

5.1.12. Destroyers



L'humble destroyer est le navire de guerre le plus commun de Panzer Corps 2. Bien qu'ils n'aient pas le pouvoir offensif d'un navire principal et qu'ils doivent se rapprocher d'un hexagone adjacent à un ennemi pour attaquer, leur déplacement rapide et leur capacité d'attaquer des sous-marins en font une escorte précieuse pour leurs cousins les plus forts. Bien qu'ils soient moins efficaces que les navires principaux pour ce rôle, ils peuvent aussi fournir un bombardement à terre modérément efficace contre les unités ennemies sur les hexagones côtiers. Les destroyers peuvent aussi fournir des tirs de soutien contre les sous-marins ennemis adjacents lorsque ces sous-marins attaquent des navires principaux amis et contre les unités terrestres ennemies adjacentes lorsqu'ils attaquent des unités terrestres amies à proximité.

5.1.13. Sous-marins



Les sous-marins sont de petits navires furtifs capables de porter des coups mortels aux navires de guerre et aux engins de transport depuis le fond des mers. Dans Panzer Corps 2, ils peuvent passer du mode de surface au mode immergé. Lorsqu'ils sont immergés, ils ne peuvent être repérés que par des unités ennemies adjacentes et n'exercent pas de zone de contrôle sur les hexagones voisins. Ils bénéficient d'une défense terrestre et aérienne plus forte, ce qui a un coût en termes de mouvement et de portée de repérage.

Les seules unités capables d'attaquer les sous-marins sont les destroyers et les bombardiers tactiques, tandis que les cibles du sous-marin sont beaucoup plus nombreuses. Les sous-marins ennemis doivent être détruits rapidement !

5.1.14. Porte-avions



Les porte-avions ne peuvent pas combattre directement, mais servent plutôt d'aérodromes mobiles à partir desquels les chasseurs et les bombardiers tactiques peuvent opérer. Il est généralement recommandé de les tenir à l'écart des navires de guerre ennemis, en particulier lorsqu'il n'y a pas d'aérodrome terrestre à proximité : les avions peuvent être envoyés à grande distance pour combattre les navires de guerre ennemis, mais si le porte-avions est détruit, son avion sera également perdu, à moins qu'une autre base ne soit disponible.

5.1.15. Transports Terrestres



La plupart des unités d'infanterie, ainsi que l'artillerie tractée, les unités antichars et antiaériennes peuvent être équipées de moyens de transport tels que des chariots, des camions et des half-tracks. Les transports augmentent quelque peu le coût de l'unité et les transports plus avancés nécessitent un emplacement de base supplémentaire, mais ils permettent à des unités autrement lentes de suivre le rythme des chars et des canons automoteurs. Les half-tracks améliorent également la puissance de combat des unités d'infanterie qui leur ont été attribuées, en ajoutant leurs statistiques d'attaque à celles de l'infanterie.

5.1.16. Transports Ferroviaires



Dans les scénarios où l'on vous donne un ou plusieurs points de transport ferroviaire, il est possible de charger des unités terrestres dans des trains de villes amies et de villes dotées de chemins de fer. Ces unités seront alors représentées sur la carte par un train, qui peut se déplacer très rapidement, mais qui est limité aux chemins de fer et est pratiquement sans défense.

5.1.17. Transports Maritimes



Les unités terrestres peuvent traverser la mer en embarquant dans des péniches de débarquement dans les ports amis. Certains scénarios permettront également aux unités de se déployer immédiatement dans les

péniches de débarquement. Comme les trains, les péniches de débarquement sont extrêmement vulnérables aux attaques ennemies et doivent être soigneusement protégées à tout moment. Le plus simple est de placer les navires de guerre amis à proximité, car ils fourniront un tir de soutien contre tout navire de guerre ou destroyer ennemi à leur portée qui attaquerait un transport maritime.

5.1.18. Transports Aériens



Certaines unités légères, notamment les parachutistes, peuvent voyager par avion en utilisant les transports aériens. Ces unités doivent être chargées dans le transport aérien sur un terrain d'aviation ami et ensuite débarquer sur un autre, tandis que les parachutistes sont autorisés à sauter en parachute presque partout. Les transports aériens se déplacent beaucoup plus rapidement que les unités terrestres, mais sont vulnérables aux chasseurs ou aux canons anti-aériens ennemis.

5.1.19. Trains Blindés



Les trains blindés sont des unités rares mais très puissantes. Ils ne peuvent pas être ajoutés à votre force principale, et sont limités à la circulation le long des voies ferrées. Les trains blindés peuvent être plus facilement battus si des unités sont placées de chaque côté de ceux-ci le long des voies ferrées, ce qui les rend incapables de se déplacer complètement et permet une reddition plus probable.

5.2. Aperçu des unités

La petite plaque située sous chaque unité vous fournit la plupart des informations dont vous aurez besoin pour utiliser vos unités efficacement. C'est donc cette plaque que nous allons explorer en premier lieu.

La couleur de fond de la plaque vous indique à qui appartient l'unité : dans les batailles historiques, elle sera grise pour les Allemands (que vous contrôlez tout au long de la campagne), verte pour les Alliés occidentaux et rouge pour l'Union soviétique.



Le grand chiffre au centre de la plaque vous indique le nombre de points de force dont dispose actuellement l'unité. La plupart des infanteries ont un maximum de quinze points de force, tandis que d'autres unités en ont dix. Lorsqu'une unité perd tous ses points de force, elle est détruite à jamais.

En dessous de l'effectif de l'unité, vous pouvez voir rapidement combien de munitions l'unité a, en comptant le nombre de petits marqueurs blancs (si elle a plus de six munitions, seuls six marqueurs seront affichés). Les unités utilisent un point de munitions à chaque fois qu'elles combattent, qu'elles attaquent ou qu'elles se défendent, et si elles les épuisent, elles ne seront pas en mesure de réagir aux attaques ennemies ou de fournir de soutien, jusqu'à ce qu'elles puissent être réapprovisionnées.

En bas de la plaque pour les unités que vous contrôlez, vous pourrez voir jusqu'à deux marqueurs de couleur, un vert et un rouge. Le vert vous dit que l'unité est capable de se déplacer à ce tour, tandis que le rouge vous indique que l'unité peut attaquer. A chaque tour, chaque unité est capable de se déplacer une fois et d'attaquer une fois, en tout ordre et à tout moment pendant le tour (donc si vous souhaitez attaquer avec une unité, puis en déplacer cinq autres, puis déplacer la première, vous pouvez le faire).

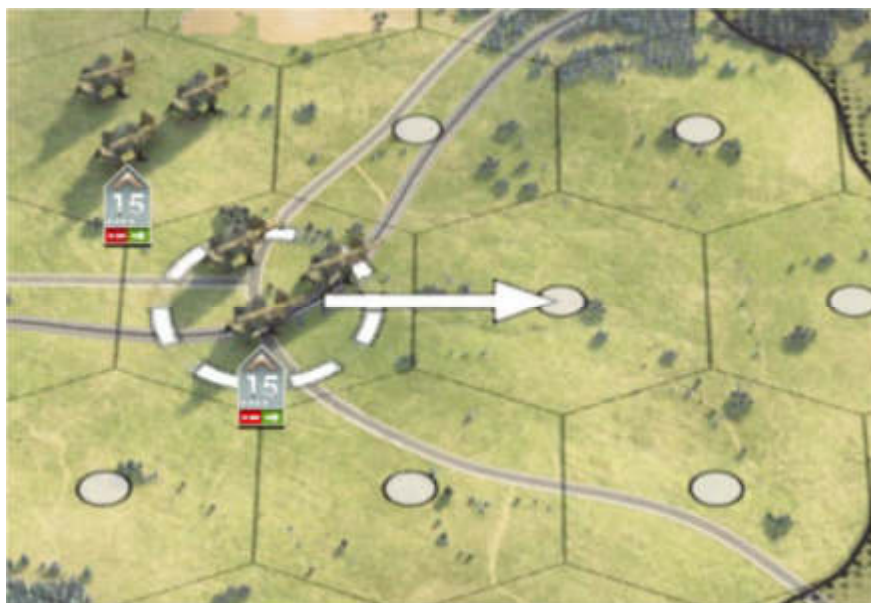
Certaines unités, surtout dans la campagne, auront également un chevron en haut de leur plaque. Ces unités sont appelées "unités de base" et représentent les unités du joueur qui mèneront à bien les missions

ultérieures pendant la campagne. Les unités sans chevron sont appelées "unités auxiliaires" et n'existent que dans le scénario joué.

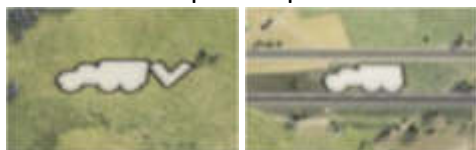
5.3. Ordres de base

Toutes les unités, à l'exception des structures, peuvent se déplacer une fois par tour, et les unités qui n'ont pas encore bougé peuvent être identifiées par le marqueur vert sur leur plaque de force. Pour déplacer une unité, vous devez la sélectionner, ce qui se fait le plus facilement en cliquant sur le modèle 3D de l'unité sur la carte.

Note : une unité actuellement sélectionnée peut être identifiée par le cercle en pointillé qui l'entoure sur la carte.



Une fois l'unité sélectionnée, un certain nombre de points blancs apparaissent sur les hexagones vers lesquels l'unité peut se déplacer pendant le tour. La distance à laquelle une unité peut se déplacer dépend de nombreux facteurs, notamment les points de mouvement de l'unité et son type de mouvement, le terrain de chaque hexagone qu'elle doit traverser pour atteindre sa destination et s'il existe des routes le long de l'itinéraire, et si un ennemi est à proximité. Un char d'assaut aura beaucoup plus de facilité à traverser les sur une route plutôt qu'à travers un épais marécage ou une chaîne de montagnes.



Les unités qui sont équipées d'un moyen de transport, tel qu'un camion ou un half-track, pourront profiter de leur transport pour se déplacer plus loin qu'elles ne le feraient habituellement. Les hexagones qui seraient normalement hors de portée mais qui peuvent être atteints à l'aide d'un transport seront marqués d'un petit symbole de camion / half-track / chariot (selon le transport attribué). Les hexagones plus proches nécessitant un transport auront également un petit triangle à côté du transport, indiquant que l'unité pourra quitter le transport avant la fin de son tour. Les hexagones plus éloignés, à la limite de la portée du transport, peuvent toujours être occupés, mais nécessiteront que l'unité termine son tour toujours à l'intérieur de son transport, ce qui la rendra beaucoup plus vulnérable aux attaques ennemies. Notez que si une unité utilise son transport, elle perdra son action d'attaque (si elle ne l'a pas déjà utilisée) pour ce tour.

Note : Certains types de terrains difficiles sont infranchissables pour les transports mais peuvent être accessibles à l'infanterie. De tels hexagones seront marqués par des symboles de transport barrés sur la carte, et y entrer nécessitera que l'unité renonce à son transport (qui devra être racheté plus tard).

La plupart des unités, y compris tous les véhicules et toute unité avec un transport, ont également une quantité limitée de carburant. Ce carburant est réapprovisionné chaque fois qu'une unité n'est pas encerclée

et est utilisé chaque fois qu'une unité qui le demande se déplace, le coût du carburant étant le même que celui des points de mouvement. Si une unité est à court de carburant, elle ne peut se déplacer que dans la limite de ses stocks de carburant : si elle est complètement à court, elle ne pourra plus se déplacer du tout. Pour déplacer une unité, cliquez sur l'hexagone de destination avec le bouton gauche de la souris. L'unité s'y déplacera immédiatement.

Note : Deux unités adjacentes, chacune avec une attaque non dépensée, peuvent être "échangées" et échanger simultanément leurs positions. Pour ce faire, sélectionnez une unité, puis maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur l'unité avec laquelle vous souhaitez échanger des positions.

Les unités attaquent de manière très similaire. D'abord, elles doivent se déplacer pour être à portée d'une unité ennemie. Pour la plupart des unités, y compris les chars, l'infanterie et les chasseurs, cela signifie qu'elles doivent se déplacer vers un hexagone adjacent à l'ennemi l'unité, bien que l'artillerie et certaines autres unités puissent attaquer depuis plusieurs hexagones au-delà. Les bombardiers (ou les chasseurs qui attaquent les unités au sol) doivent voler directement au-dessus leur cible à attaquer. Si vous avez sélectionné une unité et que vous passez la souris sur une cible potentielle dans l'hexagone de destination, vous pourrez voir les cotes prévues pour une attaque si vous deviez y déplacer l'unité et ensuite attaquer.

Note : les unités capables d'attaquer à longue distance affichent un symbole rouge sur la carte lorsqu'elles sont sélectionnées, en indiquant jusqu'où elles peuvent attaquer à partir de leur emplacement actuel.

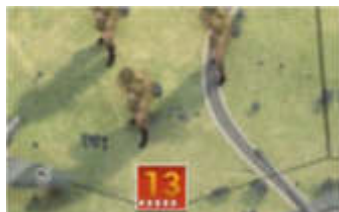


Les prévisions de combat sont présentées en termes de nombre de pertes que chaque unité subira au cours de la bataille. Par exemple, si vous contrôlez une unité allemande (plaque de force grise) et que vous prévoyez d'attaquer une unité ennemie, le "-1" blanc sur la plaque grise vous indique que vous pouvez vous attendre à perdre un point de force si vous attaquez cet ennemi. Les prévisions de combat ne sont jamais parfaitement exactes, sauf si vous réglez le caractère aléatoire du combat à zéro dans les options avancées. Préparez-vous à ce que certaines batailles se déroulent différemment des prévisions !

Note : si vous passez votre souris sur un avion sélectionné qui dispose d'actions de mouvement et d'attaque, vous pouvez voir les prévisions de combat pour les attaques dirigées contre toutes les unités à portée de l'avion !

Il existe deux types de dommages qui peuvent être infligés lors d'une bataille : les pertes et la suppression. Les pertes réduiront les points de force de l'unité, qui resteront réduits jusqu'à ce que l'unité obtienne du remplacement lors d'un prochain tour. La suppression est des dommages à court terme, qui affaiblissent l'unité pour le reste du tour seulement. Les unités qui ont subi des pertes de suppression combattront moins efficacement (une unité de 11 hommes ayant trois points de suppression se battra comme si c'était une force de 8 unités). Si un attaquant détruit les deux tiers de la force d'une unité non supprimée dans la bataille, le défenseur sera obligé de battre en retraite. S'il n'est pas en mesure de se retirer, il se rendra à la place, ce qui détruira l'unité immédiatement.

Les prévisions de combat qui ne prévoient pas de pertes mais des dommages de suppression montrent l'ampleur prévue de la suppression subie par une unité en texte bleu, alors qu'une bataille qui devrait entraîner des pertes montrera le nombre de pertes en blanc. Par exemple, une bataille qui n'entraînera probablement aucune perte et deux points de suppression montrera un "-2" bleu dans les probabilités de combat ; une bataille qui devrait entraîner une perte et trois points de suppression montrera un "-1" blanc. Pour attaquer un ennemi qui se trouve à portée, sélectionnez l'unité à attaquer et puis cliquez sur la cible avec le bouton gauche de la souris. La bataille sera résolue immédiatement, et les pertes subies par chaque unité apparaîtront brièvement au-dessus de l'attaquant et du défenseur. Le nombre en rouge représente les points de force perdus, tandis que le nombre en bleu représente la suppression supplémentaire subie par cette unité.



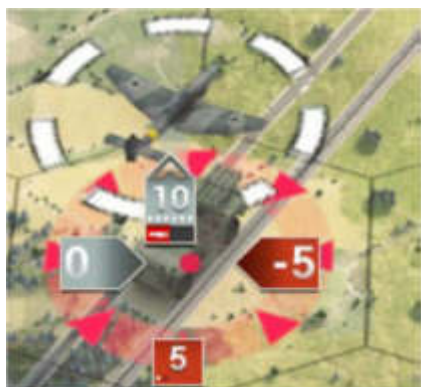
Les unités qui ont subi des pertes de suppression auront un numéro de couleur sur leur plaque de force. Le blanc signifie qu'une unité n'est pas supprimée, tandis que le jaune, l'orange et le rouge indiquent les unités avec des quantités de plus en plus importantes de suppression.

5.4. Avions

Les avions, composés de chasseurs, de bombardiers tactiques et stratégiques et de transports aériens, sont généralement contrôlés de la même manière que les autres unités. Comme les unités au sol, ils ont un mouvement et une attaque, ce qui peut être fait dans n'importe quel ordre, mais il y a aussi des différences importantes entre les unités au sol et les unités aériennes, qui sont énumérées ci-dessous :



Les avions volent au-dessus des hexagones que les unités au sol occupent, de sorte que chaque hexagone peut contenir au maximum une unité au sol et une unité aérienne. Les zones de contrôle des unités au sol n'ont aucune incidence sur les unités aériennes, de sorte que les avions peuvent survoler même les défenses ennemies les plus fortes sans aucune restriction à leur mouvement, à l'exception des avions ennemis et de leur propre limite de mouvement. Si vous désirez attaquer une autre unité aérienne avec un chasseur (ou un chasseur-bombardier à double usage comme le Messerschmitt Bf 110), déplacez votre unité dans l'hexagone adjacent à l'avion ennemi et attaquez comme vous le feriez avec une unité au sol. Si vous souhaitez bombarder une unité au sol, déplacez votre bombardier jusqu'à l'endroit où l'unité occupe (la plaçant directement au-dessus de la cible), puis cliquez sur l'unité ennemie pour l'attaquer.



Contrairement aux unités au sol, cependant, les avions ne resteront pas dans leur hexagone pour toujours avant d'avoir reçu l'ordre de se déplacer ailleurs. Au lieu de cela, ils sont assignés à un aéroport, et à la fin de chaque tour, ils retourneront à cet aéroport. Bien qu'ils n'aient pas à s'inquiéter du carburant, cela limite effectivement la distance d'utilisation des aéronefs depuis leur base.



Les aéroports peuvent héberger des avions à la fois sur leur hexagone et sur l'un des six hexagones adjacents, limitant un aéroport à sept avions à tout moment. Lorsque vous capturez des terrains d'aviation plus près de vos objectifs plus éloignés, vous pouvez utiliser l'action de "réaffecter l'avion" pour réaffecter chaque avion à la nouvelle base, ce qui leur permet d'attaquer des cibles dans une autre partie de la carte. L'action de réaffectation se limite aux aéroports situés à l'intérieur d'une fourchette de deux fois les points de mouvement de l'avion. Cela prendra un tour complet : au début du tour suivant, ils seront prêts à agir à nouveau et, à la fin de ce tour, ils reviendront à leur nouvelle base.

Note : Tous les terrains d'aviation ne sont pas égaux. Le terrain d'aviation en terre, généralement vu dans les scénarios qui se déroulent en Afrique du Nord, est limité à cinq aéronefs et ne peut accueillir de bombardiers stratégiques, d'avions à réaction et d'autres grands avions.

Les chasseurs et les bombardiers tactiques sont plus efficaces lorsqu'ils attaquent des ennemis près de leurs bases et reçoivent un petit bonus de précision pour chaque point de mouvement inutilisé. Ce bonus n'est cependant pas partagé par les bombardiers stratégiques.

Les avions qui ne se sont pas déplacés ou qui n'ont pas été attaqués peuvent être remplacés et modernisés de la même manière que les unités au sol. Pour recevoir des mises à niveau au milieu d'un scénario, un avion doit être basé sur un terrain d'aviation qui est aussi un complexe d'approvisionnement.

Si un terrain d'aviation est capturé, tous les avions reliés à ce terrain d'aviation seront réaffectés automatiquement vers un autre terrain d'aviation ami et ne pourront pas bouger le tour suivant. Si un joueur perd le contrôle de tous ses aérodromes, tous ses avions seront immédiatement détruits.



Les porte-avions sont un type particulier d'unités présentes dans certains scénarios nécessitant l'utilisation d'une flotte. Ils agissent comme des terrains d'aviation mobiles, et des avions peuvent y être rattachés exactement comme ils le feraient pour n'importe quel autre terrain d'aviation. Chaque porte-avions peut détenir sept avions et ne peut transporter d'avions à réaction ou de bombardiers stratégiques. Si un joueur perd tous ses terrains d'aviation mais a toujours le contrôle d'un porte-avions, les avions peuvent y être réaffectés, mais si le porte-avions est coulé lui aussi, alors les avions seront détruits car ils n'ont nulle part où aller.

5.5. Statistiques des Unités

Chaque unité du jeu possède une grande variété d'attributs qui déterminent les capacités de l'unité dans chaque situation à laquelle elle peut faire face. Pour les voir, sélectionnez une unité et ouvrez les détails de l'unité en cliquant sur le bouton "i" sous le portrait de l'unité dans le coin inférieur gauche de l'écran. Les attributs suivants seront listés sous "Statistiques" :



Force : Combien de points de force, actuels et maximum, l'unité possède. Des points de force sont perdus dans la plupart des batailles, mais peuvent être récupérée par des remplacements. La plupart des unités ont un maximum de dix points de force, mais de nombreuses unités d'infanterie peuvent en avoir jusqu'à quinze. La Force détermine également la puissance d'attaque d'une unité, de sorte que les unités qui n'ont pas leur force entière seront plus faibles au combat que ceux qui le font. Une exception à cette règle : celle des unités à entité unique, le plus souvent des structures et des navires, qui se battent toujours à pleine puissance même lorsqu'ils sont endommagés.



Suppression : Pertes non permanentes qui affaiblissent l'efficacité d'une unité au combat pendant le tour en cours. Les unités sont souvent supprimées pendant le combat ou immédiatement après avoir reçu des remplacements, mais elles se rétablissent au début de leur prochain tour.



Carburant : La plupart des véhicules ont besoin de carburant pour se déplacer, en dépensant un point de carburant par point de mouvement dépensé. Les unités en panne de carburant ne pourront pas se déplacer tant qu'elles n'auront pas reçu plus de carburant. Le ravitaillement en carburant est reconstitué à chaque tour où une unité n'est pas encerclée et est capable de tracer un chemin vers un hexagone de ravitaillement ami sans passer par la zone de contrôle d'une unité ennemie.



Munitions : Les unités dépensent un point de munitions chaque fois qu'elles combattent, et à court de munitions, elles ne peuvent pas attaquer les unités ennemies, ni riposter en cas d'attaque ennemie. Le stock de munitions est reconstitué à chaque tour où une unité n'est pas encerclée et est capable de tracer un chemin vers un hexagone de ravitaillement ami sans passer par la zone de contrôle d'une unité ennemie.



Retranchement : Cela détermine le niveau de protection et de couverture qu'une unité reçoit du terrain qu'elle occupe. Chaque point de retranchement entraîne des dommages moindres pour l'unité lorsqu'elle se défend (plus grande protection contre les véhicules, moindre contre l'infanterie et l'artillerie). Une unité acquiert un niveau de "retranchement de base" en occupant un hexagone pendant un tour, et ce niveau ne peut pas être réduit par un bombardement. D'autres retranchements seront accumulés chaque tour où l'unité ne bouge pas ou ne combat pas, jusqu'à un niveau maximum déterminé par le type de terrain de l'hexagone (moins pour le terrain ouvert, plus dans les zones urbaines). Si le retranchement est supérieur au niveau de retranchement de base, l'unité ne battra jamais en retraite ou ne se rendra pas, et le niveau actuel du retranchement sera indiqué en texte vert.



Expérience : L'expérience est accumulée par les unités lorsqu'elles combattent et est perdue lorsque des remplacements verts sont attribués à une unité. Tous les 1000 points d'expérience donnent à l'unité une étoile d'expérience, jusqu'à un maximum de cinq. Chaque étoile donne à une unité un bonus substantiel de précision, ainsi qu'une pénalité de précision plus faible pour toute unité qui l'attaque.



Précision : Pendant le combat, chaque point de force non supprimé d'une unité tire sur l'unité ennemie. Une valeur de précision plus élevée augmente la probabilité que chaque "tir" se traduise par des pertes ou une suppression pour l'unité ennemie, ce qui signifie un meilleur résultat global au combat. La précision peut être améliorée par l'expérience et la présence d'une unité de reconnaissance à proximité, mais elle est moindre lorsque l'on attaque des ennemis fortement retranchés.

Classe : De quel type d'unité s'agit-il ? Toutes les classes d'unités du jeu sont énumérées dans la première section de ce chapitre.



Prestige : Le coût des unités en points de prestige. Les unités plus coûteuses nécessitent également plus de prestige pour leur remplacement.



Emplacements : Combien d'emplacements de base cette unité occupe-t-elle ? Les unités moins puissantes ont tendance à nécessiter moins d'emplacements, alors que les unités plus puissantes en nécessitent beaucoup plus. Les unités peuvent être mises en réserve si vous souhaitez utiliser vos emplacements de base pour déployer d'autres unités.



Type de mouvement : Quel type de mouvement cette unité utilise-t-elle ? Par exemple, à pied, sur roues, sur chenilles ou aérien. Les différents types de mouvement sont plus aptes à traverser certains types de terrain que d'autres.



Points de mouvement : Détermine la distance qu'une unité peut parcourir en un tour. Les hexagones facilement accessibles, tels que les terrains dégagés, nécessitent généralement un point de mouvement pour la plupart des types d'unités.



Repérage : Combien d'hexagones cette unité peut-elle voir, repoussant le brouillard de guerre et révélant ainsi les unités ennemies ? Le terrain n'est pas un obstacle à l'observation dans Panzer Corps 2, donc une unité avec une portée de repérage de deux sera toujours capable de voir à deux hexagones de distance dans toutes les directions.



Portée : À quelle distance l'unité peut-elle attaquer ? Une portée de zéro signifie qu'une unité ne peut attaquer que les ennemis qui lui sont adjacents (avec l'implication qu'elle se déplace dans l'hexagone de l'ennemi afin d'engager le combat). Les bombardiers doivent voler directement au-dessus de leur cible afin de l'attaquer. Si une unité attaque à une distance supérieure à la portée de l'ennemi (pour par exemple, l'artillerie contre la plupart des autres unités, ou les grands navires de guerre tirant sur une grande distance sur des destroyers), elle pourra bombarder l'unité sans risque de dommages en retour.



Initiative : Mesure complexe de la capacité d'une unité à riposter (déterminée par des facteurs réels tels que l'optique, les radios et autres équipements, l'entraînement et la doctrine, la portée des armes à tir direct, et de nombreux autres facteurs). Les unités ayant une valeur d'initiative plus élevée "tirent en premier" au combat, bénéficiant d'un armement à plus longue portée que leur adversaire, et ayant généralement pour résultat qu'elles infligent plus et subissent moins de dommages que les adversaires ayant une initiative plus faible.



Attaque légère : La puissance d'attaque d'une unité lorsqu'elle attaque des cibles "légères" telles que l'infanterie, les véhicules non ou légèrement blindés et les transports.



Attaque lourde : La puissance d'attaque d'une unité lorsqu'elle attaque des cibles "lourdes" telles que des chars, des canons automoteurs et d'autres équipements lourds.



Attaque aérienne : Puissance d'attaque dont dispose une unité lorsqu'elle combat des avions : chasseurs, bombardiers et transports aériens. La plupart des unités terrestres, à l'exception des canons antiaériens, n'ont aucune attaque aérienne et ne peuvent pas attaquer directement les avions.



Attaque navale : Puissance d'attaque dont dispose une unité lorsqu'elle combat des navires de guerre et des transports navals. Les unités terrestres sont généralement très mal équipées pour combattre les navires de guerre.

Note : Certaines statistiques d'attaque seront affichées entre crochets, par exemple [1]. Cela signifie qu'une unité ne peut pas lancer ce type d'attaque, mais qu'elle ripostera si elle est attaquée.



Défense au sol : L'efficacité de l'unité en défense terrestre contre les attaques terrestres et navales ennemies.



Défense aérienne : L'efficacité de l'unité en défense aérienne contre les avions ennemis.



Défense rapprochée : L'efficacité de l'unité lorsqu'elle se défend contre l'infanterie en terrain rapproché comme les hexagones urbains, forestiers et montagneux, ainsi que dans un certain nombre d'autres situations spécifiques. Cette valeur est généralement bien inférieure à la valeur de défense terrestre de

l'unité, ce qui signifie que l'unité sera très exposée aux attaques mortelles de l'infanterie en terrain rapproché.

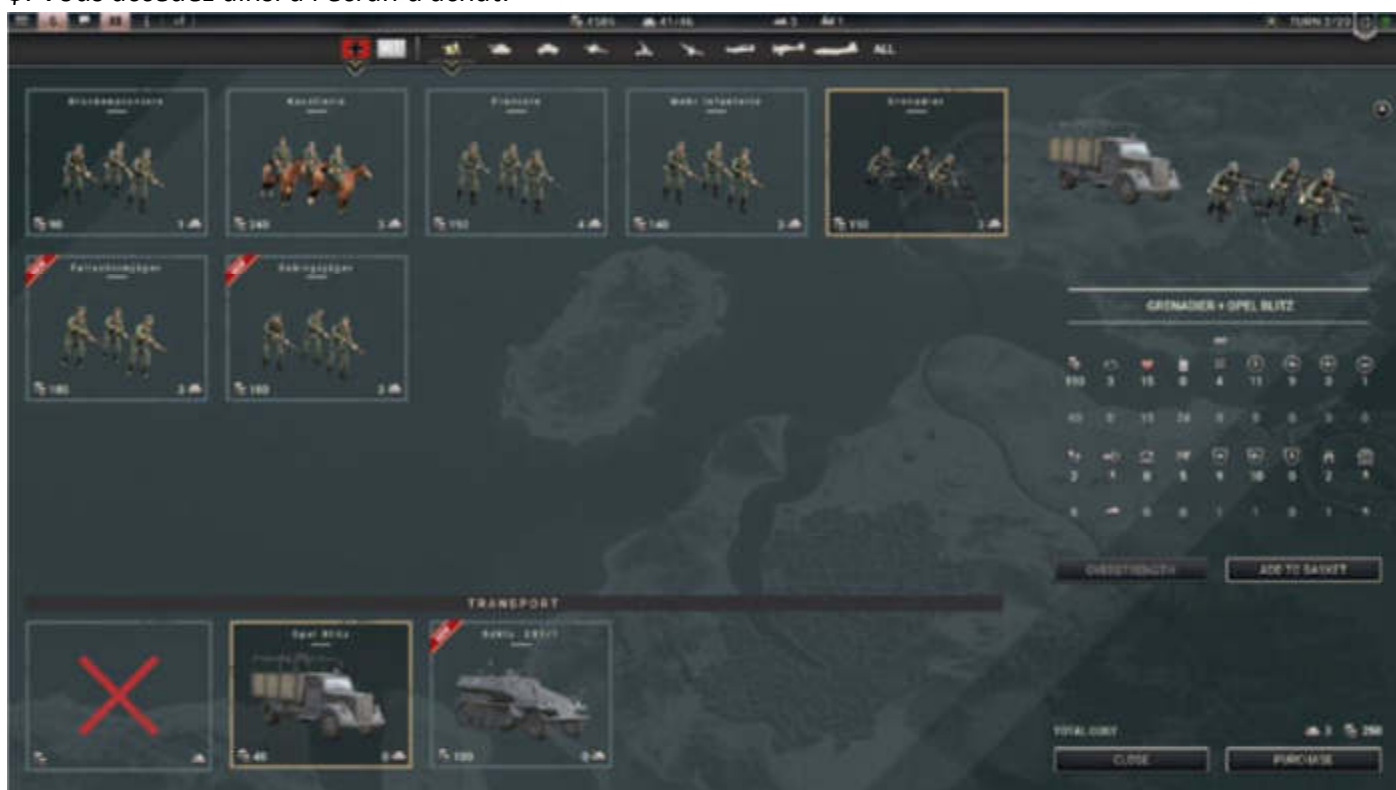


Type de cible : Les unités peuvent être regroupées en quatre types de cibles : légère, lourde, aérienne et navale. Cela permet de déterminer la valeur d'attaque (énumérée ci-dessus) utilisée par les unités ennemies lorsqu'elles attaquent cette unité.

Capacités : Les unités peuvent tirer profit d'un large éventail d'autres capacités. Celles-ci sont énumérées sous les autres statistiques de l'unité.

5.6. Achat des Unités

Pour acheter une unité, cliquez sur le deuxième bouton en haut à gauche de votre écran, marqué du symbole \$. Vous accédez ainsi à l'écran d'achat.



En haut de l'écran d'achat, vous pouvez sélectionner la nation (l'Allemagne dans la campagne, éventuellement d'autres nations dans d'autres scénarios), et la classe de l'unité (par exemple, infanterie, char, reconnaissance, etc.) en cliquant sur l'icône appropriée, ou choisir "TOUS" pour les voir tous en même temps.

Note : le tri des unités par "TOUS" est utile si vous souhaitez comparer les statistiques de deux unités de classes différentes, par exemple, un char et un antichar.

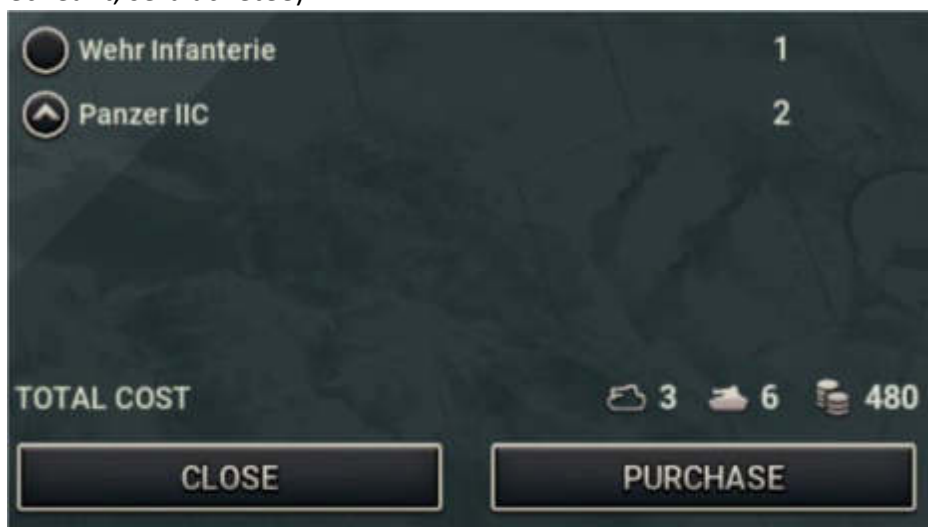
Les deux tiers les plus à gauche de l'écran seront remplis de toutes les unités possibles que vous pouvez acheter dans la classe d'unités et la nation choisies. Chaque unité a un coût en termes de prestige et d'emplacements de base, et les unités que vous ne pouvez pas vous permettre d'acheter seront grisées. Si vous souhaitez consulter les statistiques d'une unité (telles que la force d'attaque, le type de cible ou la portée de mouvement), cliquez une fois sur son icône. Les statistiques seront alors affichées sur le côté droit de l'écran, et vous pouvez comparer cette unité à une autre en passant la souris sur son icône.

Certaines unités, en particulier l'infanterie et les canons remorqués, peuvent être équipées de moyens de transport tels que des camions ou des half-tracks. Ces derniers seront listés en bas de l'écran, sous les unités disponibles à l'achat. Pour comparer les statistiques d'un transport, sélectionnez d'abord l'unité régulière puis le transport : le transport aura alors ses statistiques listées sous l'unité à laquelle il sera attaché. Si vous

décidez ensuite que vous ne souhaitez pas avoir de transport après tout, cliquez sur le X rouge à côté du transport listé.

Les unités peuvent également se voir attribuer une "surpuissance" jusqu'à cinq points de force supplémentaires (un char qui a généralement dix points de résistance peut donc en avoir jusqu'à quinze). Cela n'augmente pas directement les statistiques d'attaque régulière de l'unité mais la rend plus puissante du fait qu'elle a plus de points de force, ce qui la rend plus forte dans la bataille et plus difficile à détruire. Pour « surcharger » une unité, sélectionnez l'unité et cliquez sur "surcharge", puis choisissez combien de points de force vous souhaitez donner à l'unité. Notez que les unités surchargées coûtent proportionnellement plus de prestige et beaucoup plus d'emplacements de base que des unités de taille standard.

Une fois que vous êtes satisfait de vos choix, cliquez sur "Ajouter au panier" si vous souhaitez acheter plusieurs unités en même temps, ou cliquez sur "Acheter" pour acheter immédiatement tout ce qui se trouve dans votre panier (si vous n'avez rien ajouté au panier, seule l'unité sélectionnée, et le transport le cas échéant, sera achetée).



Une fois que vous avez ajouté une unité à votre panier, vous pouvez rapidement augmenter ou diminuer le nombre d'unités de ce type que vous souhaitez acheter en utilisant les boutons plus et moins qui apparaissent à côté du nom de l'unité et de la quantité. Pour retirer une unité du panier, appuyez sur le bouton "X" situé à côté de cette unité. Dans les scénarios qui prévoient des emplacements auxiliaires (ce qui n'est pas proposé dans la campagne principale), vous pouvez également cliquer sur le bouton en chevron à côté d'une unité pour la désigner comme cœur ou auxiliaire (un chevron signifie qu'il s'agira d'une unité centrale, un cercle vide représente un auxiliaire). Les unités auxiliaires nécessitent des emplacements auxiliaires de la même manière que les unités centrales nécessitent des emplacements centraux.

Lorsque vous avez des unités dans votre panier, les autres unités dans l'écran d'achat peuvent être grisées avec des rayures : il s'agit d'unités que vous pouvez vous permettre d'acheter seules, mais pas si vous souhaitez les acheter en plus de ce qui se trouve déjà dans votre panier.

Note : Vous pouvez également ajouter rapidement une unité à votre panier en double-cliquant sur son icône dans l'écran d'achat.

Les unités achetées seront immédiatement ajoutées à votre force principale, et peuvent être consultées via la liste des unités "non déployées". Elles peuvent ensuite être déployées dans un hexagone de ravitaillement ami (ou pendant la phase de déploiement, n'importe où dans la zone de déploiement), et seront prêtes à se déplacer au début de votre prochain tour.

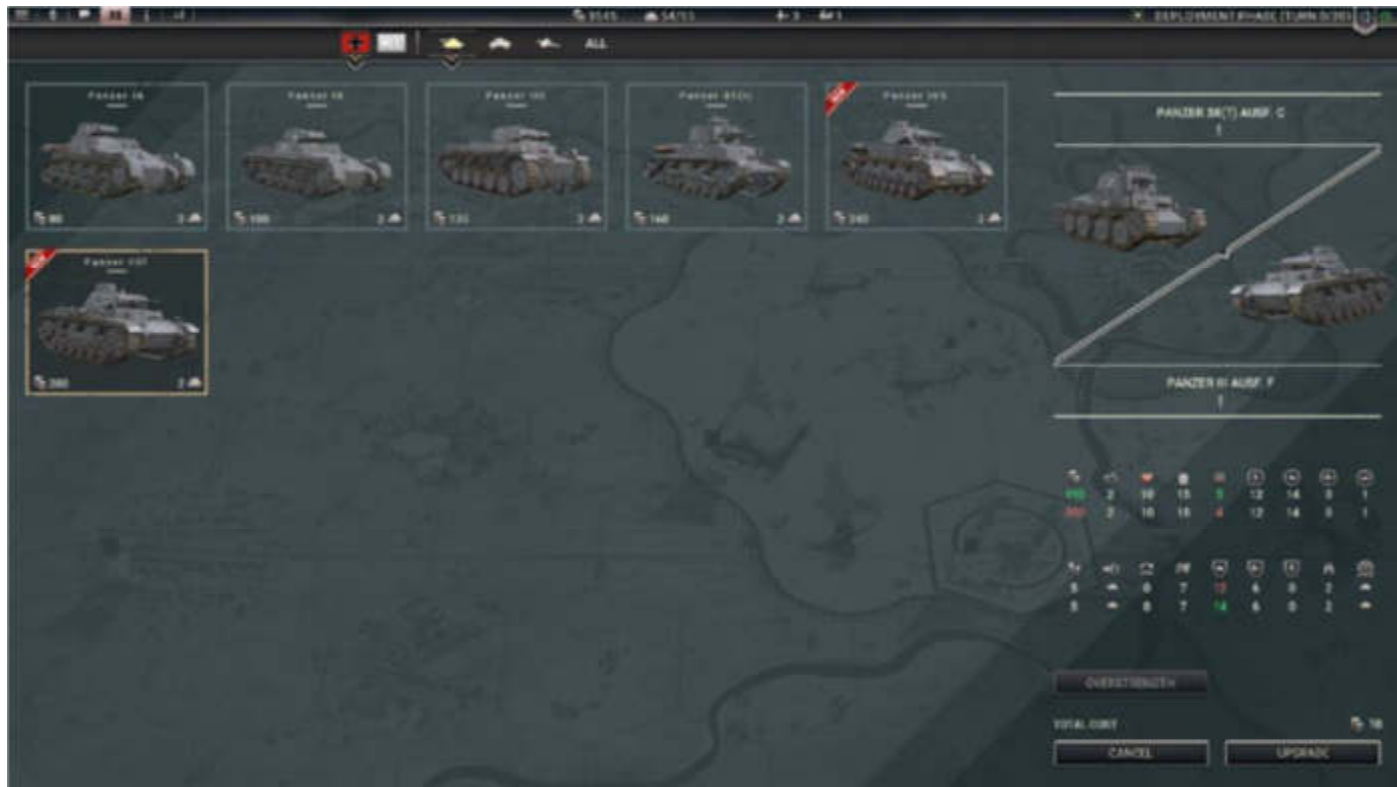
5.7. Amélioration des Unités

L'amélioration des unités se fait de manière très similaire aux nouveaux achats. Pour améliorer une unité de base, elle doit être stationnée dans un hexagone de ravitaillement ami (pendant la phase de déploiement,

toute unité de base sur la carte ou dans votre liste Non-déployée peut être améliorée librement). Cliquez ensuite sur le bouton "Amélioration" situé au-dessus du panneau d'information sur l'unité, dans le coin inférieur gauche de votre écran.

Note : Les unités auxiliaires ne peuvent jamais être améliorées.

Dans l'écran d'amélioration, votre sélection d'unités sera beaucoup plus limitée que lorsque vous en avez acheté de nouvelles : vous ne pourrez choisir que parmi les unités de la même classe (comme l'infanterie), ou parfois des unités de classes "similaires" (par exemple, les chars devenant des antichars, beaucoup de châssis de chars ont été utilisés comme base pour les canons automoteurs pendant la Seconde Guerre mondiale). Sélectionnez le type d'unité que vous souhaitez améliorer de la même manière que vous achèteriez une unité : vous pouvez cliquer sur les unités pour comparer leurs statistiques avec l'unité actuelle.



Note : Un passage d'une classe d'unité à une autre, comme un char devenant un antichar, coûtera une étoile d'expérience en plus du prestige et du coût des emplacements de base.

En plus de changer entièrement le type d'unité, vous pouvez également améliorer une unité avec des points de « surcharge » ou un transport s'elle n'en a pas (ou améliorer / supprimer le transport s'elle en a un). Ces opérations se font exactement de la même manière que pour une nouvelle unité.

Lorsque vous améliorez une unité, vous ne payez que pour le prestige et la différence d'emplacement de base entre l'ancien et le nouveau modèle d'unité, et si vous êtes en cas de "déclassement" vers une unité moins chère, la différence vous sera remboursée.

Une fois que vous êtes satisfait de votre choix, cliquez sur "Améliorer".

5.8. Réserves

Chaque unité que vous achetez occupera un ou plusieurs emplacements de base, et le nombre d'emplacements de base limite la taille de votre armée. Cependant, il arrive que vous souhaitiez utiliser des unités différentes dans des scénarios différents. Par exemple, vous pouvez voir une grande ville dans une bataille à venir et vous voulez avoir plus d'infanterie sur la carte, mais votre noyau comprend un grand nombre de chars qui ne seront pas très utiles à cet endroit. Avec le système de réserves, vous pouvez maintenant libérer des emplacements pour d'autres unités.



Les unités qui ont été placées dans réserve font toujours partie de votre noyau et continueront de mener à bien de scénario en scénario dans la campagne. Cependant, les unités de réserve ne peuvent pas être déployées sur la carte. Plus important encore, elles ne comptent pas par rapport à votre limite d'emplacements de base.

Pour mettre une unité en réserve, sélectionnez-la dans la liste des unités non déployées de la liste d'unités puis cliquez sur le bouton "Aller dans la Réserve" au-dessus des informations sur l'unité en bas à gauche de l'écran. Les emplacements du noyau qu'elle occupait sont désormais libres afin d'être utilisés par d'autres unités.

Note : la réserve peut contenir autant d'unités que vous le souhaitez.

Les unités en réserve sont accessibles en cliquant sur le bouton "Réserve" dans la liste des unités, et elles peuvent être retirées de la réserve en cliquant sur "Sortir de la réserve". Notez que pour ce faire, vous aurez besoin d'un nombre suffisant d'emplacements libres pour pouvoir les ajouter à vos forces actives, mais vous pourrez ensuite les déployer sur la carte.

5.9. Renforcements et Expérience

Chaque fois qu'une unité participe à un combat, elle acquiert des points d'expérience, ce qui représente le fait que l'unité compte désormais un plus grand nombre de soldats vétérans dans ses rangs. Chaque 1000 points d'expérience donnera à l'unité une étoile d'expérience, jusqu'à un maximum de cinq, et chaque étoile d'expérience donnera à l'unité un bonus de précision pendant les combats offensifs et défensifs, ce qui entraînera moins de pertes pour l'unité et plus de pertes pour l'ennemi au combat.

En particulier pendant la campagne, l'acquisition d'expérience sera importante pour la victoire surtout dans les missions difficiles vers la fin de la guerre.



Cependant, à moins que vos unités n'aient la chance d'acquérir de l'expérience en combattant des ennemis sans défense, elles subiront inévitablement des dégâts de temps en temps.

La suppression ne dure que jusqu'au début de votre prochain tour, mais les pertes resteront perdues jusqu'à ce que les remplacements soient effectués. La façon dont vous gérez ce problème déterminera le sort de votre force principale.



Il existe deux types de remplacements dans le jeu : normal (vert) et élite. Les remplacements normaux sont moins chers en termes de prestige, mais ils réduisent l'expérience de l'unité proportionnellement à ses pertes : si une unité de vétérans est presque anéantie au combat et qu'elle ne reçoit que des remplaçants verts, elle ne vaut guère mieux qu'une unité verte. Les remplacements élite, en revanche, coûtent beaucoup plus cher en prestige, mais permettent à l'unité conserver toute son expérience durement acquise (les unités de vétérans demandent plus de vétérans pour remplir leurs rangs).

Note : Les pertes subies par les unités se répercuteront sur les scénarios suivants pendant la campagne, et devront être remplacées au début du scénario. Cependant, les deux types de remplacements sont moins coûteux pendant la phase de déploiement, donc si vous approchez de la fin d'une bataille, il peut être préférable de simplement les mettre hors de danger et d'attendre la prochaine bataille pour effectuer les remplacements.

Les unités ne peuvent recevoir des remplacements au cours d'un scénario que si elles ont une action de mouvement et d'attaque non dépensée, et elles sont limitées à recevoir 50% de leur force maximale en remplacements en un seul tour (ainsi une unité très endommagée prendra deux tours pour se réparer complètement). Tout point de force ajoutée à l'unité en remplacement comptera comme suppression pour le tour où il arrive.

5.10. Trains, Transport Aérien et Bateau de Débarquement

En plus des transports qui peuvent être directement attachés à des unités telles que les camions, il existe trois autres types de transports qui peuvent être utilisés par la plupart des unités. Il s'agit des trains, des avions de transport (dont le Junkers Ju 52 est un exemple célèbre) et des péniches de débarquement. Chacun est conçu pour permettre à votre unité de traverser un terrain qui serait autrement infranchissable et pour permettre un mouvement plus rapide que d'habitude dans certaines circonstances.

Dans chaque scénario, vous aurez droit à un montant spécifique de transport ferroviaire, maritime et les points de transport aérien. Chaque point vous permet de charger une unité sur ce type de transport (donc si vous avez trois points ferroviaires, jusqu'à trois unités peuvent utiliser des trains en même temps). Les points peuvent être réutilisés, donc si vous déchargez une unité d'un transport, une autre peut être chargée ailleurs (ou même à la même localisation). Toutefois, si une unité est détruite alors qu'elle se trouve à bord d'un transport, le transport sera également détruit, et vous aurez moins de points disponibles pour le reste du scénario.

Les unités peuvent être chargées dans un transport en utilisant le bouton "Embarquer", au-dessus du panneau d'information sur l'unité dans le coin inférieur gauche de l'écran, tout en se tenant dans un hexagone approprié : un village, une ville ou une agglomération avec une voie ferrée pour le transport ferroviaire, un aérodrome pour le transport aérien et un port pour le transport maritime. L'embarquement nécessite une action d'attaque non dépensée, mais pas nécessairement une action de déplacement (vous pouvez donc vous rendre dans une gare / un aérodrome / port et embarquer dans le même tour), et nécessite un point de transport de la catégorie appropriée. Une fois embarquée, vous pourrez déplacer l'unité de transport immédiatement, libérant ainsi l'hexagone d'embarquement pour les autres unités. Les transports ferroviaires et maritimes peuvent transporter presque tous les unités terrestres (l'exception la plus notable est le grand canon sur rail Gustav), mais les transports aériens se limitent à transporter uniquement des unités légères comme l'infanterie.

Note : Un autre type de transport aérien que l'on peut voir occasionnellement est le planeur, dont le Me 323 "Gigant" est un exemple. Ceux-ci peuvent être utilisés par un plus grand nombre d'unités que les transports aériens normaux (y compris certains chars), et permettent aux unités de débarquer loin des aérodromes. Pour voir quels sont les moyens de transport disponibles, passez le curseur sur l'icône de transport en haut de l'écran. Parfois, vous pouvez avoir plusieurs types du même transport (comme les Ju 52 et les Me 323) disponibles dans le même scénario !

Les unités peuvent être déchargées de leurs transports de la même manière, en appuyant sur le bouton "Débarquer" en occupant un hexagone de destination approprié, même si elles sont entrées dans cet hexagone pendant ce tour. Les transports maritimes peuvent être déchargés dans toute hexagone de mer côtière, à condition que rien ne bloque l'unité pendant le débarquement, comme un escarpement ou un terrain impraticable. L'unité peut se déplacer dans un hexagone de terre adjacent choisi. Les transports ferroviaires peuvent être déchargés dans tout établissement avec un chemin de fer. Les transports aériens transportant la plupart des unités peuvent être déchargés uniquement dans un aérodrome qui ne dispose pas d'une unité occupant l'hexagone en dessous, cependant, les parachutistes peuvent être largués sur n'importe quel hexagone de terrain.

Note : les transports peuvent également être déchargés en cliquant sur un hexagone de destination marqué par un transport et une flèche pointant vers le bas, de la même manière qu'une unité se déplace dans n'importe quel autre hexagone.



Les transports aériens, en particulier, fonctionnent différemment des autres avions. Au lieu de retourner sur un terrain d'aviation à la fin d'un tour, ils se déplacent comme une unité au sol mais dans les airs, restant dans leur hexagone de destination jusqu'à ce qu'ils soient à nouveau déplacés. Les chasseurs placés à côté d'eux pourront les défendre contre les attaques ennemies pendant ce tour, de la même manière qu'ils peuvent soutenir des bombardiers. Ceci est très fortement recommandé, car les transports ne peuvent pas riposter et ont une protection extrêmement limitée.

5.11. Diviser et Fusionner

Vous vous trouverez parfois dans une situation où deux petites unités seraient plus utiles qu'une grande, en particulier si vous voulez encercler une force ennemie, effectuer une attaque de masse ou bloquer le chemin de retraite potentiel d'un ennemi. Dans Panzer Corps 2, vous pouvez le faire en utilisant la commande « Diviser une Unité ».

La division d'une unité divisera une unité en deux parties égales, chacune ayant la moitié de la force d'une unité pleine (ainsi un char de 10 forces se divise en deux chars de 5 forces, qui auront maintenant une force maximale de 5 chacun). Cela n'a pas de coût en termes de prestige, mais occupe un emplacement de base supplémentaire aussi longtemps que les unités sont divisées. Chaque unité plus petite agit comme une unité indépendante, avec son propre mouvement et sa propre action d'attaque à chaque tour.

Pour diviser une unité, sélectionnez une unité de taille normale et appuyez sur le bouton "Diviser", au-dessus du panneau d'information de l'unité dans le coin inférieur gauche de l'écran, puis cliquez sur un autre

hexagone dans lequel vous souhaitez que l'autre moitié de l'unité se déplace (qui peut être un endroit nécessitant un transport pour y accéder). L'autre moitié se séparera alors et entrera dans l'hexagone choisi, utilisant son action de mouvement pour ce tour, mais elle pourra toujours attaquer tout ennemi à portée si vous le souhaitez.

Lorsqu'une unité est divisée, tous les héros attachés à l'unité resteront avec la moitié qui sont restés dans l'hexagone d'origine. Les deux moitiés conservent une copie de toutes les récompenses que l'unité a gagnées.



Une demi-unité peut identifier son autre moitié à chaque fois qu'elle est sélectionnée, ce qui sera marqué sur la carte par un surlignage jaune sous le compagnon de l'unité. Une unité scindée ne peut fusionner qu'avec cette autre moitié, et pour ce faire, elles doivent être à portée de mouvement l'une de l'autre. Pour refusionner les deux unités, sélectionnez-en une et cliquez sur l'autre unité. Les deux moitiés se combineront dans l'hexagone de l'unité non sélectionnée.



Note : une unité ne peut pas être divisée puis fusionnée à nouveau dans le même tour.

Si la moitié d'une unité divisée est détruite, l'emplacement supplémentaire utilisé par la division sera restitué, et la moitié survivante se considérera à nouveau comme une unité complète (ainsi, si une unité de chars de 10 forces était divisée en deux et que l'une était détruite alors que l'autre n'était pas endommagée, le survivant continuerait comme un char de 5/10 forces).

Une unité divisée ne peut jamais être améliorée tant qu'elle n'a pas été fusionnée avec l'autre moitié de l'unité, et à la fin de la bataille, toute unité divisée sera fusionnée, et commencera la mission suivante en tant qu'unité unique.

5.12. Héros et Récompenses

De temps en temps, les batailles que vous menez produiront un soldat ou une unité particulièrement talentueuse qui sera reconnu par le Haut Commandement. Dans le jeu, cette reconnaissance est représentée par des héros et des récompenses, qui peuvent apporter des bonus puissants et très précieux aux forces auxquelles ils sont associés. Une unité peut avoir un maximum de trois héros et un nombre illimité de récompenses, à tout moment.

Les récompenses sont attribuées lorsqu'une unité s'avère particulièrement efficace dans un type de combat particulier, par exemple en ayant tué un grand nombre de points de force ennemis d'une catégorie d'unité spécifique. Chaque récompense est associée à un effet particulier, généralement un effet qui rend l'unité meilleure dans un aspect du combat dans lequel elle a récemment réussi (par exemple, une unité de chasse

qui abattra 100 points de force aérienne ennemie recevra la mention « As Aérien », donnant +1 en attaque aérienne). Ces récompenses seront associées à l'unité jusqu'à ce que l'unité soit dissoute ou détruite. Les héros apportent avec eux bon nombre des mêmes bonus que les récompenses, mais ne sont pas associés à des victoires directes au combat. Au lieu de cela, vous recevrez un héros au début de chaque scénario pendant la campagne, sauf le premier, et vous pouvez commencer le jeu avec trois héros en choisissant le trait de joueur "Équipe de tueur" au début de la campagne. Les héros ne sont pas non plus liés de façon permanente à une unité comme le sont les récompenses, mais ils peuvent être affectés et déplacés entre les unités.



Les récompenses et les héros peuvent être consultés en cliquant sur le bouton "Détails de l'unité" (avec le symbole "I") en bas du panneau d'information de l'unité dans le coin inférieur gauche de l'écran (ou en cliquant sur l'unité avec le bouton droit de la souris ou en utilisant le raccourci clavier "I").

Les Héros peuvent être affectés aux unités de base à tout moment pendant le déploiement mais pas au milieu d'un scénario, en cliquant sur "Héros" et puis "Attribuer un héros" : si vous souhaitez attribuer un héros qui est déjà attaché à une autre unité, il suffit de le sélectionner sur la nouvelle unité et il sera automatiquement retiré de l'autre unité. Les héros peuvent également être retirés d'une unité par en cliquant sur "Désassigner" ou en cliquant sur "Rejeter" pour quitter le jeu.

Les capacités attribuées à vos unités par les récompenses et les héros seront également présentes sur le panneau d'information de l'unité, apparaissant sous forme de symboles dorés à côté des autres caractéristiques de l'unité.

Note : lorsqu'une unité contenant des héros est détruite, ces derniers pourront être ajoutés à d'autres unités au début du scénario suivant.

5.13. Camouflage et Insignes

Les unités peuvent être personnalisées avec une large gamme de camouflages et d'insignes. Vous pouvez les trouver en ouvrant les détails de l'unité, puis en sélectionnant "Camouflage" et "Insignes", chacun d'entre eux contenant des dizaines de motifs utilisés par divers combattants, majeurs et mineurs, tout au long de la guerre. Les unités seront peintes par défaut pour s'adapter à l'environnement dans lequel se déroule le scénario actuel, mais si vous souhaitez conquérir l'Afrique du Nord alors que vos unités portent un camouflage d'hiver, vous êtes libre de le faire !

Ou peut-être voulez-vous marquer une unité particulièrement compétente aux couleurs d'une nation vaincue afin que vous puissiez plus facilement reconnaître ses triomphes ?

Le camouflage et les insignes n'ont aucun effet pratique dans le jeu : tous les changements qu'ils créent sont purement cosmétiques.

Note : bien qu'elles portent le même nom, les options de camouflage n'ont rien à voir avec la caractéristique de "camouflage" qui rend certaines unités plus difficiles à repérer.

6. Phase de Déploiement

Dans certains scénarios, y compris de nombreux scénarios autonomes et chaque bataille de la campagne après la première, il y aura un tour spécial avant le tour 1 appelé phase de déploiement. La phase de déploiement vous donne la possibilité de positionner votre armée sur la carte en préparation de la bataille à venir.

Note : dans la campagne, si vous choisissez l'option "Armée personnalisée" lors de la mise en place de votre jeu, une phase de déploiement sera également proposée dans le premier scénario, vous donnant ainsi la possibilité d'acheter votre armée personnalisée.



Au début de la phase de déploiement, votre liste d'unités apparaîtra sur à gauche de l'écran (même si vous l'avez déjà éteint). Un des listes que ce panneau peut afficher sont les unités "non déployées", que vous voulez placer sur la carte avant la fin de la phase : unités non en réserve occupant les emplacements de base, qu'elles soient déployées ou non, donc ne pas laisser d'unités sans emploi, sauf si vous avez une bonne raison de le faire, par exemple si vous voulez les déployer plus tard, une fois qu'un hexagone de ravitaillement a été sécurisé.

Mais avant cela, il est fortement recommandé de renforcer toutes vos unités (que ce soit avec des remplacements normaux ou élite) : les remplacements sont moins chers pendant la phase de déploiement que lors d'un tour régulier. Pendant la phase de déploiement, les unités peuvent également être mises à niveau sans être stationnées sur un hexagone de ravitaillement, ce serait donc également une bonne idée si vous avez un prestige suffisant et des modèles d'unités plus récents. Tout héros non assigné peut être attaché aux unités pendant cette période également, et si vous avez des emplacements de base alors l'achat de nouvelles unités est également encouragé.

Le déploiement des unités se fait plus facilement avec la liste des unités ouvertes. Pour déployer une unité, sélectionnez-la sur la liste des unités et cliquez ensuite sur l'un des hexagones mis en évidence sur la carte pour y positionner l'unité. Si vous changez d'avis, vous pouvez redéployer une unité en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la carte ou en utilisant l'action "Redéployer" située au-dessus du panneau d'information sur l'unité dans le coin inférieur gauche de votre écran. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes vos unités soient en réserve ou sur la carte.

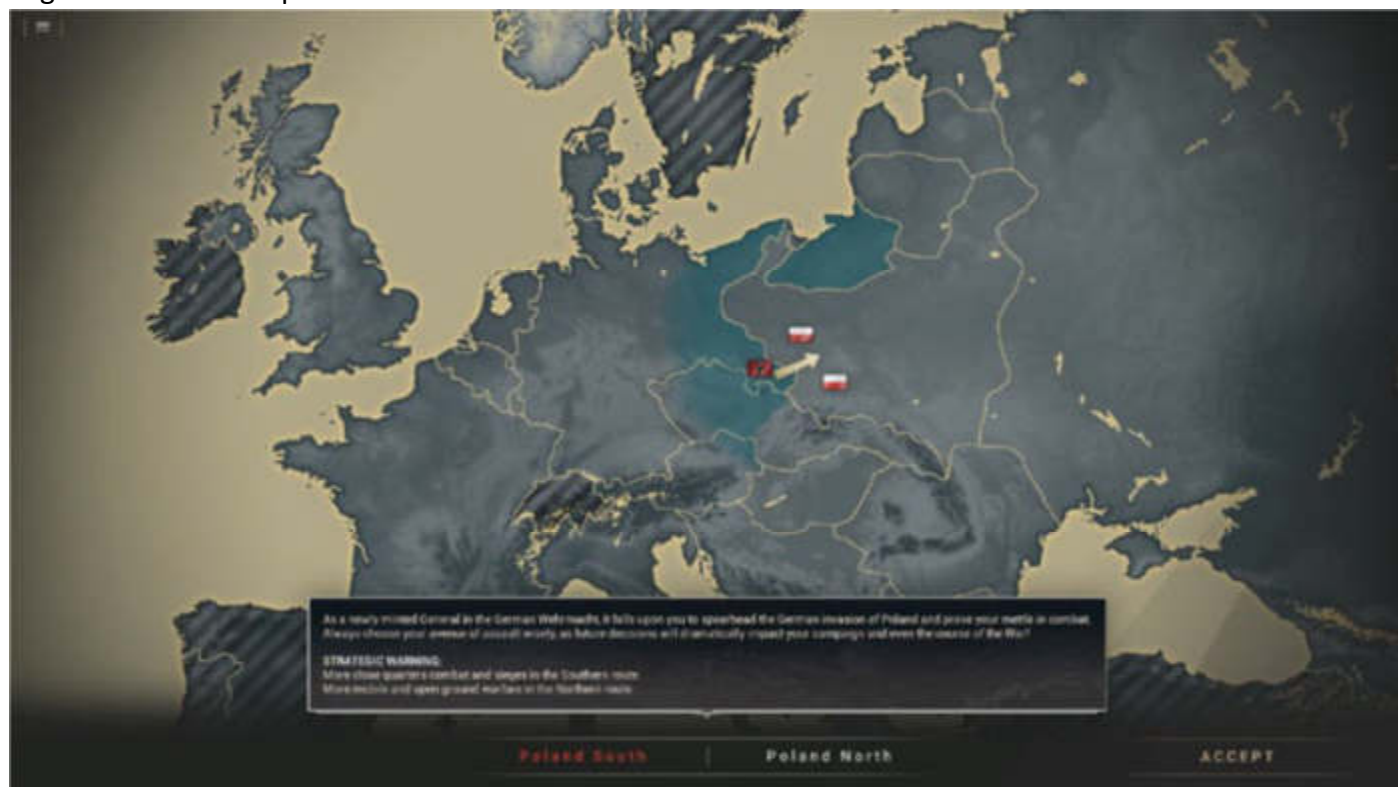
Si vous trouvez que certaines unités de votre armée ne conviennent pas à la mission en cours (par exemple, vous pouvez avoir plus d'avions que d'espaces disponibles autour des aérodromes pour les soutenir), il est bon de les mettre toutes en réserve et d'acheter d'autres unités plus adaptées à ce scénario avec les emplacements de base libérés. Cela vous permettra d'aligner votre armée la plus forte possible dans chaque scénario, et ces unités en réserve seront toujours à votre disposition dans le futur.

Une fois que vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton "Fin du tour" (maintenant appelé "Fin du déploiement") pour commencer le premier tour du scénario.

7. Jouer une Campagne

Pour lancer une campagne, sélectionnez "Nouveau jeu" puis "Campagne" dans le menu principal, puis choisissez l'une des campagnes énumérées. Une fois que vous avez choisi votre niveau de difficulté et les options avancées, cliquez sur "Jouer" pour commencer.

La campagne est composée d'une série de scénarios, et les résultats d'un scénario peuvent avoir des effets majeurs sur les scénarios que vous jouerez plus tard dans la campagne. Parfois, y compris au tout début de la campagne de 1939, vous aurez le choix entre deux ou plusieurs scénarios à jouer (dans ce cas, Pologne Nord ou Pologne Sud), chacun avec ses propres risques et récompenses. D'autres fois, la décision sera prise à votre place, généralement influencée par un choix antérieur : si vous avez choisi de diriger l'aile sud de l'avancée en Pologne, vous pouvez vous attendre à attaquer Varsovie par le sud également. Si vous jouez bien, il est possible de suivre un cheminement historique dans la campagne qui fait que l'Allemagne gagne la guerre si vous remportez suffisamment de victoires !



Chaque scénario commencera par un briefing, au cours duquel un officier supérieur vous expliquera la prochaine bataille. En plus de fournir des informations historiques il vous indiquera également les objectifs nécessaires pour gagner le scénario (marqués en gras pour faciliter la consultation) et aussi quelques autres

aspects du scénario qui méritent l'attention. Par exemple, il peut vous avertir d'une puissante concentration de forces ennemies, vous laissant décider si vous devez les combattre ou les contourner. Si vous souhaitez revoir un point décrit en particulier, vous pouvez cliquer sur une phrase particulière et la carte vous montrera ce dont l'officier parlait.

Vous serez ensuite amené à la phase de déploiement, qui est plus importante que d'habitude pendant la campagne. Profitez des remplacements moins coûteux offerts par la phase de déploiement pour vous assurer que votre armée est la plus forte possible, et veillez à améliorer les unités lorsque de nouveaux modèles sont disponibles.

Une fois que vos forces sont déployées à votre satisfaction, appuyez sur Fin de tour pour commencer.

Les unités de base ont une importance particulière pendant la campagne : ce sont les unités qui vous accompagneront de scénario en scénario, donc vous voulez qu'elles soient maintenues dans le meilleur état possible à tout moment. Les unités de base peuvent être identifiées d'un seul coup d'œil dans la liste des unités par leur fond bleu et un chevron en haut de leur icône, et sur la carte par le chevron en haut de leur plaque de force. Les unités auxiliaires, en revanche, ne passeront pas à un autre scénario, et ne sont présentes que pour ce scénario : elles peuvent donc être considérés comme consommables.

8. Autres Règles du Jeu

8.1. Météo et État du Terrain

À côté du compteur de tours, vous pouvez voir les icônes pour la météo actuelle et la météo prévue pour le tour suivant. Le symbole utilisé dans cette icône vous indique le temps actuel ou prévu, tandis que la couleur du symbole vous indique l'état du terrain ou ce qu'il pourrait être. Notez que les prévisions pour l'avenir ne sont pas parfaitement exactes.



Il y a quatre types de temps : clair, nuageux, pluie et neige. Le temps clair est le temps "normal" et n'a pas d'effets négatifs sur les opérations. Le temps nuageux n'est qu'une nuisance mineure, réduisant la portée de repérage des avions et les rendant un peu moins performants (vos ennemis souffrent exactement du même problème, cependant, les deux camps subiront moins de pertes lors des batailles aériennes par ciel nuageux). La pluie et la neige présentent des obstacles beaucoup plus importants, en particulier pour l'agresseur. La visibilité est fortement réduite pour toutes les unités au sol, tandis que les unités aériennes sont incapables d'opérer : elles ne peuvent pas se déplacer, attaquer ou se repositionner tant que le mauvais temps persiste. Attention, si un terrain d'aviation servant actuellement de base pour les avions est capturé en cas de mauvais temps, les avions qui s'y trouvent sont détruits, incapables de voler vers une autre base. La pluie et la neige réduisent également la quantité de fournitures qui atteint les unités, limitent la précision des unités qui combattent sur le terrain, et plafonnent fortement l'initiative des unités (représentant une incapacité d'utiliser pleinement leurs armes à longue portée).

Une pluie ou une neige prolongée entraînera une détérioration des conditions au sol. Plusieurs tours de pluie rendent le sol boueux, ce qui limite fortement les mouvements des unités. La neige fera que le sol deviendra soit enneigé, soit gelé dans les climats plus froids comme en Russie. Lorsqu'il neige le sol est un obstacle, le sol gelé peut offrir des possibilités que même les conditions de sécheresse n'offrent pas : en particulier, les rivières gelées peuvent être traversées comme si la rivière n'était pas du tout là. Le sol boueux, enneigé et gelé deviendra sec à nouveau après plusieurs tours de temps clair.

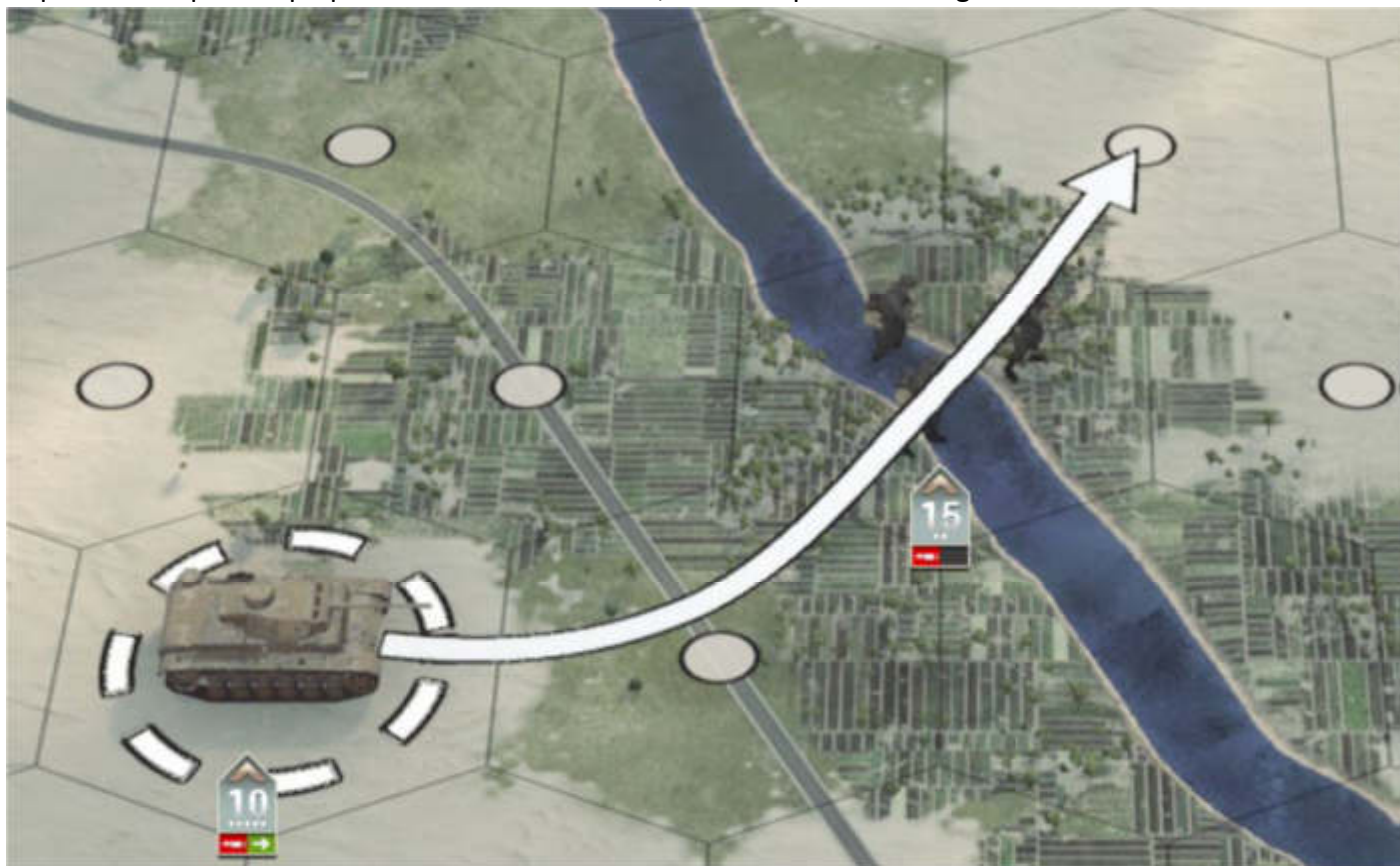
8.2. Rivières et unités du Génie

Les rivières sont un obstacle de terrain commun qui pose des défis importants pour un joueur en attaque. Il existe deux types de rivières dans le jeu : les rivières mineures et les grands fleuves.

Les rivières mineures peuvent être traversées par des unités, mais le processus se déroule en plusieurs reprises et peut sérieusement entraver une offensive. Pour traverser un petit fleuve, une unité doit commencer son tour sur un hexagone directement adjacent à la rivière, et entrer dans la rivière. L'hexagone

utilisera la totalité du mouvement de l'unité. Au tour suivant, l'unité pourra se déplacer librement sur les deux rives du fleuve.

Les grands fleuves, représentés par des rivières beaucoup plus larges sur la carte, sont complètement impraticables pour la plupart des unités terrestres, à moins qu'ils n'aient gelé.



Il y a deux exceptions à ces règles : les ponts et les unités de pontonniers. Les ponts routiers existent partout où une route ou une voie ferrée traverse une tuile de rivière. Les unités peuvent traverser les ponts comme n'importe quelle autre route (ou dans le cas d'un chemin de fer, comme si la rivière n'était tout simplement pas là), ce qui en fait le moyen le plus facile de traverser une rivière. Attention toutefois, l'autre rive d'une rivière sera souvent plus fortement défendue près des ponts.

Les ingénieurs pontonniers et les véhicules sont des unités spéciales qui permettent à d'autres unités de traverser le fleuve comme si un pont existait au-dessus. Pour les utiliser, une unité de pont, telle que le Brückenpioniere allemande, doit occuper un hexagone de rivière. Les autres unités se déplacent alors "à travers" cette unité pour accéder à l'autre rive du fleuve. Lorsque l'unité de pontonniers est déplacée hors de la rivière, l'hexagone qu'elle occupait ne comptera plus comme un pont. Si vous avez un emplacement de libre, il peut être judicieux de diviser votre formation pour former deux unités, et donc deux ponts.

Note : il peut être judicieux de conserver une ou deux unités de pontonniers dans vos réserves, qui seront activées si un scénario avec de grandes rivières est rencontré.

Bien qu'elles soient fournies comme auxiliaires si nécessaire pour gagner un scénario, de nombreuses cartes peuvent être plus facilement complétées en utilisant des ingénieurs de pontonniers.

Les unités qui occupent des hexagones de rivière, à l'exception des unités de pontonniers, subissent des pénalités de combat importantes, en particulier contre les unités situées sur l'une ou l'autre rive. Il est souvent judicieux de trouver une autre direction pour lancer une attaque plutôt que de charger directement de l'autre côté du fleuve.

8.3. Ingénieurs Militaires

Les ingénieurs militaires, comme le Pionnier allemand, sont une variante particulièrement puissante de l'infanterie et possèdent plusieurs capacités uniques. En particulier, ils ignorent complètement les

retranchements ennemis, ce qui en fait des troupes parfaites pour attaquer des positions bien fortifiées (bien que le tir d'artillerie soit toujours recommandé pour supprimer les défenseurs au préalable). Lorsque les ingénieurs sont adjacents à la fois à une unité ennemie et à une unité amie, cette capacité sera étendue à l'unité amie lorsqu'elle attaque, ce qui lui permet d'ignorer 50 % des retranchements. Lorsque cela peut se produire, un message "Ingénieur" apparaît sur le génie lorsque la prédiction de combat est affichée, à moins que le retranchement ennemi soit nul (auquel cas il n'y aurait aucun avantage obtenu de la capacité).



Les ingénieurs sont également capables de nettoyer des champs de mines en une seule attaque, et reçoivent un bonus substantiel (+5 en attaque) contre les structures. Enfin, les sapeurs qui sont placés à côté d'autres unités permettront à ces dernières de se retrancher à un rythme deux fois plus rapide que d'habitude, formant ainsi rapidement une formidable défense.

8.4. Champs de mines

Les champs de mines sont un adversaire commun que l'on voit souvent autour des positions ennemies particulièrement fortes. Ils font partie de la classe d'unité "structure" et, comme la plupart des structures, ils ne peuvent pas être remplacés ou améliorés mais ne se rendront jamais. Ils n'exercent pas non plus de zone de contrôle sur les hexagones voisins et sont exemptés des règles habituelles de ravitaillement.

Les champs de mines ont également la caractéristique de "camouflage", ce qui signifie qu'ils restent cachés (même si le brouillard de la guerre a été repoussé d'un hexagone) jusqu'à ce qu'une unité entre dans un hexagone adjacent ou qu'une unité de reconnaissance soit suffisamment proche pour repérer le champ de mines (en utilisant sa portée de repérage habituelle). Cela signifie que les champs de mines peuvent très facilement tendre une embuscade à une avance imprudente, infligeant un point de dommage à toute unité qui aurait le malheur de tomber dessus. Attention !

La plupart des unités qui peuvent attaquer toute autre unité terrestre peuvent attaquer un champ de mines, y compris l'artillerie, les avions, les navires de guerre et les troupes au sol, et ils peuvent être détruit comme n'importe quelle autre unité, bien que cela soit lent et inefficace. Quelques unités sont particulièrement adaptées au déminage, notamment des unités d'ingénieurs militaires et des chars de déminage spécialisés (comme le "Crabe" Sherman), qui sont capables de nettoyer les champs de mines en une seule attaque. Les chars démineurs sont encore plus puissants à cet égard, car ils peuvent utiliser leur capacité de débordement pour nettoyer plusieurs champs de mines en un seul tour.

8.5. Tir de Soutien

De nombreuses unités ont la capacité de fournir un "tir de soutien", protégeant les unités amies proches d'un type spécifique d'attaque ennemie. Pour ce faire, elles tirent sur l'attaquant avant que l'attaque ne soit lancée, et tout point de force perdu ou supprimé lors de la phase de tir de soutien de la bataille ne participera

Les types d'unités suivants peuvent fournir un tir d'appui :

Antichar : fournira un tir de soutien si une unité amie adjacente est attaquée par une cible difficile comme un char d'assaut.

Artillerie : fournira un tir de soutien si une unité amie adjacente est attaquée par une unité terrestre ennemie appropriée. Chaque unité d'artillerie possède un ou plusieurs traits décrivant contre quelles unités elle peut diriger le tir de soutien, par exemple, de nombreuses petites pièces d'artillerie ont le trait de "soutien d'artillerie" qui leur permet fournir des tirs d'appui contre des cibles vulnérables. Certains canons d'artillerie lourde ont la caractéristique "Tir de contrebatterie", qui leur permet de tirer sur n'importe quelle artillerie ennemie à leur portée (pas nécessairement si elle attaque une unité amie adjacente).

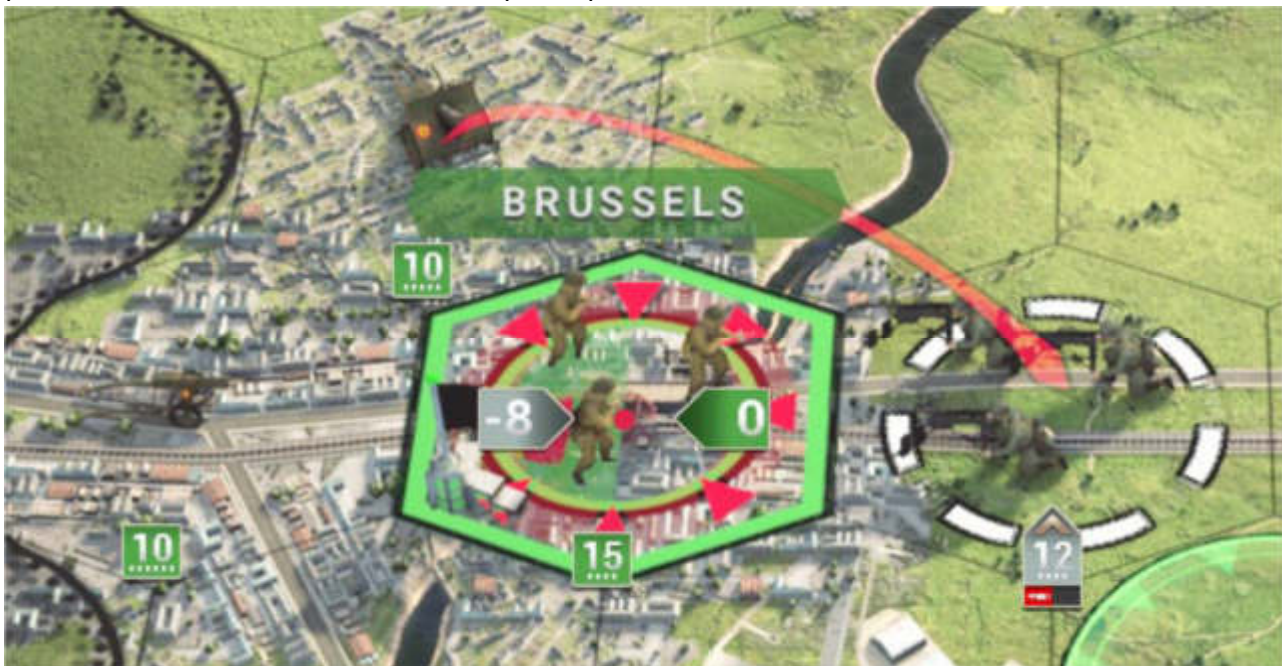
Anti-Aérien : fournira un tir de soutien si une unité terrestre à sa portée est attaqué par des avions ennemis.

Chasseur : fournira un tir de soutien si une unité amie adjacente, soit au sol ou un bombardier en l'air, est attaqué par un avion ennemi.

Destroyers : fourniront des tirs d'appui contre tout sous-marin adjacent qui attaque un navire de guerre ami, et contre une unité terrestre adjacente qui attaque un unité terrestre amie à proximité.

Navires Principaux : ils fournissent un tir d'appui contre tout navire de guerre ennemi à portée qui attaque un transport naval ami. Comme les destroyers, ils peuvent aussi tirer sur les unités terrestres ennemies adjacentes qui attaquent les unités terrestres amies proches.

Les prévisions de combat prendront en compte les tirs d'appui, en montrant les résultats attendus pour l'ensemble de la bataille, pour autant que les unités de soutien soient visibles. Certains, en particulier ceux qui peuvent fournir des tirs d'appui d'une plus grande distance, comme les canons antiaériens, peuvent être particulièrement dangereux sans reconnaissance ! De petites flèches apparaîtront également lorsque vous passerez la souris sur l'unité cible indiquant quelles unités fourniront un tir de soutien si vous attaquez.



8.6. Embuscade

Si vous envoyez des unités dans le brouillard de la guerre sans reconnaissance appropriée, il y a des chances que vous rencontriez une unité ennemie le long du chemin que votre unité emprunte. Ces unités ennemies lanceront automatiquement une attaque surprise lorsqu'elles seront rencontrées, connue sous le nom d'embuscade. Comme les embuscades visent la défense rapprochée de l'ennemi, les unités prises en embuscade subissent souvent de très lourdes pertes. Une fois qu'une unité a été prise en embuscade, elle ne pourra plus attaquer pendant le reste du tour.

8.7. Débordement

Les chars ont accès à la puissante capacité de "débordement". Les attaques de débordement se produisent lorsqu'une telle unité détruit sa cible sans subir de dégâts, et permet à cette unité de se déplacer à nouveau (si elle n'a pas utilisé tous ses points de mouvement au préalable), et l'attaque de débordement ne compte pas comme une action d'attaque.

Grâce à leur capacité de débordement, les chars sont parfaits pour éliminer plusieurs ennemis faibles en un seul tour, se déplacer puis les tuer un par un tout en étant limités uniquement par leurs points de mouvement et leur réserve de munitions. Cependant, si un canon antichar ou de l'artillerie fournit un tir de soutien contre le char, il ne pourra pas déborder sa victime, ni si l'unité ennemie bat en retraite ou se rend, ou se trouve en terrain proche.

Note : si une unité reçoit une récompense ou un héros avec la capacité "Rouleau Compresseur", elle pourra profiter d'un débordement plus puissant. Ces unités débordent toutes unités qu'elles tuent, même en cas de tir de soutien, de terrain proche ou de pertes propres.

8.8 Attaque de Masse

Face à une unité ennemie difficile, il est souvent judicieux de placer plusieurs des unités adjacentes à cet ennemi avant d'attaquer. Chaque unité adjacente à un l'ennemi lors d'une attaque directe (non à distance) réduira l'initiative de l'ennemi d'un point, en profitant d'une capacité connue sous le nom "Attaque de Masse". Des unités ne peuvent contribuer à des attaques de masse que si elles ont une action d'attaque non dépensée, et les unités à distance telles que l'artillerie ne comptent pas du tout pour eux. Les unités reconnaissance et les ingénieurs ont leurs propres primes spéciales, de sorte qu'elles ne peuvent contribuer aux attaques de masse.



Lorsque vous planifiez une attaque, vous pouvez voir une étiquette "Attaque de Masse" sur toutes les unités qui fourniront une attaque de masse lorsque la prévision de combat est affichée.

Les unités qui sont adjacentes au défenseur ennemi, mais pas à un attaquant ami, pourront profiter d'une variante plus puissante de l'attaque en masse, appelée "Attaque de Masse 2x". Représentant une attaque de flanc ou d'arrière, cette variante réduit l'initiative ennemie de deux points au lieu du point habituel, en rendant beaucoup plus important le positionnement précis des unités.

8.9. Terrain Élevé

Les collines et les montagnes offrent un bonus de "Terrain Élevé" à toute unité qui les occupe, leur donnant une visibilité de +1. Les unités à distance, comme l'artillerie, bénéficient également d'une portée de +1 lorsqu'elles sont en hauteur. De plus, les unités qui défendent en hauteur bénéficient d'un bonus de

précision, tandis que celles qui attaquent une unité en hauteur depuis un terrain bas subissent une pénalité de précision.

8.10. Zone de Contrôle et Encerclements

Les unités terrestres, à l'exception des unités avec le trait "Pas de ZOC" comme les champs de mines, exercent une "Zone de Contrôle" sur tous les hexagones qui leur sont adjacents. Les zones de contrôle peuvent s'avérer être des obstacles au mouvement : bien que les unités puissent entrer librement dans la zone de contrôle d'un ennemi, elles utilisent la totalité de leur mouvement pour le faire.

Note : Les unités de reconnaissance sont une exception à la règle ci-dessus : elles peuvent pénétrer dans les zones de contrôle ennemies en utilisant leur capacité de Mouvement Progressif.

Les unités ne subissent aucune pénalité de mouvement en quittant une zone de contrôle ennemie, mais si elles souhaitent traverser une zone de contrôle ennemie (c'est-à-dire d'un hexagone affecté par une Z.O.C. à un autre hexagone affecté par une Z.O.C.), elles seront forcées de se déplacer d'un seul hexagone à chaque tour. Cela peut être un problème particulier pour les traversées de rivières : une unité ennemie à côté d'un ingénieur de pont rendra cet ingénieur pratiquement inutile (sans parler de son exposition aux attaques ennemies) à moins qu'il ne puisse se déplacer vers un autre point de passage.



Dans Panzer Corps 2, les zones de contrôle sont une partie importante d'un autre mécanisme : l'encerclement. Un encerclement est créé chaque fois qu'une unité terrestre ne peut pas tracer un chemin vers un hexagone de ravitaillement ami sans passer par une unité ennemie, sa zone de contrôle ou un hexagone infranchissable. Le ravitaillement est supposé être transporté par camion, donc un hexagone est considéré comme "impassable" si une unité à roues ne peut y accéder, comme la mer et les lacs, les grandes rivières, les forêts épaisses et les hautes montagnes. Tous les bords de la carte comptent également comme des hexagones de ravitaillement, donc si une unité est capable de tracer un chemin valide jusqu'à un bord de carte, elle pourra également éviter l'encerclement. De plus, le ravitaillement peut être tracé par mer si un chemin maritime peut être tracé entre le bord de la carte et un port ami et tant que cette voie n'est pas bloquée par des navires de guerre ennemis.

Note : les unités ne peuvent pas être encerclées si un hexagone de ravitaillement se trouve parmi les hexagones encerclés par leurs ennemis.

Les encerclements sont marqués sur la carte par une frontière entourant toutes les hexagones concernés, colorés pour indiquer quelles unités du joueur ont été encerclées. Les unités qui ont été encerclées ne reçoivent pas de fournitures de carburant et de munitions au début du tour, et ne peut pas recevoir de remplacement ou de mise à niveau de quelque type que ce soit aussi longtemps que l'encerclement subsiste. À chaque tour, si elles restent encerclées, elles subiront des pénalités croissantes en matière d'initiative et de précision, et accumuleront plus de suppression à chaque tour. La suppression ne se réinitialise pas au début d'un tour si l'encerclement demeure, même s'il est causé par le combat et non comme résultat de l'encerclement lui-même, de sorte que les unités qui se sont échappées des encerclements doivent être une priorité si vous ne souhaitez pas voir vos forces se rendre.

8.11. Retraite et Reddition

Les unités terrestres qui subissent des attaques dévastatrices à distance qui éliminent 66% de leur force non supprimée tenteront de battre en retraite immédiatement après l'attaque à moins qu'elles ne soient actuellement retranchées à un niveau supérieur que leur niveau de base sur l'hexagone. Les unités tenteront de battre en retraite dans une direction autre que l'attaquant, et peuvent reculer de plusieurs hexagones pour se mettre à l'abri. Cependant, la retraite a un coût : tout point de mouvement que l'unité utilise pour battre en retraite ne sera pas disponible pour que l'unité puisse l'utiliser à son prochain tour. Les unités ne peuvent pas entrer leurs transports lors de la retraite (bien que le transport ne soit pas perdu).

Si une unité ne peut pas battre en retraite, soit parce qu'elle n'a plus de points de mouvement pour le prochain tour, soit parce qu'elle n'a nulle part où aller, elle se rendra à la place. Lorsqu'une unité se rend, l'attaquant est récompensé par un prestige égal à la valeur de la partie survivante de l'unité qui se rend.

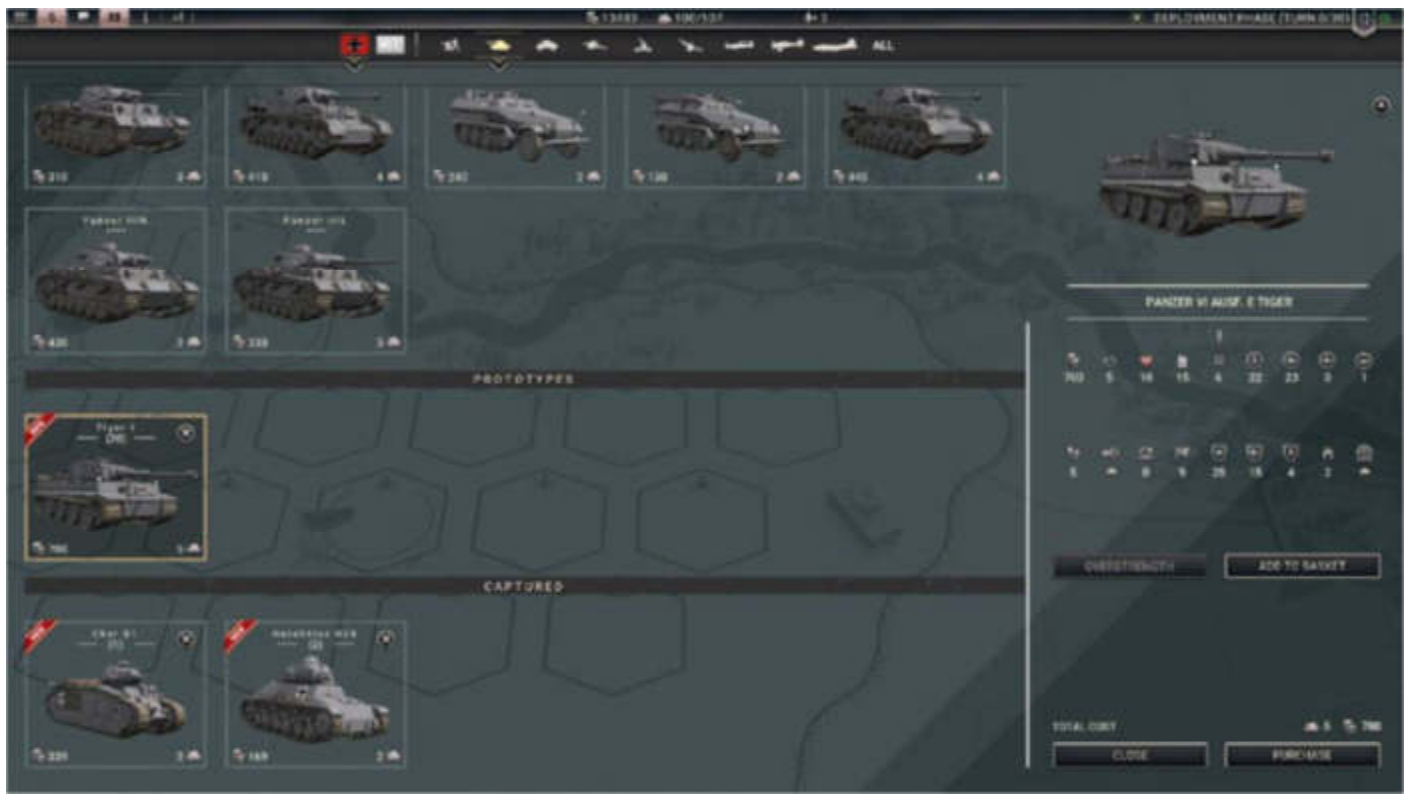
Note : En plus de ne pas pouvoir se replier dans les hexagones occupés par d'autres unités ou sur un terrain impraticable, les unités tenteront d'éviter de se replier dans la zone de contrôle de l'ennemi.

Certains types d'unités, en particulier les chars, l'artillerie et les unités antichars et antiaériennes peuvent être "capturées" lorsqu'elles se rendent. Le matériel capturé est sauvé, et s'il est suffisamment nombreux, il est possible de construire de nouvelles unités en utilisant les armes de l'ennemi dans l'écran d'achat. Pour ce faire, vous devez capturer suffisamment de points de force de l'équipement pour former une nouvelle unité à 10 points de force (par exemple, si vous voulez une unité KV-2 allemande, vous devez forcer la reddition de dix points de force d'un KV-2 de l'Armée rouge, qui nécessite probablement la reddition de plusieurs unités KV-2). Ces unités nécessitent la reddition d'un plus grand nombre de ce type d'équipement afin de recevoir des remplacements.

Un autre cas particulier de retraite existe lorsqu'un navire dans un port est attaqué par une unité d'infanterie ou de chars. S'il en est capable, le navire s'enfuira du port, mais s'il n'a nulle part où aller, il sera sabordé (détruit) à la place.

8.12. Unités Prototypes

Vous aurez occasionnellement accès à des prototypes d'équipements avancés (par exemple, le char Tigre est entré en service au début de 1943, mais peut être proposé comme prototype pendant l'été 1942). Les unités prototypes fonctionnent de la même manière que les unités capturées, prenant place dans les remplacements et situées dans l'écran Achat, bien que plus d'équipements ne peuvent être obtenus en forçant la reddition des ennemis. Une fois qu'un prototype modèle entre en pleine production, la réserve de remplaçants ne sera plus nécessaire, et il sera considéré de la même manière que toute autre unité.



Note : Les joueurs qui choisissent le trait "Industry Connections" au début d'un jeu recevront beaucoup plus de prototypes.

8.13. Traits du Commandant

Quelques modes de jeu dans Panzer Corps 2, notamment la campagne principale, vous permettent de personnaliser votre personnage dans le jeu, en vous aidant à déterminer comment vous construirez votre armée et combattrez vos adversaires.

Lorsque cette fonction est activée, le jeu commence par vous demander de faire votre choix le plus important de la guerre : quelles seront les forces qui vous aideront et quelles seront les faiblesses qui vous accableront. Les forces offertes peuvent être d'une aide considérable, allant de forces auxiliaires supplémentaires et des coûts unitaires faibles à des pénalités plus importantes pour les ennemis encerclés. Toute faiblesse que vous choisirez s'avérera aussi problématique que les points forts sont utiles : vous pouvez être contraint de retarder les améliorations ou les renforts, ou de subir des dommages plus importants que les résultats habituels des combats. Par défaut, vous aurez deux choix points, bien que si vous prenez des faiblesses (qui ont un coût négatif) vous serez en mesure de bénéficier de plus de points forts également. Une fois que vous avez sélectionné (ou randomisé) vos choix et nommé votre général, appuyez sur Accepter pour commencer votre jeu. Choisissez avec soin, car une fois que vous avez pris vos décisions, elles resteront avec vous pour le reste de la campagne !

Note : Le système de personnalisation du commandant peut être activé ou désactivé dans les "Options avancées" lors de la configuration d'un jeu, à condition que vous jouiez à un scénario ou à une campagne pour lesquels il est disponible. Vous pouvez également y choisir le nombre de points de caractéristiques que vous pouvez utiliser pour choisir des caractéristiques.

9. Multi-joueurs

En plus d'un large éventail de contenu pour un seul joueur, Panzer Corps 2 est également doté d'un mode multijoueur qui vous permet de jouer contre un autre joueur humain. Pour commencer, choisissez "Multijoueur" dans le menu principal.

Deux types de jeux multi-joueurs sont proposés dans le jeu : Hotseat et PBEM++(Jouer Par courrier électronique)/en ligne. Les jeux Hotseat sont joués par les deux joueurs sur le même ordinateur, se relayant

les uns après les autres. Les jeux en ligne, comme le nom l'indique sont joués sur Internet, et à la fin de chaque tour, le jeu sera téléchargé sur le serveur multijoueur permettant à votre adversaire de commencer son tour.

Pour jouer en ligne, il vous faudra un compte Steam ou Slitherine/Matrix, auquel vous devrez vous connecter en sélectionnant "PBEM++/Online".

Vous serez ensuite dirigé vers le lobby multi-joueurs, qui est divisé en deux sections : "Mes jeux" et "Rejoignez le défi". La section "Mes jeux" contient une liste de tous les jeux en ligne PBEM auxquels vous participez actuellement, et c'est ici que vous pouvez continuer les jeux existants. La rubrique "Rejoindre le défi" répertorie tous les jeux disponibles. Les jeux actuellement sur le serveur qui attendent un adversaire. Si vous voyez un jeu dont vous aimez le son, nous vous recommandons vivement de participer à ce jeu !

Note : Dans le lobby, vous pouvez également ouvrir un panneau de discussion en cliquant sur le petit bouton de la bulle de dialogue dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Les jeux sur Internet peuvent également être joués en temps réel, dans un véritable mode "en ligne". Pour ce faire, le joueur dont c'est le tour de jouer doit appuyer sur "Play" dans sa liste de jeux actifs ("Mes jeux"), pour ouvrir le jeu. Son adversaire verra alors apparaître le bouton "Rejoindre" dans sa liste et, en appuyant dessus, il se connectera directement au joueur actif. Une fois connectés, ils pourront voir les mouvements de leur adversaire en temps réel (sauf ceux qui sont masqués par le brouillard de la guerre, bien sûr !), et pourront se déplacer immédiatement dès que leur adversaire termine son tour, sans revenir à l'écran multijoueur. Les parties peuvent se poursuivre de cette manière jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré ou qu'un joueur se déconnecte. Les fichiers sauvegardés resteront téléchargés sur le serveur multijoueur à la fin du tour de chaque joueur, donc en cas de déconnexion ou de crash improbable, le jeu pourra reprendre à partir où vous vous êtes arrêté.

Note : Dans les jeux en ligne, les messages de chat sont également échangés en temps réel, ce qui permet une bien meilleure expérience de chat que le PBEM !

En bas de l'écran, "Quick Match" vous permet de vous connecter rapidement à un autre joueur qui a également sélectionné "Quick Match".

Sélectionner "Créer un défi" en mode en ligne, ou choisir le mode multijoueur, vous amènera à l'écran de "sélection du scénario". Cet écran est similaire à l'écran des écrans de sélection de campagne et de scénario à partir des modes solos, vous permettant de choisir parmi une gamme de scénarios multi-joueurs spécialement conçus. Il s'agit de scénarios concurrentiels, où vous combattez les unités de l'adversaire, et Co-Op, où vous et l'autre joueur contrôlez tous deux parties d'une armée, luttant conjointement contre un troisième adversaire (AI). Certains des scénarios proposés sont basés sur des batailles historiques, d'autres sont purement fictifs (mais pas moins intéressants !), et il est même possible de générer une carte aléatoire pour votre jeu ! Comme d'habitude, vous pouvez choisir parmi une série d'options avancées, et une fois que vous êtes satisfait de vos choix, sélectionnez Jouer pour commencer.

10. Touches Rapides

Cette section énumère les attributions de touches par défaut. Vous pouvez les modifier dans l'écran Options (onglet Raccourcis).

Interface

Esc, F10 = Menu du jeu

Ctrl S = Sauver le Jeu

1 = Basculer Chat

3 = Basculer Aperçu Mission

F = Basculer Mode plein écran

B = Menu Achat

Ctrl L = Charger le Jeu

Ctrl O = Options

2 = Basculer Liste des Unités

4 = Basculer Panneau Statistique des Unités

Alt E = Fin du tour

L = Voir journal des combats

Contrôles Unités

Ctrl Z, Barre espace = Annuler
M = Monter / Débarquer
N = Réaffecter Avions
Shift R = Remplacements Élite
Suppr = Supprimer
Shift Z = Dormir toujours

E = Embarquer
P = Diviser
R = Remplacements
U = Améliorer
Z = Dormir un tour
I = Détails des Unités

Vue de la Carte Tactique

Crochet Droit, Point = Unité Suivante Crochet Gauche, Virgule = Unité Précédente
Touches Flèches, WASD = Bouger la Caméra
Pg. Prec. + = Zoom + Pg. Suiv. - = Zoom -
Maintenir Espace pour jouer des animations AI simultanément