désormais d'un bonus de +1 repérage. Les unités à distance reçoivent également une portée de +1, tandis que les unités non à distance reçoivent une prime de précision lorsqu'elles se défendent contre des agresseurs venant de terrain bas.

Traits du Commandant : Au début d'une campagne ou d'un scénario, vous aurez le choix entre un grand nombre de traits de joueur, tant positifs que négatifs (en choisissant des traits négatifs, vous pourrez également sélectionner des traits plus positifs). Certains de ces traits sont basés sur les exploits Steam du premier jeu (comme "Force aérienne refusée"), et peuvent avoir des effets importants sur la façon dont vous construisez votre force principale ou dans les scénarios de jeu.

Sous-marins : Les sous-marins peuvent désormais utiliser la fonction "switch" pour s'immerger ou faire surface. Les sous-marins immergés ont une vitesse réduite et sont exempts de zones de contrôle, mais disposent d'une meilleure défense terrestre et aérienne que lorsqu'ils opèrent en surface.

3.3. Qu'est-ce qui a disparu ?

Victoires décisives : Il n'y a pas de distinction entre les victoires décisives et les victoires marginales dans Panzer Corps 2, vous n'aurez donc pas à vous inquiéter de gagner des scénarios plusieurs tours plus tôt pour profiter de la victoire de l'axe dans la campagne. Des scénarios gagnés rapidement vous permettront encore de bénéficier du prestige de tous les tours restants ainsi qu'un bonus supplémentaire pour chaque tour en avance que vous gagnez (de 1% pour la victoire au dernier tour, jusqu'à 200% si vous gagnez avec vingt tours d'avance).

Unités SE : Les unités spéciales qui vous étaient attribuées tout au long de la campagne ont été supprimées. À la place, Panzer Corps 2 offre de nouveaux moyens de rendre vos unités spéciales, y compris le camouflage de style SE (ainsi que de nombreux d'autres conceptions) et des héros qui réduisent à zéro les exigences en matière d'emplacements de base.

Option de réforme des unités : Les unités ne peuvent plus être ramenées d'entre les morts, et de nouveaux achats seront nécessaires si vous souhaitez remplacer une unité détruite. Vous trouverez la liste des unités perdues dans un scénario dans la liste des unités, en cliquant sur l'icône du crâne.

Évasions sous-marines : Dans Panzer Corps 2, les sous-marins ne pourront jamais éviter les attaques. Vous ne raterez plus plusieurs attaques par malchance.

Neutraliser les drapeaux : Les bombardiers stratégiques ne peuvent pas "neutraliser" une ville ou un terrain d'aviation dans Panzer Corps 2. Cependant, ils continuent à infliger des pertes de suppression aux unités et détruisent les réserves de carburant et de munitions.

Défense robuste : Les unités ennemies retranchées ne peuvent pas bénéficier d'une des primes défensives dans Panzer Corps 2. Toutefois, les avantages réguliers découlant du retranchement s'appliquent toujours.

Bateaux fluviaux : Ces petites unités navales ne sont pas présentes dans Panzer Corps 2.

4. Écran de carte

4.1. La carte

Une fois que vous avez commencé un scénario, la plus grande partie de l'écran sera occupée par la carte. La carte est la partie la plus importante de Panzer Corps 2, c'est là que vous ordonnez à vos unités de se déplacer

et d'attaquer, que les objectifs nécessaires à la victoire sont localisés et conquis, et que les résultats de la bataille seront déterminés.

La navigation efficace sera la première tâche de tout général plein d'espoir.



La carte est divisée en tuiles hexagonales (ou "hexagones" comme on les appelle communément). Chaque hexagone est rempli d'un type de terrain, tel que "clair", "forêt", "ville" ou "mer". Le terrain qui remplit chaque hexagone détermine un certain nombre de propriétés importantes de cet hexagone : certains hexagones, comme les clairières et la campagne, sont plus facilement traversés par des unités que d'autres comme les marécages ou les montagnes. Certains types de terrain, notamment les villes, sont plus défendables car ils offrent un retranchement de base plus élevé aux unités en défense. En effet, les unités ne peuvent pas être forcées à un niveau de retranchement inférieur au retranchement de base par le combat, ce qui offre un bonus défensif garanti.

Note : La grille hexagonale peut être activée en allant dans l'écran d'affichage / interface utilisateur du menu Options, et en définissant une valeur pour la "force de la grille hexagonale" supérieure à 0.

Les hexagones peuvent également contenir une ou plusieurs "caractéristiques de terrain", y compris des rivières, les routes et les chemins de fer. Les rivières sont un obstacle fréquent pour les armées d'attaque, une unité ne peut entrer dans une tuile de rivière que si elle a commencé le tour sur un hexagone adjacent, et doit utiliser tous ses points de mouvement en le faisant. Les unités sur les rivières souffrent également d'une pénalité significative en combat. Certaines rivières, appelées "grands fleuves", sont si grandes qu'elles ne peuvent pas être franchies du tout, sauf s'il existe des ponts routiers ou ferroviaires ou à travers les tuiles occupées par les unités de pontonnier.

Les routes, en revanche, permettent aux unités de se déplacer plus rapidement le long de celles-ci, et les routes traversant les rivières font office de ponts qui peuvent être utilisés pour traverser la rivière comme si elle n'était pas là du tout. Les chemins de fer permettent aux unités d'embarquer dans des trains en provenance de villes amies, ce qui leur donne accès au type de mouvement le plus rapide du jeu.

En passant votre souris sur un hexagone, vous pourrez voir les détails de l'hexagone dans la case située en bas à gauche de votre écran. Vous pouvez également sélectionner un hexagone en cliquant dessus, ce qui affichera les détails de l'hexagone tant qu'il restera sélectionné. Dans cette case, vous pouvez voir le type de terrain, le contrôleur actuel de l'hexagone (le cas échéant) et les coordonnées de l'hexagone. En dessous,

vous verrez une série de petites icônes fournissant des détails supplémentaires sur l'hexagone. Quelques des plus courantes sont :



Terrain renforcé : Cet hexagone contient un terrain renforcé. Lorsque les unités d'infanterie attaquent des unités en terrain rapproché, elles combattent contre leur adversaire avec une cote de défense rapprochée, ce qui signifie généralement qu'elles se comportent mieux qu'en terrain ouvert.



Terrain élevé : Cet hexagone est composé de hautes terres. Les unités en hauteur reçoivent +1 point de repérage, et les unités à distance +1 point également.

Les unités qui défendent les positions élevées contre les adversaires en terrain inférieur recevront également un bonus de précision, tandis que les attaquants en terrain bas subissent une pénalité de précision.



Position vulnérable : Cet hexagone contient un terrain qui laisse des unités sans couverture et plus exposées que d'habitude. Les unités qui prennent part au combat pendant qu'elles occupent de tels hexagones seront pénalisées au combat et pourront escompter de lourdes pertes.



Hexagone d'approvisionnement : C'est un hexagone d'approvisionnement. Les unités doivent être en mesure de tracer une ligne de chaîne d'approvisionnement amicale jusqu'à leur emplacement actuel sans passer par les zones de contrôle ennemies pour reconstituer leurs stocks de carburant et de munitions. Les hexagones d'approvisionnement peuvent être utilisés immédiatement après la capture pour le déploiement des unités.



Blocage de ravitaillement : Cet hexagone ne peut pas être utilisé pour tracer un chemin vers un hexagone d'approvisionnement, déterminant si des unités sont en approvisionnement ou non. On le voit généralement sur des hexagones impraticables aux véhicules à roues, comme les forêts épaisses, les hautes montagnes ou la mer.



Objectif principal : Cet hexagone est un objectif primordial. La plupart des missions exigent que vous en saisissez un certain nombre afin de gagner le scénario.

Note : Les index et les objectifs d'approvisionnement peuvent être identifiés sur la carte par les mêmes symboles, marqués dans la couleur de leur propriétaire actuel.



Rayon de repérage : Certains hexagones peuvent "repérer" des unités et repousser le brouillard de guerre à une certaine distance sans qu'une unité ne soit présente à proximité. Cela vous indique la distance à laquelle l'hexagone peut être vu, mais nécessite que vous contrôliez le drapeau sur cet hexagone (les hexagones non marqués ne peuvent jamais repérer les unités pour aucun des deux joueurs, vous aurez donc besoin d'une unité à proximité pour les révéler).

Notez que si une unité occupe l'hexagone et est capable de repérer plus loin, vous pourrez voir tout ce que l'unité peut voir.



Prestige pour la capture : Combien de prestige vous obtiendrez en capturant l'hexagone ? Ce bonus ne peut être acquis qu'une seule fois par chaque joueur : si vous capturez, perdez et capturez de nouveau l'hexagone, vous ne recevrez pas un deuxième bonus de prestige.



Prestige par tour : Combien de prestige le propriétaire de l'hexagone obtiendra chaque tour qu'il tient cet hexagone.



Certains hexagones sont marqués par des drapeaux. Ils représentent des hexagones qui peuvent être contrôlés par les joueurs, le plus souvent des villes et des aérodromes. Les drapeaux peuvent être capturés en y faisant entrer n'importe quelle unité terrestre (bien qu'elles ne puissent pas capturer un drapeau en le traversant simplement). Les hexagones de ravitaillement sous contrôle ami sont les seuls endroits où les unités peuvent être déployées après la phase de déploiement, qui peut se faire dès qu'elles ont été capturées. Les aérodromes sous contrôle ami sont également très importants : à part les porte-avions, ce sont les seuls endroits où les unités peuvent être déployées après la phase de déploiement, ce qui peut se faire dès qu'elles ont été capturées. Les avions peuvent y être basés, et si vous perdez le contrôle de tous ces aérodromes, votre force aérienne (déployée) sera perdue.

Les hexagones hors du rayon de repérage de l'une de vos unités ou hexagones contrôlés (marqués) seront couverts par le "brouillard de la guerre", cachant de votre point de vue des ennemis éloignés. Le brouillard de la guerre est marqué par une frontière noire et tous les hexagones en dessous sont couverts par une ombre sombre. Pour révéler ce qui se cache derrière le brouillard de la guerre, déplacer une unité à l'intérieur de la portée de repérage. Notez qu'à la fin de votre tour, le brouillard de la guerre recouvre tous les hexagones qui ne se trouvent plus dans la zone de repérage de l'une de vos unités ou hexagones.

Certains hexagones sur la carte appartiennent à des pays qui sont neutres dans la guerre, comme la Suède dans les scénarios qui se déroulent en Norvège. Ces hexagones sont marqués par une épaisse bordure rouge et des rayures sombres. Ils ne peuvent être interactifs de quelque façon que ce soit : aucune unité ne peut passer ou occuper ces hexagones, ils ne peuvent pas être utilisés pour suivre l'approvisionnement et ils ne seront jamais révélés, même s'ils se trouvent dans la zone de repérage d'une unité.

Chaque hexagone peut être occupé au maximum par une unité terrestre ou navale et une unité aérienne, qui n'ont pas besoin d'être de la même nationalité ni même du même côté. Vous pouvez voir quelles unités occupent leur hexagone par les modèles 3D d'unités dans les hexagones eux-mêmes. Le passage de la souris au-dessus d'une unité vous permettra de voir les détails sur l'unité, y compris sa force actuelle, son niveau de carburant et de munitions, et son retranchement.

Si vous souhaitez que les détails de l'hexagone ou de l'unité restent à l'écran même après avoir déplacé votre souris, vous pouvez cliquer sur l'hexagone ou l'unité. Leurs détails resteront dans la ou les cases en bas à gauche de votre écran jusqu'à ce qu'un autre hexagone ou une autre unité soit sélectionné, ou que vous cliquiez avec le bouton droit n'importe où sur la carte.

Il y a un certain nombre de façons de faire défiler la carte. Le plus facile est de déplacer la souris sur le bord de l'écran dans la direction dans laquelle vous voulez que la carte se déplace (donc si vous déplacez la souris vers le haut de l'écran, la carte sera projetée pour voir les choses plus au nord). Vous pouvez également utiliser les touches WASD ou les touches fléchées pour déplacer la carte, et vous pouvez également cliquer avec le bouton gauche de la souris et faire glisser la carte.

Vous pouvez zoomer sur la carte en faisant défiler la molette de la souris ou en utilisant les touches Page Haut et Page Bas de votre clavier (ou tout autre raccourci clavier que vous avez attribué : par défaut, vous pouvez également utiliser les touches + et - sur le pavé numérique).

Note : En zoomant considérablement sur la carte, le mode stratégique se déclenchera, vous permettant de voir une vue d'ensemble de la carte en 2D au lieu de l'affichage 3D habituel.

4.2. Interface utilisateur (UI)

La carte est entourée de nombreux boutons et sources d'information qui faciliteront le commandement de vos armées. Tous ces éléments incluent des info-bulles qui apparaissent pour expliquer ce qu'ils représentent quand la souris passe dessus. Notez que cette interface peut être masquée à tout moment en appuyant sur "F", puis à nouveau sur "F" pour afficher à nouveau les boutons. En commençant par le coin supérieur gauche de l'écran et en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre, voici ce qui suit :

D'abord, vous verrez six boutons, chacun marqué d'un petit symbole représentant un nouveau menu ou un nouvel écran qui peut être affiché. De gauche à droite, ils sont :



Menu : Affiche un petit menu permettant de sauvegarder ou de charger un jeu, d'accéder au menu des options, de redémarrer le scénario ou de sortir du menu principal ou retour au bureau. Ce menu est également accessible en appuyant sur la touche Echap (Echap) de votre clavier.



Achat d'unités : Ouvre l'écran d'achat, vous permettant d'ajouter des unités supplémentaires à votre armée à condition que vous ayez suffisamment de prestige et d'emplacements de base. Cette section est traitée en détail dans la section "Achat d'unités" du chapitre suivant du manuel.



Activer/Désactiver la conversation : Ouvre la boîte de discussion, vous permettant d'envoyer des messages à d'autres joueurs. Vous pouvez également consulter ici les messages et les briefings du jeu qui ont été publiés tout au long du scénario.



Activer/Désactiver la liste des unités : Ouvre la liste de toutes vos unités, à gauche côté de l'écran. Vous pouvez choisir de visualiser une ou plusieurs unités des listes à tout moment, y compris la liste de toutes vos unités disponibles, des pertes subies dans cette mission, les réserves disponibles et les unités en attente de déploiement. Cliquer sur une unité qui se trouve actuellement sur la carte à partir de ce menu la sélectionnera sur la carte tandis qu'un double-clic permet de mettre la caméra sur cette unité.

Note : Vous pouvez redimensionner la liste des unités en cliquant et en faisant glisser le bouton droit sur le bord de la liste.



Activer/Désactiver l'aperçu de la mission : Permet d'obtenir la liste des objectifs de la mission nécessaires à la victoire, ainsi que le nom de la mission et la date du jour. Les objectifs qui nécessitent plusieurs actions similaires (comme la capture d'un certain nombre d'hexagones de victoire) seront également répertoriés (par exemple, 3/5 objectifs).




Activer/Désactiver les statistiques de l'unité : Affiche un petit menu qui vous permet de vérifier rapidement diverses statistiques d'unité telles que les points de mouvement, la portée, l'attaque et la défense. La série de chiffres à gauche concerne l'unité actuellement sélectionnée, les chiffres à droite concernent l'unité sur laquelle votre souris est en train de passer, le cas échéant.

Tous ces panneaux peuvent être masqués en cliquant une seconde fois sur leur bouton.



En haut de l'écran, au centre, vous trouverez une liste des différentes "ressources" du jeu auxquelles vous avez actuellement accès. La première de ces icônes vous indique le niveau de Prestige dont vous disposez actuellement, représenté par une pile de pièces. Le Prestige est la principale monnaie du jeu, utilisée pour acheter, améliorer et renforcer les unités. Vous obtenez du prestige en capturant (et parfois en gardant) certains endroits sur la carte, en forçant les unités à se rendre, ainsi qu'un certain prestige automatique donné à chaque tour. Pour savoir combien de prestige vous obtenez actuellement par tour, passez votre souris sur le compteur de prestige.

Note : Si vous gagnez une carte dans la campagne avant le dernier tour, vous recevez automatiquement le prestige qui aurait été donné pour tous les autres tours du scénario, ainsi qu'une prime de prestige pour chaque tour supplémentaire que vous terminez en avance.

 43/46

À côté de Prestige se trouve Emplacements de base, représenté par l'icône d'un réservoir rempli. Le premier chiffre indique le nombre d'emplacements que vous utilisez actuellement, tandis que le second correspond au nombre maximal d'emplacements disponibles dans ce scénario. Les emplacements de base déterminent le nombre d'unités que vous êtes autorisé à avoir dans votre armée, et chaque unité, à l'exception des "auxiliaires" spécifiques aux scénarios (qui ne sont pas utilisés dans les scénarios suivants de la campagne), a un coût. La division d'une unité en deux morceaux utilise également un emplacement supplémentaire, il peut donc être judicieux de garder quelques emplacements disponibles au cas où vous souhaiteriez utiliser ce mécanisme. Les unités plus puissantes, telles que les chars lourds, utilisent plus d'emplacements que les unités plus légères, vous êtes donc encouragé à maintenir une force équilibrée !

Note : dans certains scénarios, une autre icône représentant le contour d'un char sera visible. Elle vous indique le nombre d'emplacements auxiliaires dont vous disposez. Les emplacements auxiliaires fonctionnent de la même manière que les emplacements de base, mais les unités auxiliaires qui leur sont associées ne sont pas utilisées pour les scénarios ultérieurs de la campagne.

 1

Les icônes d'un train, d'un avion et d'un engin de débarquement représentent l'offre actuelle de transport ferroviaire, aérien et maritime. Ils peuvent être utilisés par certains types d'unités pour se déplacer plus rapidement ou sur des terrains autrement impraticables. Ils sont abordés plus en détail dans la section "Trains, avions de transport et péniches de débarquement" du chapitre suivant. Pas tous les scénarios vous permettent de profiter des trois transports, de sorte que vous ne verrez que les icônes relatives à celles qui sont applicables à votre scénario actuel.



Dans le coin supérieur droit, il y a une icône météo, indiquant le temps actuel et une prévision pour le temps du prochain tour s'il y a une chance qu'il change. Le symbole affiché représente le temps (clair, nuageux, pluie ou neige), tandis que la couleur de l'icône représente l'état du sol (vert = sèche, marron = boue, blanc = nouveau, bleu-blanc = gelé).

N'oubliez pas que toutes les prévisions ne sont pas exactes, et que vos prévisionnistes peuvent donc se tromper ! Les conditions météorologiques et l'état du sol entravent votre armée de différentes manières : un mauvais ciel vous empêchera d'utiliser efficacement les avions, tandis que les états du sol autres que sec ralentiront généralement votre progression au sol.

Note : si vous passez la souris sur ces icônes, vous trouverez des informations supplémentaires sur le temps et les conditions du sol.

TURN 1/25

À côté de la météo se trouve le compteur de tours, qui indique le nombre actuel et maximum de tours. Si un scénario atteint le dernier tour avant que vous n'ayez atteint les objectifs de votre mission, vous perdrez la mission. Notez que le compteur de tours peut être désactivé dans les options avancées lorsque vous commencez une partie. Si vous le faites, vous pourrez jouer une mission aussi longtemps qu'il le faudra pour remporter la victoire.



À côté du compteur de tours se trouvent des icônes de couleur indiquant tous les joueurs actuellement en jeu. Dans la campagne principale, vos forces seront marquées en gris, tandis que les Alliés occidentaux sont marqués en vert et les forces soviétiques en rouge.



En dessous se trouve le bouton "End Turn". Une fois que vous avez effectué tous les mouvements et attaques que vous souhaitez pour ce tour, appuyez sur ce bouton pour permettre à votre adversaire de se déplacer. En bas à droite de l'écran se trouvent six autres boutons. De haut en bas, ils sont :



Annuler : Annulez l'action la plus récente comme si elle n'avait jamais eu lieu (peut-être avez-vous accidentellement cliqué sur le mauvais hexagone pour vous déplacer).

En fonction du paramètre choisi lors de la configuration du jeu, vous serez limité à un certain nombre d'annulations par tour ou par scénario. Vous ne pourrez pas utiliser l'annulation dans les jeux multi-joueurs.



Basculer en mode stratégique : Basculez entre la vue normale de la carte en 3D et un "mode stratégique" en 2D qui ressemble davantage à une carte imprimée.

Notez que si vous zoomez suffisamment sur la carte, vous passerez automatiquement en mode stratégique.



Unité précédente : Sélectionnez l'unité précédente qui n'a pas encore utilisé son mouvement ou son attaque pour ce tour. Cela peut être utile pour s'assurer que vous ne manquez aucune unité avant la fin de votre tour. Notez que si une unité a encore une action disponible mais qu'elle ne peut pas l'utiliser (soit elle peut se déplacer mais n'a nulle part où aller, soit elle peut attaquer mais il n'y a pas d'ennemis valables à sa portée), elle sera ignorée.



Unité suivante : Sélectionnez l'unité suivante qui n'a pas encore utilisé son mouvement ou son attaque pour ce tour.



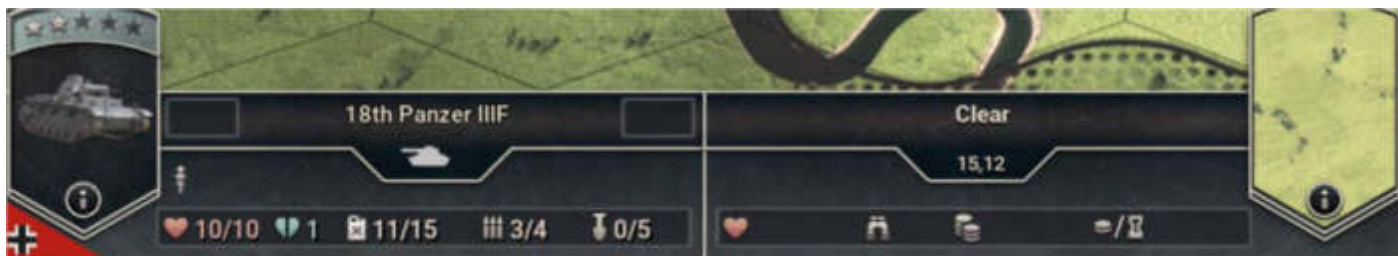
Dormir un tour : Exclure l'unité sélectionnée de la séquence unité précédente / suivante pour ce tour. Cette opération sera annulée si vous sélectionnez à nouveau manuellement l'unité.



Dormir indéfiniment : Exclure l'unité sélectionnée de la séquence unité précédente / suivante pour le reste du scénario. Cette exclusion sera annulée si vous sélectionnez à nouveau l'unité manuellement.



Sous ces boutons se trouve la mini-carte. La mini-carte montre la carte entière, ce qui vous permet de voir rapidement où se trouvent les aspects clés de la carte, y compris les unités amies et ennemies (marquées par des points de couleur), les objectifs de victoire (frontières hexagonales, comme sur la carte) et les obstacles importants du terrain en un coup d'œil. La mini-carte peut être redimensionnée en cliquant et en faisant glisser n'importe laquelle de ses frontières, et peut être restaurée à sa taille par défaut en double-cliquant sur le marqueur dans le coin supérieur gauche du panneau.



Dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous trouverez une ou deux boîtes d'information. En fonction des unités ou des hexagones sélectionnés, celles-ci afficheront des informations sur ces unités ou ces hexagones. Il existe une grande variété d'icônes possibles qui peuvent être vues décrivant les différents attributs des unités et des hexagones. Si vous souhaitez savoir à quoi se réfère une unité ou un hexagone, vous devez sélectionner l'unité ou l'hexagone en cliquant dessus sur la carte, puis en passant la souris sur l'icône jusqu'à ce qu'une info-bulle apparaisse.

Si une unité amie est sélectionnée, plusieurs des boutons suivants (en fonction de l'unité sélectionnée) apparaîtront au-dessus de la boîte info de l'unité :



Basculer : Certaines unités, dont la plus célèbre est le canon antiaérien allemand de 88 mm, peuvent "passer" à une autre forme (comme le mode antichar du 88), à condition qu'elles n'aient pas encore bougé ou attaqué ce tour. Cela leur permet de lancer une attaque plus puissante contre différents types d'unités ennemies.



Remplacer : Donnez à l'unité des remplacements verts pour reconstituer ses effectifs. Les remplacements verts sont moins coûteux en prestige que les remplacements d'élite, mais ils réduisent le niveau d'expérience de l'unité.

Seuls 50% maximum des effectifs d'une unité peuvent être remplacés en un tour au cours d'un scénario.



Remplacement Élite : Remplacer les vétérans de l'unité. Ceux-ci fonctionnent de la même manière que les remplaçants verts, mais maintiennent le niveau d'expérience actuel de l'unité au prix d'un prestige supplémentaire.



Améliorer : Donnez à l'unité différents équipements, transports ou points de surcharge. Cela n'est possible que lorsque l'unité se trouve sur un hexagone de ravitaillement ami, ou pendant la phase de déploiement lorsqu'elle n'a pas encore été déployée. Seules les unités de base peuvent être mises à niveau.



Monter/Débarquer : Ordonnez à une unité d'utiliser son transport (camion ou half-track). Cela se produit automatiquement si vous ordonnez à une unité de se déplacer plus loin qu'elle ne peut normalement le faire, et toutes les unités débarquent au début d'un nouveau tour.



Embarquer : Ordonner le chargement d'une unité dans un train, un avion ou une péniche de débarquement. Cela n'est possible que lorsqu'une unité se trouve dans une ville (amie) disposant d'une voie ferrée (pour le transport ferroviaire), d'un aérodrome (pour le transport aérien) ou d'un port (pour le transport maritime), et qu'elle a besoin d'un point de transport disponible du type approprié.



Réaffecter (avion uniquement) : Déplacement d'un avion vers un nouvel aérodrome ou un nouveau porte-avions. Cela prend un tour complet, mais à partir du tour suivant, l'avion pourra se déplacer et attaquer depuis sa nouvelle base.



Séparer : Diviser une unité en deux parties égales. La division d'une unité nécessite un emplacement de base supplémentaire, mais lorsque l'unité est fusionnée, l'emplacement sera restitué. Les unités ne peuvent se diviser ou fusionner qu'une seule fois par unité et par tour.



Dissoudre : Supprimez l'unité de votre armée pour récupérer son coût de prestige (s'il s'agit d'une unité de base) et les emplacements de base. Ceci ne peut être fait que sur un hexagone de ravitaillement ami, ou à tout moment pendant la phase de déploiement.

5. Unités

5.1. Classes d'unités

5.1.1. Infanterie



L'infanterie est la partie la plus importante de toute armée pendant la Seconde Guerre mondiale. La plus grande force de l'infanterie se trouve dans le combat rapproché : lorsqu'elle défend un terrain proche comme des villes, des forêts ou des montagnes, l'infanterie est capable de se retrancher beaucoup plus rapidement que d'autres unités ne le feraient dans le même hexagone, ce qui lui assure une plus grande protection contre les attaques ennemies. En combat rapproché, ils tirent contre la valeur de défense rapprochée de leur adversaire, avec des conséquences souvent mortelles pour celui-ci. En terrain découvert, l'infanterie peut cependant se trouver désavantagée, car elle manque de blindage. En se déplaçant à pied, elle manque également de mobilité, mais elle peut être équipée de moyens de transport pour augmenter ses points de mouvement, et certains types d'infanterie sont capables de profiter d'une "marche forcée" une fois tous les deux tours pour gagner un point de mouvement supplémentaire. Enfin, la plupart des fantassins disposent de 15 points de force au lieu des 10 habituels, ce qui augmente leur taux de survie lorsqu'ils rencontrent une bataille difficile.

5.1.2. Chars



Le véhicule blindé de combat, mieux connu sous le nom plus courant de "char", est le maître du terrain ouvert. Combinant une bonne vitesse, un blindage solide et une force offensive considérable, les chars craignent peu d'ennemis. Leur capacité de "débordement" leur permet d'achever des unités ennemies paralysées sans utiliser leur action d'attaque, ce qui les rend parfaitement aptes pour nettoyer un champ de bataille des ennemis une fois la bataille gagnée. Cependant, les chars sont loin d'être invulnérables : les canons antichars et les bombardiers tactiques en particulier sont bien équipés pour vaincre les chars au combat, et leur faible capacité de défense rapprochée signifie qu'ils sont généralement peu performants contre l'infanterie retranchée en terrain rapproché. Au fur et à mesure que la guerre progresse, les chars deviennent vraiment puissants et avancés, mais aussi très chers en termes de prestige et d'emplacements de base, ce qui vous oblige à choisir entre la quantité et la qualité.

5.1.3. Reconnaissance



Les unités de reconnaissance sont des forces légères avec une excellente portée de repérage mais généralement une puissance de combat médiocre. Leur plus grand avantage est leur capacité de "mouvement progressif", qui leur permet de diviser leur action de mouvement en plusieurs étapes distinctes : elles peuvent se déplacer, s'arrêter puis se déplacer à nouveau dans la limite de leur point de mouvement, ce qui leur permet potentiellement de se faufiler à travers les zones de contrôle ennemies. Les unités de reconnaissance peuvent également soutenir vos attaques en offrant un bonus de précision de +10 % (et +3 % supplémentaires pour chaque étoile d'expérience) à toute unité attaquant des ennemis adjacents. Lorsque ce bonus est actif, vous verrez le message "Reconnaissance" au-dessus de l'unité de reconnaissance.

qui apporte le bonus lorsque la prédiction de combat est affichée. Ces capacités signifient que ce peut être une bonne idée de garder quelques unités de reconnaissance dans votre force principale.

5.1.4. Anti-Char



Les unités antichars sont exactement comme leur nom l'indique : des unités conçues pour tuer les chars. Leur plus grand avantage est leur tir d'appui, ce qui signifie que si une unité ennemie de type "lourde" (comme un char, un half-track ou autre véhicule) attaque une unité amie adjacente à l'antichar, il ripostera automatiquement à l'agresseur sans risque de dommages pour lui-même, et très probablement en causant de lourdes pertes chez l'ennemi. Dans une telle situation, une seule unité antichar peut fournir un tir de soutien au défenseur dans toute bataille, mais les antichars ne peuvent pas soutenir d'autres unités antichars. Les antichars ont tendance à être moins efficaces en offensive, souffrant d'une pénalité d'initiative s'ils attaquent après le déplacement, et des performances généralement médiocres contre l'infanterie, bien que cette situation soit compensée par leur coût nettement inférieur à celui des chars : si les ressources sont serrées, ils peuvent encore s'avérer un investissement rentable.

5.1.5. Anti-Aérien



Les canons antiaériens sont les seules unités terrestres capables d'attaquer les avions et sont capables de fournir des tirs d'appui contre les avions attaquant des unités terrestres amies proches. Bien qu'elles ne soient pas aussi efficaces que les chasseurs de l'aviation, et soient fortement limités par leur capacité générale en faible mobilité, ils peuvent être extrêmement précieux en défense. Les attaques antiaériennes ne comportent aucun risque de représailles, de sorte qu'elles ne subiront aucune perte lorsqu'elles attaquent les avions ennemis, bien que la plupart des dommages qu'elles infligent soient limités aux pertes de suppression (il serait donc sage de garder certains chasseurs actifs à proximité pour achever l'avion ennemi). Certains canons antiaériens sont classés comme armes de basse altitude, ce qui leur permet de cibler la valeur de défense rapprochée des chasseurs et des bombardiers tactiques ennemis, ce leur permet aussi de faire de gros dégâts. En outre, de nombreux canons antiaériens peuvent être basculés en antichars en utilisant la fonction "Switch", mais s'ils le font, ils ne peuvent pas fournir une protection contre les avions jusqu'à leur basculement.

5.1.6. Artillerie



Les unités d'artillerie sont parmi les forces les plus utiles disponibles à l'achat dans Panzer Corps 2. En défense, elles peuvent fournir un tir de soutien contre les ennemis qui attaquent des unités amies à côté d'elles, tuant et supprimant de nombreux attaquants avant même qu'ils ne puissent tirer. À l'offensive, elles peuvent fournir des attaques puissantes à longue portée, bien que la plupart des dommages qu'elles causent soient suppressifs. De plus, la plupart des unités d'artillerie sont capables de réduire le retranchement de l'ennemi à un rythme deux fois plus rapide que d'habitude, paralysant souvent les défenseurs et ouvrant la voie à un assaut direct. Les unités d'artillerie remorquées devront être équipées d'un moyen de transport si elles espèrent pouvoir suivre une offensive, mais les pièces d'artillerie automotrices sont capables de se déplacer aussi rapidement que les chars et autres véhicules.

Note : la plupart des pièces d'artillerie sont conçues pour contrer des types spécifiques d'unités ennemies, et ne pourront donc pas fournir un tir de soutien contre toutes les attaques ennemies. Chaque unité d'artillerie aura un ou plusieurs traits vous indiquant quel soutien elle peut fournir.

5.1.7. Chasseurs



Les chasseurs sont indispensables si vous souhaitez contrôler le ciel. Bien qu'ils soient généralement très performants contre les chasseurs ennemis, ils excellent à abattre les bombardiers et les transports aériens ennemis. Ils peuvent également soutenir les unités amies adjacentes (aériennes et terrestres) en cas

d'attaque d'un avion ennemi, en endommageant cet ennemi sans frais pour eux. Bien qu'ils soient moins efficaces dans ce rôle, ils peuvent également attaquer les forces terrestres, mais doivent se méfier des canons anti-aériens ennemis.

5.1.8. Bombardiers Tactiques



Les bombardiers tactiques sont de véritables armes offensives puissantes, capables d'infliger de lourds dommages aux unités terrestres situées en dessous (en particulier aux cibles plus vulnérables comme les camions et les chars). Comme ils sont généralement conçus pour lancer des attaques précises, ils ont tendance à être moins efficaces contre l'infanterie. Ils sont également très vulnérables aux attaques des chasseurs ennemis (il est donc toujours bon d'avoir un chasseur dans un hexagone adjacent pour apporter un soutien) et aux canons anti-aériens, ils doivent donc être utilisés avec précaution.

Note : la catégorie des bombardiers tactiques dans l'écran d'achat abrite également quelques avions de reconnaissance. Ces unités ne peuvent pas combattre, mais ont un grand rayon d'action et un coût peu élevé. Comme les unités de reconnaissance au sol, ils peuvent aussi apporter un bonus de précision lorsque d'autres unités amies attaquent un ennemi qui se trouve directement en dessous d'elles.

5.1.9. Bombardiers Stratégiques



Les bombardiers stratégiques volent à des hauteurs beaucoup plus importantes au-dessus du champ de bataille, ce qui entraîne des attaques moins précises que celles des bombardiers tactiques : la plupart des dommages causés par les bombardiers stratégiques se font sous forme de suppression. Cependant, les bombardiers stratégiques visent également les réserves de carburant et de munitions de l'ennemi et les niveaux de retranchement, les laissant affaiblis et exposés aux attaques depuis le sol. Les bombardiers stratégiques sont également nettement moins vulnérables aux tirs antiaériens que les autres avions, bien que les chasseurs restent une préoccupation, et ils ont également tendance à être assez efficaces contre les navires de guerre ennemis.

5.1.10. Structures



Les structures sont des unités immobiles que l'on peut voir sous de nombreuses formes différentes dans Panzer Corps 2. Les structures qui perdent des points de force au combat ne peuvent pas être réparées et ne se rendront jamais, et elles ne peuvent pas être ajoutées à vos forces de base. Les forts et les points fortifiés sont parmi les structures les plus communes et les plus dangereuses, capables de résister à tous les assauts sauf les plus déterminés. Une combinaison de bombardements stratégiques, de tirs d'artillerie et de troupes au sol (en particulier des parachutistes ou des ingénieurs, qui bénéficient de la caractéristique de "tueur de bunkers") est recommandée si vous devez les vaincre, bien que parfois le contournement total du point fort puisse s'avérer une meilleure idée.

5.1.11. Navires Principaux



Dans les missions de combat naval, vous aurez parfois le commandement temporaire d'un ou de plusieurs navires de guerre, une classe contenant diverses formes de croiseurs et de cuirassés. Ce sont les plus puissants navires de guerre à flot, capables d'infliger des dommages considérables à longue portée. Lorsqu'ils sont utilisés contre des unités terrestres, les navires de guerre sont moins efficaces pour causer des dommages directs, mais ils peuvent entraîner une forte suppression et une la réduction du retranchement de l'ennemi (les cuirassés peuvent réduire le retranchement de quatre points avec un tir, les croiseurs lourds trois et les croiseurs légers deux). Cependant, ils ne peuvent pas attaquer les sous-marins et sont très vulnérables aux des bombardiers stratégiques. En outre, ils peuvent également fournir des tirs d'appui contre les des unités terrestres ennemies adjacentes qui attaquent des unités terrestres amies à proximité, et lorsque tout navire de guerre de surface à portée attaque un transport maritime ami.