

# WARGAME

EUROPEAN ESCALATION



  
EUGEN  
SYSTEMS

MANUEL

**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

### SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes pour installer ou faire fonctionner **Wargame: European Escalation**, contactez nos services techniques par E-mail ou téléphone.

**Support technique:** <http://www.focus-home.com/support/wargame-ee>

**E-mail :** [support@wargame-ee.com](mailto:support@wargame-ee.com)

**Tél :** 01.48.10.75.95 (du lundi au vendredi de 9h00 à 13h00)

Merci de fournir au support technique un maximum d'informations sur le type de problème rencontré et la manière dont il se produit. Merci de joindre à votre mail un fichier zip contenant les informations suivantes :

- Votre DXDiag
- Les fichiers des paramètres du jeu:  
Sur Vista and Win7 >>> C:\Utilisateurs\[NOM D'UTILISATEUR]\Parties enregistrées\  
EugenSystems\WarGame  
Sur XP >>> Mes Documents\EugenSystems\WarGame

## INTRODUCTION

Le monde est sur le point de basculer dans la 3ème guerre mondiale tant redoutée. Wargame : European Escalation vous plonge dans ce conflit, à travers une grande campagne militaire explosive !

Développez vos tactiques de jeu, et débloquez au fur et à mesure de vos batailles et victoires de nouvelles unités, afin de les intégrer à votre « deck » pour vos futures batailles en multijoueur... et créer littéralement votre propre armée ! Opterez-vous pour une tactique d'écrasement avec de très nombreux chars peu efficaces mais peu coûteux, ou bien tenterez-vous de gérer des escouades restreintes d'unités d'élite très chères, mais néanmoins très efficaces ?

*Eugen Systems*

BASES.....	5
CONFIGURATION REQUISE.....	5
INSTALLATION DU JEU.....	5
LANCEMENT DU JEU.....	6
PROFIL ET AMIS.....	7
PROFIL.....	7
NIVEAU DE JOUEUR.....	7
ÉTOILES DE COMMANDEMENT.....	7
AMIS ET CLANS.....	7
SAUVEGARDE/CHARGEMENT.....	7
SUR LE TERRAIN.....	8
DÉPLOIEMENT D'UNITÉS.....	8
INTERFACE DU CHAMP DE BATAILLE.....	10
COMMANDES.....	13
ARMURERIE.....	15
CATÉGORIES D'UNITÉS.....	15
TYPES D'UNITÉS.....	15
DÉTAILS DES UNITÉS.....	17
ARMES.....	18
RANG DES UNITÉS.....	20
MODE CAMPAGNE.....	21
OBJECTIFS DE MISSION.....	21
MENU PAUSE.....	22
MODE ESCARMOUCHE.....	22
TO&E ET DECK : GESTION DES TROUPES.....	22
TO&E [CAMPAGNE EN SOLO].....	22
DECK.....	23
MULTIJOUEUR.....	27
BASES DU JEU MULTIJOUEUR.....	27
PARTIES CLASSÉES.....	28
PARTIES AMICALES.....	29
MENU MULTIJOUEUR.....	30
ENREGISTREMENTS.....	31
CREDITS.....	32

## CONFIGURATION REQUISE

### • CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

**OS :** Windows XP SP3/Windows Vista SP2/Windows 7  
**PROCESSEUR :** AMD/Intel Double-Cœur 2.5 GHz  
**MEMOIRE RAM :** 1024 MO (XP)/2048 MO (VISTA/7)  
**CARTE GRAPHIQUE :** 256 MO 100% compatible DirectX 9 et shaders 3.0  
 ATI Radeon X1800 GTO/NVidia GeForce 7600 GT ou supérieur  
**DVD-ROM :** lecteur 2X  
**ESPACE DISQUE DUR :** 10 GO  
**CARTE SONORE :** compatible DirectX 9  
 Connexion Internet requise pour le jeu en ligne et l'activation du jeu

### • CONFIGURATION RECOMMANDEE REQUISE

**OS :** Windows XP SP3/Windows Vista SP2/Windows 7  
**PROCESSEUR :** AMD/Intel Double-Cœur 3.2 GHz  
**MEMOIRE RAM :** 3072 MO (XP/VISTA/7)  
**CARTE GRAPHIQUE :** 512 MO 100% compatible DirectX 9 et shaders 3.0  
 ATI Radeon HD 3850/NVidia GeForce 8800 ou supérieur  
**DVD-ROM :** lecteur 2X  
**ESPACE DISQUE DUR :** 10 GO  
**CARTE SONORE :** compatible DirectX 9  
 Connexion Internet requise pour le jeu en ligne et l'activation du jeu

## INSTALLATION DU JEU

Pour installer Wargame: European Escalation, insérez le DVD dans le lecteur et suivez les instructions affichées à l'écran. Si aucune fenêtre ne s'affiche après l'insertion du disque dans le lecteur, cliquez sur l'icône du poste de travail sur le Bureau, puis sur l'icône du lecteur de DVD afin de lancer le programme d'installation. Ensuite, suivez les instructions du programme d'installation affichées à l'écran.

**Contrat de licence :** le contrat de licence de Wargame: European Escalation s'affiche avant le début de l'installation du jeu. Vous devrez le lire attentivement et en accepter les conditions avant d'installer le jeu.

**Avis relatif à Steam :** le produit proposé est soumis à l'acceptation de l'accord de souscription Steam (« SSA »). Vous devez activer ce produit sur Internet en créant un compte Steam, puis accepter le SSA. Rendez-vous à l'adresse [www.steampowered.com/agreement](http://www.steampowered.com/agreement) pour lire le SSA avant votre achat. Si vous n'êtes pas d'accord avec les dispositions du SSA, vous devez retourner le jeu dans sa boîte non ouverte à votre distributeur conformément à sa politique de gestion des retours.

**Activation du produit sur Steam :** le programme d'installation de Wargame: European Escalation nécessite la connexion à votre compte Steam afin d'installer et d'activer le jeu sur votre ordinateur (à l'issue de cette activation initiale, le jeu sera lié à votre compte Steam). Si Steam n'est pas installé sur votre ordinateur, le programme d'installation vous proposera de l'installer et de créer un compte Steam.

Une fois la connexion effectuée, il vous sera demandé de saisir votre code de produit afin d'activer le jeu. Ce code se trouve à l'intérieur de la boîte du jeu. L'installation du jeu débutera après la saisie de ce code et vous pourrez dès lors en profiter pleinement !

**Important :** si une fenêtre intitulée Activation du produit s'affiche et vous demande un numéro de série, saisissez le code de produit imprimé à l'intérieur de la boîte du jeu.

Suivez ensuite les instructions afin d'achever l'installation du jeu.

À l'issue de l'installation, il se peut qu'une petite mise à jour soit téléchargée à partir de Steam, puis installée.

**GDN :** ce jeu utilise un système GDN (Gestion des Droits Numériques, DRM en anglais) automatiquement activé lors du lancement du jeu à partir de Steam (vous trouverez davantage d'informations à propos de ce système sur <http://www.act-control.net>). S'il vous est demandé d'activer la GDN, utilisez votre clé de jeu Steam et sélectionnez l'activation automatique.

Si vous n'êtes connecté ni à Steam, ni à Internet, vous pouvez employer la fonction d'activation manuelle.

Remarque : vous pouvez également effectuer une activation manuelle à l'aide d'un smartphone connecté à <http://activation.wargame-ee.com>

Vous pouvez lancer manuellement le système d'activation/désactivation à l'aide du fichier `acp.exe` se trouvant dans le dossier d'installation du jeu.

## LANCEMENT DU JEU

### • EUGEN.NET

Lors du lancement du jeu, il vous est demandé de vous connecter au serveur de jeu Eugen.net.

Eugen.net gère le système multijoueur de Wargame : European Escalation et le système de clans et d'amis.

Le mode multijoueur nécessite d'être connecté.

### • CREATION DE VOTRE COMPTE DE JOUEUR

Lors du premier lancement du jeu, vous pourrez créer votre compte de joueur. Saisissez votre clé de joueur Eugen.net pour finaliser la création de votre compte. Ce code se trouve à l'intérieur de la boîte du jeu. Cette clé est identique à la clé d'activation de jeu Steam.

Votre clé de jeu Wargame vous permet de créer un compte de joueur sur Eugen.net.

### • CONNEXION AU SERVEUR

Connectez-vous au serveur à l'aide de votre identifiant et de votre mot de passe.

Si vous éprouvez des difficultés à accéder à votre compte, faites appel aux fonctions de mot de passe oublié.

### • PARAMETRES AUTOMATIQUES

Lors du premier lancement du jeu, Wargame: European Escalation vous proposera d'exécuter le système Autosettings afin de régler automatiquement les paramètres d'affichage du jeu selon la configuration de votre ordinateur. Vous pourrez ensuite modifier les options d'affichage en sélectionnant le bouton [Options] du menu principal.

# PROFIL ET AMIS

## PROFIL

Votre profil rassemble l'ensemble des stats de vos parties en solo et multijoueurs. Si vous êtes connecté à votre compte Steam lors du lancement du jeu, votre profil Eugen.net affichera votre avatar Steam.

Vous trouverez sur la droite de l'écran vos informations principales de profil : classement multijoueur (ligue), niveau, étoiles débloquées (étoiles de commandement) et informations générales.

## NIVEAU DE JOUEUR

Au fil de votre progression dans la campagne en solo, de vos succès en multijoueur et même de votre utilisation de certaines fonctions du jeu (création de deck, déblocage d'unités, etc.), votre niveau de joueur augmente.

Chaque nouveau niveau est récompensé par des étoiles de commandement.

## ETOILES DE COMMANDEMENT

Toutes les prouesses que vous accomplirez lors de la campagne en solo seront récompensées par des étoiles de commandement en fonction de la difficulté de l'objectif. Les victoires en mode Escarmouche et en mode Multijoueur permettent également d'obtenir des étoiles de commandement.

Vous recevrez aussi un ensemble d'étoiles de commandement en atteignant un niveau de joueur élevé.

Les étoiles de commandement sont indispensables au déblocage de nouvelles unités que vous pourrez appeler en renfort dans le cadre de la campagne en solo (menu TO&E) ou à la création d'un nouveau deck destiné aux parties multijoueurs (menu Decks).

## AMIS ET CLANS

À partir d'Eugen.net, vous pourrez aussi gérer vos amis et rejoindre un ou plusieurs clans. Ce système est indépendant du système d'amis de Steam et ne s'applique qu'à Wargame.

À tout moment de la partie, vous pourrez examiner l'état en ligne de vos amis et équipiers de clan et leur envoyer des invitations à des parties multijoueurs.

## SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Wargame intègre le système de sauvegarde dans le cloud de Steam. Si vous jouez par l'intermédiaire de votre compte Steam, le système de sauvegarde dans le cloud de Steam sera activé. En vous connectant à l'aide de votre compte, vous retrouverez votre progression et vos stats.

Votre progression dans la campagne en solo sera automatiquement sauvegardée (de nouvelles missions seront débloquées), mais si vous souhaitez sauvegarder en cours de mission, vous devrez le faire manuellement à partir du menu Echap ou à l'aide du système de sauvegarde rapide (F5)/chargement rapide (F9).

# SUR LE TERRAIN

## DEPLOIEMENT D'UNITES

### • POINTS DE DEPLOIEMENT :

Les points de déploiement permettent d'appeler des renforts lors des parties en solo et multijoueurs. Chaque unité du jeu dispose d'une valeur en points déterminée par son type et son expérience. Les points de déploiement vous permettront de sélectionner vos nouvelles unités et de les placer sur le champ de bataille. Lors des opérations en solo, vous recevrez des points de déploiement en atteignant vos objectifs. En mode Multijoueur, vous débutez la partie avec un certain nombre de points (variant selon le paramétrage de la partie) vous permettant de déployer vos unités et de lancer la partie. Vous devrez ensuite contrôler des zones de commandement pour obtenir des points de déploiement supplémentaires.

### • ECRAN DE DEPLOIEMENT DES TROUPES



**1. POINTS DE DÉPLOIEMENT :** cette valeur diminue au fil du placement de vos unités sur le terrain. La prise de contrôle de zones de commandement à l'aide d'unités de commandement vous rapportera des points de déploiement supplémentaires.

**2. CLASSE D'UNITÉS :** sélectionner une classe affiche les unités disponibles de cette catégorie.

**3. UNITÉS :** c'est ici que s'affichent les types d'unités de la classe sélectionnée. Cliquer permet d'afficher toutes les variantes d'unités d'un type donné.

**4. AMÉLIORATIONS DES UNITÉS :** certaines unités disposent de variantes présentant des caractéristiques différentes. Cliquez sur l'icône d'une unité pour la sélectionner et la placer sur le terrain. Cliquer à plusieurs reprises sur une icône augmente le nombre d'unités qui seront placées sur le terrain. La combinaison CTRL + clic sur une icône place un peloton/section complet (4 unités forment un peloton de chars, deux unités forment une patrouille d'hélicoptères).

**5. RANG DES UNITÉS :** en mode Multijoueur seul, vous pouvez sélectionner des unités expérimentées. Ces unités coûtent davantage de points de déploiement, mais offrent des compétences accrues dans plusieurs domaines : précision, rapidité de rechargement et de pointage, capacité de détection et moral. Pour placer une unité expérimentée, cliquez sur l'icône d'expérience au lieu de l'icône d'unité.

**6. CARACTÉRISTIQUES D'UNITÉ :** sélectionnez le bouton d'informations sur l'unité dans le panneau d'ordres ou appuyez sur Tab et amenez le pointeur de la souris sur une icône d'unité (4) pour accéder à sa fiche détaillée. Elle contient les caractéristiques et l'armement de l'unité. Elle en indique aussi la fonction : antiaérienne, char, antichar, etc.

**7. DÉTAILS DU VÉHICULE DE TRANSPORT (pour les unités d'infanterie) :** les unités d'infanterie rejoignent le champ de bataille à bord de leurs véhicules de transport. Vous trouverez ici les caractéristiques de ce véhicule.

**8. ZONES DE DÉPLOIEMENT :** lors du déploiement, vous devrez placer vos unités dans les zones colorées (bleu pour l'OTAN, rouge pour le Pacte de Varsovie). Vous pourrez placer des renforts en cours de partie où vous le souhaitez sur la carte si vous contrôlez une zone de commandement disposant d'une flèche blanche. Les unités appelées arriveront depuis la zone de déploiement la plus proche et emprunteront le trajet le plus rapide pour rejoindre leur destination.

**9. LANCEMENT DE L'AFFRONTEMENT :** lorsque tous les joueurs sont satisfaits du placement de leurs unités et prêts à jouer, cliquez sur ce bouton pour lancer la partie. Pensez à vérifier que tous les joueurs sont prêts avant d'utiliser ce bouton ! Ceci activera un compte à rebours que vous pourrez interrompre jusqu'à ce qu'il atteigne la valeur zéro.

**[REMARQUE]** Vous pouvez déplacer les FOB et unité de commandement placées par défaut sur la carte durant la phase de déploiement d'une partie multijoueur.

### PLACEMENT DES UNITÉS

Voici comment gérer pas à pas les renforts :

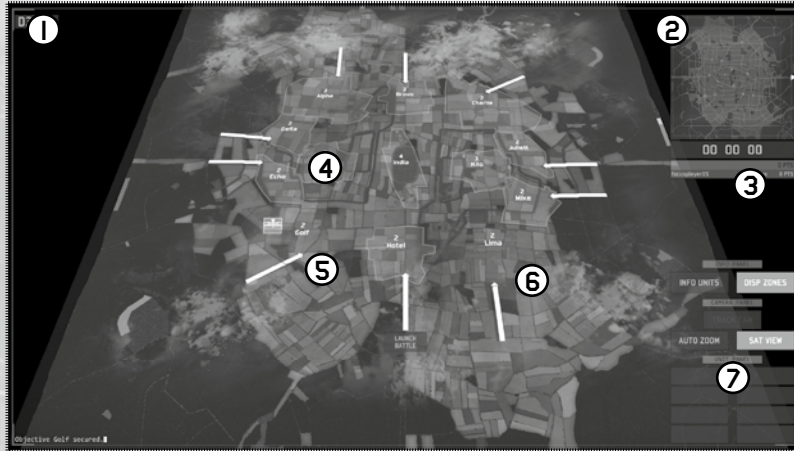
- Clic gauche sur l'icône des points de déploiement (coin supérieur gauche) afin d'ouvrir le menu Deck.
- Clic gauche sur une icône pour ouvrir les familles correspondantes.
- Pour l'achat d'unités, clic gauche pour acheter une unité puis clic gauche sur le terrain pour l'y déposer.
- Un clic droit annule l'achat et un clic droit sur une unité placée sur le terrain (seulement pendant la phase de déploiement) annule l'achat et le placement de l'unité.

### Astuces :

- **Achat d'une escouade :** Ctrl + clic gauche sur une unité entraîne l'achat automatique de quatre unités (deux pour les hélicoptères) qui sont ensuite placées sur le terrain en tant qu'escouade complète.
- **Suppression d'unités sélectionnées :** pour supprimer des unités de votre sélection, effectuez un clic droit sur l'icône d'unité ou directement sur l'unité.
- **Déplacement d'une unité sur la carte avant le début de l'affrontement :** sélectionnez l'unité à l'aide d'un clic gauche et déposez-la à un autre endroit.

## INTERFACE DU CHAMP DE BATAILLE

### • VUE SATELLITE



**1. POINTS DE DÉPLOIEMENT RESTANTS :** ces points permettent d'appeler des renforts. Vous recevrez des points supplémentaires pour chaque zone de commandement contrôlée par votre équipe.

**2. MINI-CARTE :** en cas de zoom, elle permet de garder un œil sur l'ensemble du champ de bataille. Vous pouvez transmettre des ordres aux unités sur la mini-carte.

**3. TEMPS ET SCORES DES ÉQUIPES :** affiche le score de chaque équipe et la durée d'affrontement écoulée.

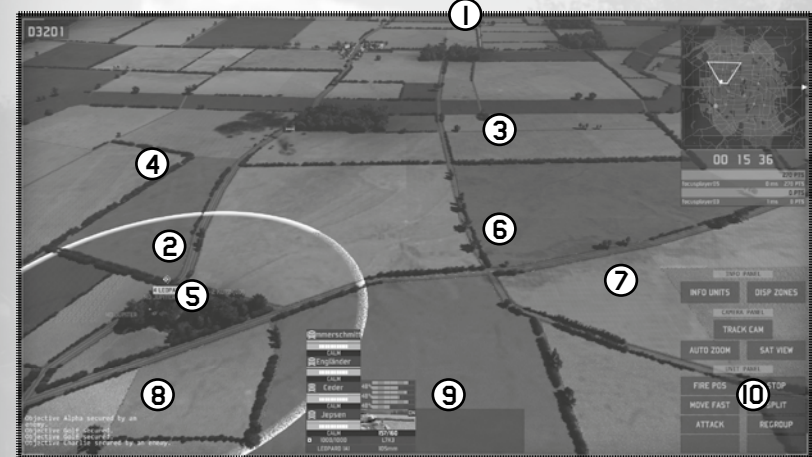
**4. ZONES DE COMMANDEMENT/ZONES D'OBJECTIFS :** prenez le contrôle de ces zones au profit de votre équipe en y envoyant une unité de commandement (les unités de commandement doivent rester statiques). Chaque zone procure à votre équipe un nombre de points de déploiement spécifique au fil du temps représenté par le nombre en blanc (un nombre élevé signifie une valeur élevée). Chaque zone dispose aussi d'un indicatif afin de faciliter la coordination au sein de votre équipe. Si les deux camps placent une unité de commandement dans la même zone, celle-ci demeure neutre. En solo, ces zones sont couplées aux objectifs (zone à nettoyer, par exemple).

**5. ZONE CONTRÔLÉE :** les zones contrôlées par votre équipe adoptent votre couleur d'équipe en vue satellite.

**6. POINTS D'ENTRÉE DE RENFORTS :** les flèches blanches indiquent les points d'arrivée potentiels de renforts. Pour appeler des renforts, votre équipe doit prendre le contrôle d'une zone disposant d'un point d'entrée (si vous contrôlez plusieurs points d'entrée, les renforts emprunteront le trajet le plus court pour rejoindre le champ de bataille).

### 7. PANNEAU DE CAMÉRA ET D'ORDRES AUX UNITÉS

### • VUE TERRESTRE



Une bonne exploitation du terrain vous offrira un avantage conséquent vis-à-vis de l'adversaire. Vous trouverez ci-dessous quelques informations au sujet du champ de bataille :

**1.** Vous pouvez cacher des unités en forêt afin de profiter d'un couvert épais. Les unités d'infanterie peuvent aussi être dissimulées dans des bâtiments.

**2.** Les unités ennemies aperçues mais non identifiées apparaissent sous la forme d'un « fantôme » noir dont l'indicateur se limite à « ---- ». Vos connaissances vous permettront d'identifier l'unité grâce à sa silhouette.

**3.** Le terrain influe fortement sur la ligne de vision et sur la portée de tir des unités.

**4.** Le type de terrain (champs, routes, forêts, bosquets...) influe sur la vitesse de déplacement des unités. Rappelez-vous que certains types de terrain pourront immobiliser temporairement certaines unités.

**5.** Vos unités. L'icône de cible indique qu'elles visent/tirent sur une cible. L'icône d'outils indique qu'une unité est endommagée. L'icône de carburant signale que l'unité manque de carburant et celle de munitions indique que l'unité va être à court de munitions. Les véhicules logistiques (ou une FOB) permettent de ravitailler en carburant et en munitions et de réparer vos unités.

**6.** Les routes permettent aux unités de faire des mouvements plus vite à l'aide de l'ordre de mouvement rapide.

**7.** Les bosquets, haies, bâtiments et autres éléments du terrain réduisent voire bloquent la ligne de vision des unités.

**8.** Le journal affiche les événements importants tels que les unités perdues, les renforts, etc.

**9.** Panneau d'unité de l'unité sélectionnée (voir plus bas).

**10.** Panneau de caméra et panneau d'ordres aux unités : pour exploiter les commandes avancées de caméra et transmettre des ordres spécifiques à vos unités.

## • LIGNE DE VISION ET LIGNE DE TIR

Wargame ne fait pas intervenir le « brouillard de la guerre ». Par conséquent, vous pouvez déplacer la caméra en n'importe quel lieu du champ de bataille afin d'examiner le terrain et de concevoir vos stratégies. En revanche, vous ne voyez que les unités ennemies se trouvant dans la ligne de vision de vos unités.

La configuration du terrain influe considérablement sur la ligne de vision d'une unité. Certains éléments comme les bâtiments bloquent la vue. D'autres, comme les haies et les bosquets, la dégradent.

Il est recommandé de compléter les unités classiques par des unités de reconnaissance afin de disposer d'une meilleure vue du champ de bataille. Ces unités sont dotées d'optiques plus efficaces permettant de détecter l'ennemi à plus grande distance, voire d'apercevoir des unités plus petites ou cachées.

Wargame simule l'emploi des communications radio. Un ennemi détecté par une de vos unités est donc considéré comme détecté par l'ensemble de vos forces.

Lorsqu'un ennemi est détecté par une de vos unités, celle-ci pointe automatiquement son armement sur lui. Amenez le pointeur de la souris sur l'ennemi pour afficher la ligne de tir. Cette ligne est composée de deux parties :

L'icône de visée : si cette icône est affichée en rouge, vous ne pouvez pas tirer sur l'ennemi. Un message en indique la raison : cible non valide (l'armement est sans effet sur cette cible), hors de portée (cible trop éloignée), pas de ligne de vision (un élément bloque la vue ou la ligne de tir) ou inefficace (l'armement peut être efficace contre cette cible, mais la capacité de pénétration est insuffisante à cette distance). Si l'icône de visée est affichée en vert, l'unité fera feu.

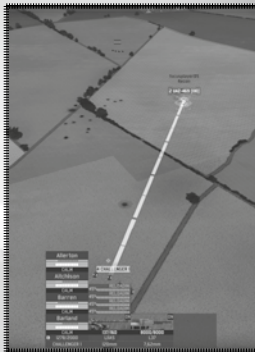
- La ligne de visée peut employer quatre couleurs :

- vert : arme à portée efficace. Peut tirer et provoquer des dommages.
- vert clair : cible en vue, mais au-delà de la portée efficace. L'unité devrait donc s'approcher pour être à nouveau dans la portée efficace.
- blanc : cible en vue, mais hors de portée de tir.
- blanc discontinu : un élément bloque la vue.

La fonction Tir sur position permet d'examiner la ligne de vision de vos unités et de vous assurer que vous disposez bien d'une vue dégagée de la zone.

## • PANNEAU D'UNITÉ

Le panneau d'unité d'une ou plusieurs unités sélectionnées s'affiche au centre de la partie inférieure de l'écran. L'exemple ci-dessous regroupe des Leopard 1A3 sélectionnés :



**1. NOM :** nom du chef de l'escouade.

**2. RANG :** les unités acquièrent de l'expérience au combat. Les unités expérimentées disposent d'une précision, d'une vitesse de rechargement et de pointage, d'une capacité de détection et d'un moral plus élevés.

**3. PROGRESSION DE L'EXPÉRIENCE :** affiche la progression jusqu'au rang suivant.

**4. CONDITION :** indique l'état de l'unité. Une barre blanche pleine indique une unité en parfait état tandis qu'une barre entièrement rouge correspond à une unité détruite.

**5. ETAT :** une unité calme réagit parfaitement aux ordres. Sous le feu, elle peut commencer à faire preuve d'inquiétude, ce qui réduit légèrement la précision et la vitesse de rechargement. Chez une unité paniquée, la précision et la vitesse de rechargement diminuent considérablement. Une unité étourdie est temporairement immobilisée et incapable de réagir. Dans le pire des cas, l'unité connaîtra la déroute et tentera de fuir le champ de bataille. Il est impossible de donner des ordres à une unité en déroute.

**6. CARBURANT :** capacité en carburant.

**7. MODÈLE DE L'UNITÉ :** nom et type de l'unité.

**8. ARMEMENT PRINCIPAL :** type d'arme, calibre et munitions restantes. Cliquez sur l'icône pour désactiver cet armement afin que l'unité ne l'emploie pas. Cliquez de nouveau pour réactiver l'armement en question.

**9. ARMEMENT SECONDAIRE :** informations et actions identiques à celles de l'armement principal.

**10. ARMEMENT TERTIAIRE :** idem.

[Remarque] Vous pouvez désactiver une arme à l'aide d'un clic gauche sur l'icône d'arme.

## COMMANDES

### • COMMANDES DE CAMERA

#### Déplacement de la caméra

- Touches ZQSD ou touches fléchées > Déplacement de la caméra
- Molette de la souris > Zoom avant/arrière
- Bouton de molette enfoncé > Rotation de la caméra dans n'importe quelle direction
- Clic gauche sur la mini-carte > Déplacement de la caméra vers le lieu cliqué

#### Vue de la caméra

- Zoom sur une unité ou curseur sur une unité puis touche N > **Suivi de caméra :** la caméra se fixe sur la cible et la suit.
- Touche H ou zoom arrière maximal > **Vue satellite :** vue stratégique affichant l'ensemble de la carte et toutes les zones de commandement. Pour revenir à la vue normale, appuyez de nouveau sur la touche H.
- Touche Y enfoncée > **Zoom auto. :** en maintenant enfoncée la touche Y, la caméra effectue instantanément un zoom avant sur l'emplacement actuel du curseur. Relâcher la touche Y rétablit la vue antérieure.

### • ORDRES PRINCIPAUX

#### Ordres de base

- **Sélection d'unité(s) :** clic gauche sur l'unité ou traçage d'un cadre autour d'une ou de plusieurs unités.

- **Déplacement** : après sélection d'unité(s), clic droit sur le terrain/mini-carte.
- **Attaque** : après sélection d'unité(s), clic droit sur une unité ennemie.
- **Touche Maj (enfoncée)** : enchaînement d'ordres.

#### Groupements d'unités :

- **Création de groupement** : après sélection d'unités, Ctrl + 1 à 9.
- **Sélection de groupement** : après création de groupements, touches 1 à 9.

#### • PANNEAU D'ORDRES

**[Remarque]** Ces ordres sont exécutés à l'aide d'un clic gauche.

- **Déplacement et attaque** : touche A. L'unité se déplacera vers le lieu sélectionné, mais s'arrêtera et engagera toute unité ennemie rencontrée en chemin si elle se trouve à portée de tir.
- **Mouvement rapide** : touche M. L'unité rejoint le lieu sélectionné selon le trajet le plus bref, en empruntant les routes. Elle ne s'arrêtera pas pour combattre en cas de rencontre d'une unité ennemie.
- **Tir contre une position** : touche T. L'unité sélectionnée (ou les unités sélectionnées) emploiera l'armement approprié contre le lieu sélectionné. Très utile pour l'artillerie ou les attaques de barrage.
- **Halte** : touche E. Les unités sélectionnées s'arrêtent et oublient les ordres reçus.

#### • ORDRES AVANCES

##### Escouade d'unité

- **Regroupement d'unités - méthode 1** : pour regrouper des unités de même type, sélectionnez l'une d'elles et cliquez à l'aide du bouton droit (comme lors d'un déplacement) sur une autre unité. Elles se rapprocheront et formeront une escouade de deux unités.
- **Regroupement d'unités - méthode 2** : sélectionnez plusieurs unités de même type et cliquez sur Regrouper dans l'interface. Une escouade est immédiatement créée. Un clic gauche sur le terrain après utilisation de l'ordre de regroupement indique aux unités de se rassembler au lieu indiqué.
- **Séparation d'unités** : Avec le bouton X ou Séparer de l'interface, cliquez sur le nom d'une unité dans l'interface de sélection située dans le bas de l'écran. L'unité quittera l'escouade pour devenir indépendante.

##### Transport

- **Embarquement d'une unité d'infanterie** : sélectionnez l'infanterie puis cliquez sur le transport ou vice versa. Les deux unités se rapprocheront et les fantassins embarqueront dans le transport.
- **Débarquement d'une unité d'infanterie** : après avoir sélectionné le transport, cliquez sur Débarquer dans l'interface ou sur la touche U et l'unité d'infanterie débarquera immédiatement à l'endroit où se trouve le transport.

##### Autres :

- **Activation/désactivation d'armement** : après sélection d'une unité, cliquez sur une icône d'armement pour l'activer/le désactiver.
- **Interface de sélection multiple** : lorsque plusieurs unités sont sélectionnées, utilisez l'interface de sélection multiple et cliquez sur l'icône d'une unité pour la sélectionner seule. Si la sélection s'étend sur plusieurs "pages", utilisez les boutons Précédent et Suivant pour faire défiler l'ensemble des unités sélectionnées.
- **Sélection/suppression d'unités à l'aide de l'interface de sélection multiple** : Maj + clic gauche dans l'interface supprime des unités de la sélection multiple.
- Ctrl + clic gauche sur une icône d'unité maintient la sélection de toutes les unités de même type.

## ARMURERIE







Le bouton Armurerie, disponible dans le menu du jeu et le menu de pause de la campagne, permet de consulter l'ensemble des unités du jeu. Il est crucial d'utiliser au mieux vos unités et d'identifier les unités ennemies afin de prendre les meilleures décisions et de vous assurer la suprématie sur le champ de bataille. Pour assimiler les points forts et les faiblesses d'une unité, il est utile de connaître les catégories d'unités et les différents armements.

En cours de partie, sélectionnez une unité pour en afficher les informations élémentaires. Il est aussi possible d'utiliser le bouton [Info unités] et d'amener le pointeur de la souris sur une unité pour en afficher les caractéristiques détaillées.

### CATEGORIES D'UNITES

- **Logistique [LOG]** : unités de commandement et d'acheminement de la logistique.
- **Reconnaissance [REC]** : les unités de reconnaissance utilisent le symbole [00]. Leur entraînement et leurs optiques de pointe leur permettent de repérer les ennemis cachés ou camouflés.
- **Chars [TNK]** : ils constituent votre force de frappe principale et forment généralement le noyau des armées équilibrées.
- **Infanterie [INF]** : les unités d'infanterie comprennent un véhicule de transport terrestre ou aérien. Utilisez la fonction [DÉBARQUER] pour faire sortir les fantassins du véhicule. L'infanterie peut s'abriter dans les bâtiments, qui lui procurent une protection élevée.
- **Soutien [SUP]** : le soutien est composé des unités d'artillerie et des véhicules antiaériens. Ces éléments appuient votre force principale à distance (artillerie) et la protègent des unités aériennes ennemies.
- **Véhicules [VHC]** : il s'agit de véhicules légers et rapides. Si leur puissance de feu est inférieure à celle des chars, ils compensent par leur mobilité et leur coût inférieur.
- **Hélicoptères [HEL]** : les hélicoptères sont extrêmement mobiles et disposent d'une ligne de vision étendue. Certains sont spécialisés dans l'attaque au sol (hélicos d'attaque), la lutte antiaérienne, le transport, etc.

### TYPES D'UNITES

-  **Ravitaillement** : Camion capable de ravitailler les unités combattantes en carburant et munitions, et de réparer les dégâts des véhicules ou remplacer les pertes de l'infanterie. Ne peut lui-même tomber en panne, mais peut-être capturer par l'ennemi.
-  **Ravitaillement blindé** : Idem ci-dessus, mais disposant d'un peu de protection contre les armes légères et les éclats.
-  **Hélicoptère de ravitaillement** : Hélicoptère ayant les mêmes aptitudes que les camions ci-dessus, et généralement une plus grande portance. Ne ravitaille qu'une fois posé au sol.
-  **FOB** : Structure fixe très solide et contenant une très grande quantité de ravitaillement. Ne peut être déployée qu'en phase de déploiement.
-  **Véhicule de commandement** : Unité légère permettant de prendre effectivement le contrôle d'une zone et de collecter les points de renforts qu'elles rapportent, ou de faire entrer des renforts depuis le bord de carte s'il s'agit d'une zone de renforts. Ne contrôle une zone qu'à l'arrêt.
-  **Blindé de commandement** : Idem ci-dessus, mais généralement avec plus de blindage, voire d'armement.



**Hélicoptère de commandement** : Même fonction que ci-dessus, mais pour un hélicoptère. Il ne contrôle effectivement une zone qu'une fois posé.



**Groupe de reco** : Infanterie ou jeep disposant d'une plus grande portée de repérage que les autres unités, et capables d'identifier une unité repérée plus rapidement. Sont également plus discrètes que les unités de ligne.



**Reco blindé** : Idem ci-dessus, mais abandonne une partie de sa discrétion pour du blindage et/ou de l'armement.



**Hélicoptère de reco** : Idem ci-dessus, mais pour un hélicoptère.



**MBT (Main Battle Tank)** : Char de combat relativement lourd et bien armé, conçu pour l'affrontement avec d'autres blindés.



**Tank de cavalerie** : Char léger généralement plus rapide que les MBT, mais beaucoup moins blindé. Ils sont généralement utilisés pour le soutien d'infanterie, les reconnaissances « musclées » ou le harcèlement.



**Véhicule de support** : Regroupe plusieurs types de véhicules, mais le plus souvent, il s'agit d'une arme lourde montée sur chenilles/roues pour lui permettre de suivre l'infanterie qu'elle doit soutenir. Très efficace contre l'infanterie, mais généralement moins contre les blindés.



**Génie blindé** : Véhicule armé d'un lance-flamme sous blindage, très efficace contre l'infanterie. Les chars lance-flammes soviétiques conservent en outre leur canon principal !



**Groupe Antichar** : Infanterie à pied ou portée dotée d'une arme exclusivement antichar, redoutable contre les véhicules blindés mais généralement très vulnérable contre d'autre type de troupes.



**Fusiliers** : Infanterie de ligne, armée de fusils d'assaut et d'une arme antichar légère, voire ATGM.



**Sapeurs d'assaut** : Idem ci-dessus, mais troquant leur arme antichar pour un lance-flammes, particulièrement efficace contre l'infanterie.



**Forces Spéciales** : Unités d'infanterie de reconnaissance particulières, variant selon les nations. Certaines privilégient la discrétion et le renseignement à son maximum (Fernspäher) quand d'autres favorisent la puissance de feu (Delta ou Spetsnaz).



**Missile Antiaérien** : Infanterie armée de MANPADS ou véhicule SAM. Engage exclusivement les unités antiaériennes, à distance supérieure aux armements antiaériens à balles, mais au prix d'une cadence de tir et d'un temps de visée plus long.



**Artillerie Antiaérienne** : Canon(s) automatique(s) à grande cadence de tir capable de faire feu en très peu de temps, au dépend de la précision et des dégâts. Peuvent engager les cibles terrestres.



**Artillerie** : Véhicule capable de faire feu à très longue distance et par-dessus des obstacles, avec un fort pouvoir explosif à l'impact. Peut faire feu sans avoir de ligne de vue sur sa cible, et corrigera sa précision si une unité alliée en a une sur celle-ci. Ne peuvent généralement pas tirer en dessous d'une certaine portée minimale, mais quelques obusiers de dernière génération sont capables de tirs tendus.



**Mortier** : Idem ci-dessus, mais sacrifiant une grande partie de sa portée pour une plus grande précision.



**Lance-Roquettes Multiple** : Véhicule capable de lancer un barrage de roquettes très rapidement. Provoque moins de dégât que l'artillerie, mais davantage de dommage au moral de l'ennemi. Se décharge très vite et nécessite beaucoup de ravitaillement pour être ravitaillée. Ne peut tirer en dessous d'une portée minimale.



**Véhicule de transport de troupes** : Véhicule passablement blindé et légèrement armé destiné à transporter une escouade/équipe d'infanterie jusqu'à proximité du lieu des combats.



**Véhicule de Combat d'Infanterie** : Véhicule blindé et généralement bien armé destiné à transporter une escouade/équipe d'infanterie jusqu'au cœur des combats et combattre à ses côtés.



**Chasseur de char** : Véhicule doté d'un armement exclusivement antichar, redoutable contre les véhicules blindés mais généralement très vulnérable contre d'autre type de troupes.



**Hélicoptère Antiaérien** : Hélicoptère armé de missiles antiaériens (Strela ou Stinger), spécialisé dans la lutte contre d'autres hélicoptères.



**Hélicoptère d'Attaque** : Hélicoptère lourdement armé d'une combinaison de roquettes, mitrailleuses et/ou missiles antichars, les rendant à mêmes d'engager à peu près toutes les cibles terrestres.



**Hélicoptère de Transport** : Hélicoptère destiné à transporter une escouade/équipe d'infanterie au-dessus du champ de bataille. Doit être posé au sol pour embarquer/débarquer des troupes.

## DETAILS DES UNITES

### • FICHE D'INFORMATIONS D'UNITÉ

Unit Information	
CHALLENGER I	
Main Battle Tank	
WEAPONS	
NAME	11341 1137
CALIBER	120mm 7.62mm
RANGE	1925 m 781 m
ACCURACY	9 4
AP POWER	9 7
HE POWER	9 7
RATE OF FIRE	7700/3000 3000/3000
AMMO	48 rounds 2000 rounds
SPECIFICATIONS	
SIZE	10m 10m 10m
SPEED	100km/h 100km/h
ARMOR	front 10 Side 8 Rear 5 Top 3
STABILIZER	Very good
PREV...	OK NEXT

#### 1) Nom de l'unité

Nationalité et valeur de l'unité  
Type d'unité

**2) Armement** (une unité peut compter jusqu'à 3 armes)

#### 3) Stats de l'armement

Portée : portée de tir maximale de l'arme  
Précision : cette valeur correspond à la portée maximale ; elle augmente à distance inférieure.  
Antichar : capacité de pénétration de blindage à la portée maximale. La pénétration des armes HEAT est indépendante de la distance.  
Antipersonnel : efficacité vis-à-vis des fantassins et des véhicules dépourvus de blindage quelle que soit la portée.

#### 4) Caractéristiques de l'unité

Vitesse : vitesse maximale du véhicule sur route (fonction Mouvement rapide).  
Blindage : chaque unité dispose de valeurs de blindage différentes selon l'orientation.  
Stabilisateur : réduit la dégradation de la précision en marche.

**Optiques** : La qualité des optiques détermine la distance de détection des unités ennemies compte tenu de leur taille et du couvert.

**Autonomie** : distance moyenne que peut parcourir l'unité compte tenu de sa capacité en carburant.

**Réservoir** : capacité en carburant maximale de l'unité. Correspond aussi à la quantité de carburant reçue lors d'un ravitaillement.

Code couleur (par ordre croissant de qualité) : rouge/orange/jaune/bleu/vert

## ARMES

### • ARMES ET MITRAILLEUSES D'INFANTERIE

Les armes individuelles et collectives d'infanterie sont des armes antipersonnel très efficaces contre les fantassins et les véhicules dépourvus de blindage, mais sans le moindre effet sur les véhicules blindés. À l'exception des grenades à main, toutes les armes individuelles et collectives d'infanterie sont capables de tirer sur des cibles aériennes et donc d'engager des hélicoptères à courte portée.



- **Fusils** : armes semi-automatiques fabriquées après la Seconde Guerre mondiale. D'une portée équivalente à celle des fusils d'assaut plus récents, ils offrent une cadence de tir nettement moins élevée



- **Pistolets-mitrailleurs (PM/SMG)** : armes automatiques de petit calibre à cadence de tir élevée, généralement au détriment de la portée.



- **Fusils d'assaut** : armes semi-automatiques et/ou automatiques offrant à la fois une précision et une cadence de tir supérieures à celles d'un fusil classique.



- **Mitrailleuses moyennes (MMG)** : armes automatiques à cadence de tir élevée fournissant une puissance de feu équivalente à celle d'un groupe de fantassins. Elles utilisent généralement le même calibre que les armes individuelles, causent des dégâts similaires mais disposent d'une cadence de tir nettement plus élevée.



- **Mitrailleuses lourdes (HMG)** : armes automatiques à cadence de tir élevée fournissant une puissance de feu conséquente. Leur calibre (généralement de 12,7 mm ou 14,5 mm) plus élevé que celui des MMG inflige des dégâts plus importants au prix d'une cadence de tir légèrement réduite, mais leur arc de tir est souvent plus large.



- **Canons Gatling** : armes à plusieurs tubes rotatifs offrant une puissance de feu considérable. Leur calibre varie de 7,62 mm à 20 mm.  
\* Le M197 Vulcan équipant certains AH-1 Cobra est la seule arme de type Gatling à employer des munitions perforantes et antipersonnel et donc à disposer d'un potentiel antichar.



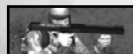
- **Grenades** : dernier recours du fantassin avant le corps à corps. Employées à courte distance, elles renferment une quantité conséquente d'explosifs infligeant des dégâts importants à la cible. Les grenades d'infanterie les plus courantes sont de type fragmentation expédiant des éclats très efficaces contre les fantassins et les véhicules sans blindage. Certaines unités de forces spéciales emploient des grenades plus spécialisées telles que les grenades à **concussion** (généralisant moins de dégâts mais plus de stress) et flashbang (étourdissant sans causer de dégâts, mais générant un stress très élevé).



- **Lance-grenades** : armes automatiques expédiant à bonne distance une grêle de projectiles à fragmentation. Si leurs dégâts ne sont pas supérieurs à ceux d'une mitrailleuse, la fragmentation permet de toucher plusieurs cibles.

### • ARMES H.E.A.T [CHARGE CREUSE]

L'acronyme HEAT signifie « High Explosive Anti-Tank » (antichar explosif). Il s'agit de projectiles à charge creuse développés pendant la Seconde Guerre mondiale afin de fournir une capacité antichar à des armes incapables d'expédier des munitions perforantes à vitesse initiale élevée. Leur avantage principal est l'absence d'influence de la portée sur la capacité de pénétration du blindage liée à l'emploi d'une charge creuse.



- **Armes antichars légères (LAW)** : il s'agit des lance-roquettes antichars dont dispose chaque groupe de fantassins. De calibres variés, ces armes à courte portée sont tirées à l'épaule et capables de venir à bout d'un char prenant le risque d'approcher d'une unité d'infanterie. Utilisables seulement contre les cibles terrestres blindées.



- **Canons sans recul** : il s'agit de tubes à la culasse percée tirant des obus à la douille également perforée afin d'éliminer quasiment tout recul. La déperdition d'énergie au départ nuit à la portée, mais l'absence de recul permet de transformer des véhicules légers (jeep, VTT) en chasseurs de chars capables de malmenier un char du début des années 1970 ou tout autre engin moins blindé.  
\* Les modèles tchécoslovaques (BZK vz.59 et Tarasnice) sont moins efficaces contre les chars mais disposent d'un potentiel antipersonnel leur permettant de faire office de canon d'assaut.



- **Missiles antichars (ATGM)** : extérieurement semblables à un lance-roquettes de gros calibre, leur poste de tir est nettement plus sophistiqué afin d'assurer le guidage du projectile jusqu'à sa cible. Ceux de cette génération supposent cependant d'être employés en position statique et de conserver en permanence la cible en visée. Ils ne sont efficaces que contre les blindés, pas contre les cibles aériennes. Les différences entre les modèles s'expriment en termes de calibre, de portée mais surtout de système de guidage : au MCLOS (Manual Command to Line of Sight) manuel ont succédé le SACLOS (Semi-Automatic Command to Line of Sight) semi-automatique, le plus répandu entre 1975 et 1985, puis le SALH\* (Semi-Active Laser Homing) semi-actif à laser.

\* Remarque : le missile américain SALH Hellfire est le seul du jeu à disposer de la capacité Fire & Forget (« tire et oublie ») permettant à l'opérateur de ne plus se soucier du guidage après le lancement du missile.

### • CANONS



- **Canons automatiques** : tubes de petit calibre (généralement 20 mm à 30 mm) à capacité de pénétration réduite mais à cadence de tir élevée. Meurtriers contre l'infanterie et les véhicules légèrement blindés, ils compensent leur faible potentiel perforant par le stress qu'imposent les impacts répétés aux équipages de blindés. Ce sont également les seuls canons utilisables en mode antiaérien.



- **Canons ou canons de char** : ils constituent l'armement principal du char. Conçus pour tirer divers types de munitions, ils disposent d'un potentiel antichar et antipersonnel leur permettant d'engager n'importe quel type de cible terrestre. Les dégâts de leurs obus antichars reposant sur l'énergie cinétique, leur capacité de perforation est inversement proportionnelle à la portée.



- **Obusiers et mortiers** : tubes d'artillerie à tir indirect (trajectoire parabolique) et portée élevée leur permettant de tirer sur des cibles situées hors de leur champ de vision. La précision diminue avec la distance, mais un observateur d'artillerie capable d'observer les impacts est en mesure de corriger le tir par radio. Ces armes tirent des obus explosifs efficaces contre l'infanterie et les véhicules dépourvus de blindage.

\* Certains obusiers sont capables d'abaisser suffisamment leur tube pour expédier leurs projectiles en tir tendu. Ils sont cependant peu nombreux à disposer de cette capacité, et plus rares encore à en faire usage efficacement ; il s'agit donc d'une mesure d'autodéfense.

## • ROQUETTES

Il s'agit ici de roquettes antipersonnel dont la précision médiocre est compensée par la charge explosive et le tir en salves. Leurs dégâts sont inférieurs à ceux des obus d'artillerie, mais leur effet sur le moral est plus important.



- **Pods de roquettes** : nacelles embarquées à bord des hélicoptères afin de fournir un appui aérien rapproché (CAS pour « Close Air Support ») aux troupes terrestres amies. Elles sont expédiées en tir direct depuis une position en altitude.



- **Lance-roquettes multiples (MLRS)** : systèmes d'artillerie tirant des salves de roquettes dans le but de saturer un secteur. Moins précis que les obusiers, ils peuvent expédier une puissance de feu nettement plus élevée en très peu de temps.

## • MISSILES ANTIARIENS (SAM)



Ces **SAM** sont des missiles conçus pour abattre des cibles aériennes évoluant à basse altitude. Ils peuvent être employés par un fantassin (on les qualifie alors de MANPADS) au sein d'unités antiaériennes Low Altitude Air Defense (LAAD) ou installés à bord de véhicules spécialisés. Dans tous les cas, ils ne peuvent être employés que contre des cibles aériennes.

On les distingue essentiellement par leur mode de guidage, les plus récents étant les plus précis :

- **MCLoS** (Manual Command to Line of Sight), système le plus ancien et le plus contraignant car, comme dans le cas des ATGM, le servant doit être statique et guider le missile jusqu'à l'impact.
- **Le guidage infrarouge** est assez précis, mais sa portée de verrouillage n'est pas très élevée. C'est en revanche un système de type Fire & Forget libérant le servant dès le départ du missile.
- **Le guidage radar** n'est pas plus précis que le guidage infrarouge, mais il est en mesure de verrouiller une cible à plus grande distance. Les armes de cette catégorie présentées ici sont de type Fire & Forget.

## • LANCE-FLAMMES



Les **lance-flammes** sont des armes de terreur conçues pour incendier de vastes zones ou éliminer rapidement les unités d'infanterie ou dépourvues de blindage. Ils peuvent être portés à dos d'homme (par les sapeurs du génie) ou installés sur des véhicules, voire des chars. Si leurs dégâts antipersonnel ne sont pas supérieurs à ceux d'une mitrailleuse, ils ont un effet considérable sur le moral de toutes les unités, blindées ou non.

## RANG DES UNITES

Dans Wargame: European Escalation, les unités peuvent acquérir de l'expérience au combat. Celle-ci leur permet de progresser.

La valeur d'une unité influe considérablement sur plusieurs caractéristiques : précision, vitesse de rechargement et de pointage et capacité de détection. Les unités expérimentées sont également moins susceptibles de paniquer et de se mettre en déroute face à l'ennemi.

En mode Multijoueur, vous pourrez choisir de déployer des unités expérimentées en début de partie ou lors de l'appel de renforts. Cependant, plus une unité est expérimentée, plus son coût en points de déploiement est élevé. Par ailleurs, la destruction d'une unité expérimentée rapporte davantage de points de victoire.

WARGAME  
EUROPEAN ESCALATION

# MODE CAMPAGNE

La campagne de Wargame: European Escalation compte vingt-deux missions regroupées en quatre opérations. Au fil de la campagne en solo, vos troupes pourront acquérir de l'expérience et vous pourrez débloquer de nouvelles unités et modifier la composition de vos forces.

Couvrant les années 1975-1985, une période rarement explorée de la guerre froide, Wargame: European Escalation s'intéresse aux combats qui auraient pu se dérouler si l'Histoire s'était égarée. De part et d'autre du rideau de fer divisant l'Allemagne en deux, les deux alliances militaires (OTAN et Pacte de Varsovie) sont au bord de l'affrontement. Le zèle dont fait preuve une patrouille à proximité de la frontière est-allemande entraîne un accrochage. Celui-ci dégénère et pousse rapidement l'OTAN et le Pacte de Varsovie, dont les relations sont déjà très tendues, à la guerre ouverte.

## OBJECTIFS DE MISSION

### • OBJECTIFS DE MISSION ET SUCCES

Un ou plusieurs objectifs vous sont confiés au début de chaque mission. Des objectifs principaux et des objectifs secondaires peuvent s'ajouter en cours de mission.

La réussite d'une mission suppose de mener à bien les objectifs principaux. Les objectifs secondaires constituent des bonus permettant d'obtenir davantage d'étoiles de commandement. Certains objectifs secondaires sont cachés - vous devez donc les découvrir.

Les objectifs de mission sont récompensés par des étoiles de commandement. Le nombre d'étoiles de commandement obtenues dépend de la difficulté de l'objectif.

Wargame: European Escalation comporte également un système de succès récompensant des actions spécifiques, l'accomplissement d'une mission ou le déblocage d'unités. S'il est impossible de mener à bien un objectif principal (en raison de pertes trop importantes, par exemple), la mission s'achève sur un message de défaite.

### • ETOILES DE COMMANDEMENT

Les étoiles de commandement sont indispensables au déblocage de nouvelles unités que vous pourrez appeler en renfort dans le cadre de la campagne en solo. Après chaque mission, ou même en cours de mission, vous pourrez débloquer des unités dans le menu TO&E.

Les étoiles de commandement et le déblocage d'unités sont communs aux modes Solo et Multijoueur. Les unités débloquées en mode Solo sont également disponibles dans votre Deck multijoueur.

### • RENFORTS : POINTS DE DEPLOIEMENT

Mener à bien certains objectifs de mission (par exemple, prendre le contrôle d'une zone stratégique) rapporte des points de déploiement. Ces points permettent d'appeler des renforts durant la mission. Toutes les unités débloquées dans le TO&E (ainsi que celles du mode Multijoueur) peuvent être appelées en renfort dans la limite des points de déploiement disponibles. Remarque : le nombre d'unités de chaque type peut être limité. Pour plus de détails sur le système de déploiement, reportez-vous au chapitre Sur le terrain.

### • EXPERIENCE DES UNITES

Vos unités acquièrent de l'expérience au fil de vos victoires sur le terrain (le stress et les dégâts subis et infligés augmentent l'expérience). L'expérience augmente la valeur des unités, ce qui améliore leur potentiel de combat : moral, précision, identification etc.

Le niveau d'expérience acquis pas une unité au cours d'une mission débloque ce niveau d'expérience dans le panneau de renforts (et dans le TO&E). Ce système incite le joueur à utiliser à bon escient ses unités dans la mesure où les unités expérimentées arrivant en renfort peuvent constituer un atout majeur. Ainsi, achever une mission avec un taux de pertes de 90 % ne peut être considéré comme une victoire totale.

WARGAME  
EUROPEAN ESCALATION

## MENU PAUSE

En cours de mission, vous pouvez afficher le menu Pause en appuyant sur la touche Échap. Le menu Pause offre un aperçu des objectifs de la mission et des succès obtenus. Il comporte également des astuces concernant la mission (onglet Communications). À partir du menu Pause, vous pouvez accéder au menu TO&E permettant de débloquent de nouvelles unités.

## MODE ESCARMOUCHE

Wargame: European Escalation intègre un mode Escarmouche permettant d'affronter l'IA en duel. Vous pourrez choisir le niveau de l'IA afin de définir la difficulté de la partie. Les conditions de jeu sont identiques à celles du mode Multijoueur, à ceci près que seul le mode 1v1 est disponible. Ce mode vous permet de mettre vos stratégies et vos decks à l'épreuve et d'acquérir de l'expérience sur les cartes 1v1.

Le mode Escarmouche est accessible à partir du menu Solo.

Après avoir rejoint le menu Escarmouche, vous avez accès à diverses options, comme lors d'une partie multijoueur. Les conditions de victoire et de défaite sont également identiques à celles des parties multijoueurs.

## TO&E ET DECK : GESTION DES TROUPES

### TO&E [CAMPAGNE EN SOLO]

Le TO&E (Table of Organization and Equipment ou Tableau d'effectifs et de dotation en français) contient l'ensemble des unités disponibles en tant que renforts dans la campagne en solo et permet de débloquent de nouvelles unités à l'aide d'étoiles de commandement. Au fil de votre progression dans la campagne en solo, vous recevrez des étoiles de commandement indispensables au débloquent de nouvelles unités (vous pourrez aussi recevoir des étoiles de commandement en mode Multijoueur). Au début de la campagne, seules quelques unités sont susceptibles d'être débloquentées. Au fil des missions, la liste d'unités disponibles s'allongera et vous disposerez de davantage de latitude pour personnaliser votre TO&E.

### • MENU TO&E



1. Nom du bataillon commandé dans le cadre de la mission en cours.
2. Liste d'unités triées par catégories et familles. Les familles d'unités (aussi appelés « unités originales ») présentent des variantes disposant d'améliorations telles que des armes supplémentaires, des armes de pointe ou un meilleur blindage. Les unités sur fond bleu sont déjà débloquentées et vous pouvez les appeler en tant que renforts durant une mission.
3. Les unités sur fond gris peuvent être débloquentées à l'aide d'étoiles de commandement.
4. Chaque unité est caractérisée par un nombre de points de déploiement spécifique que vous devrez dépenser pour l'appeler en cours de mission.
5. Les unités qui n'ont pas encore été débloquentées sont accompagnées d'une valeur en étoiles de commandement. Remarque : au sein d'une famille, une unité avancée ne peut être débloquentée que si la variante inférieure a déjà été débloquentée.
6. Ces nombres indiquent le nombre maximal d'unités de chaque catégorie et modèle pouvant être appelées en cours de mission.
7. L'acquisition d'expérience par vos unités en cours de mission débloquent ces niveaux d'expérience dans le TO&E. Ceci permet d'appeler des unités expérimentées dans les missions à venir.
8. Votre profil : votre niveau de joueur et vos étoiles de commandement sont affichés ici (étoiles débloquentées).
9. Le panneau d'ordres permet de filtrer les unités affichées et de débloquent l'unité sélectionnée. Le bouton d'information affiche la fiche détaillée de l'unité sélectionnée. Pour débloquent une unité, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur le bouton Débloquent.

### DECK

#### • DESCRIPTION DU DECK

Au début d'une partie multijoueur, chaque joueur doit déployer ses unités et, par conséquent, constituer l'armée qu'il emploiera pour affronter son ou ses adversaires. Le deck est une sélection d'unités dans laquelle vous pouvez choisir vos unités dans le cadre de la phase de déploiement ou des renforts.

Le jeu comportant près de 300 unités différentes, ce système de deck facilite la gestion des renforts.

Lorsque vous abordez le mode Multijoueur, vous disposez d'un deck élémentaire pour chacun des camps. Les decks de l'OTAN et du Pacte de Varsovie sont distincts et vous ne pouvez pas mélanger des unités des deux camps.

Le système de deck est lié à celui des étoiles de commandement. Ceci signifie que vos prouesses et votre progression dans le mode Multijoueur de Wargame sont récompensées par des étoiles de commandement (les étoiles de commandement des modes Solo et Multijoueur sont identiques, par conséquent vous pourrez employer les étoiles reçues dans le cadre de la campagne). Les étoiles de commandement permettent de débloquent de nouvelles unités afin de composer votre propre deck. Les unités débloquentées dans le TO&E sont également débloquentées en multijoueur dans le menu de gestion de deck. Les unités débloquentées en multijoueur dans le menu de gestion de deck sont aussi débloquentées dans la campagne en solo. Cependant, dans la mesure où les unités sont ajoutées progressivement à la campagne en solo, les unités débloquentées en multijoueur ne deviendront disponibles dans le TO&E que lorsque la campagne permettra d'y accéder.

Après avoir joué quelques parties, ou si vous abordez le mode Multijoueur après avoir joué la campagne en solo, vous pouvez créer vos propres decks ou les modifier.

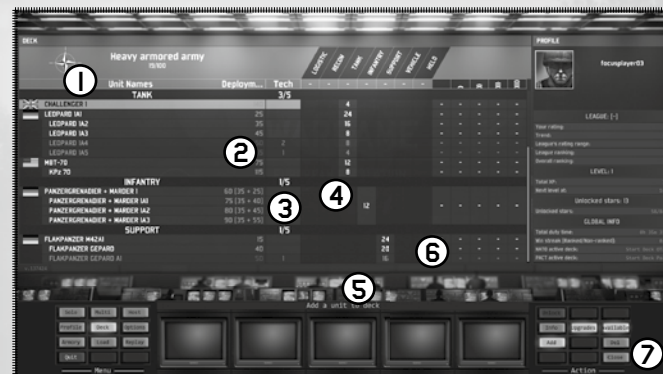
Les decks proposent différentes catégories et valeurs d'unités. Tout en gardant à l'esprit le nombre de points de commandement que vous avez défini au début de la partie, sélectionnez les unités avec lesquelles vous souhaitez affronter l'adversaire et placez-les sur la carte.

## • MENU PRINCIPAL DU DECK



1. Vos decks de l'OTAN.
2. Vos decks du PACTE.
3. Sélectionnez ici le deck qu'utilisera chaque camp en multijoueur.
4. Votre profil. Sont affichés ici votre niveau de ligue, votre niveau de joueur et les étoiles de commandement reçues afin de débloquer des unités (étoiles débloquées).

## • GESTION DE DECK



1. Nom de votre deck et de votre camp.
2. Liste des unités composant votre deck. Pour chaque catégorie d'unité, vous pouvez directement débloquer des unités de la même famille dans votre deck. Les unités sur fond bleu sont disponibles.
3. Points de déploiement : chaque unité se caractérise par un coût en points de déploiement lorsque vous l'appellez sur le champ de bataille. Lorsque vous créez votre deck, rappelez-vous que la gestion des renforts est plus complexe s'il ne comprend que des unités coûteuses.
4. Les unités sur fond gris peuvent être débloquées à l'aide d'étoiles de commandement.
5. La colonne [Tech] indique le nombre maximal d'unités originales pour chaque catégorie. Chaque catégorie du deck comporte au maximum cinq unités originales, ce qui vous impose des choix.
6. Le nombre d'unités que vous pouvez appeler lors d'une partie multijoueur est limité. Selon le type et le prix des unités, vous pouvez placer trente unités de même type... ou dix seulement.
7. Utilisez ces options pour modifier les unités affichées (avec améliorations et/ou seulement les unités disponibles). Vous pouvez aussi gérer votre deck, débloquer des unités, ajouter de nouvelles unités ou en supprimer certaines.

## • CREATION D'UN DECK



Cliquez sur [Ajouter] dans le menu de gestion de deck pour afficher la liste de toutes les unités de jeu (pour le camp sélectionné : OTAN ou PACTE).

1. Utilisez le filtre pour modifier la liste des unités affichées.
2. Toutes les unités de jeu sont affichées ici. Les unités sur fond bleu sont déjà disponibles. Les unités sur fond gris peuvent être débloquées. Remarque : au sein d'une famille, les unités sont débloquées progressivement : une unité avancée ne peut être débloquée que si les variantes inférieures ont été débloquées.
3. Points de déploiement de l'unité.
4. Fiche d'informations de l'unité sélectionnée.
5. Utilisez le panneau d'action pour filtrer les unités affichées et débloquer l'unité sélectionnée. Utilisez le bouton [Ajouter] pour ajouter l'unité sélectionnée à votre deck. Ceci vous ramène directement au menu de gestion de deck.

# MULTIJOUEUR

## BASES DU JEU MULTIJOUEUR

Wargame : European Escalation propose une expérience multijoueur aussi profonde que celle que le jeu propose à travers sa campagne solo.

Si les matchs « amicaux » sont possibles afin de participer à une petite escarmouche entre amis, la compétition est également de mise avec les rankings officiels, supportés et calculés par un système Elo.

Développez vos tactiques de jeu, et débloquez au fur et à mesure de vos batailles et victoires de nouvelles unités, afin de les intégrer à votre « deck » pour vos futures batailles... et créer littéralement votre propre armée ! Optez-vous pour une tactique d'écrasement avec de très nombreux chars peu efficaces mais peu coûteux, ou bien tentez-vous de gérer des escouades restreintes d'unités d'élite très chères, mais néanmoins très efficaces ?

Avec plus de 300 unités différentes aux caractéristiques uniques, les possibilités tactiques et les combinaisons sont quasiment illimitées. Guerre de harcèlement avec des unités fragiles mais rapide, étouffement de l'adversaire en supprimant son ravitaillement et ses accès aux renforts, écrasement sous le nombre... toutes les stratégies sont viables ! Mais au final, seule l'acuité tactique de chacun déterminera l'issue des combats. Avez-vous ce qu'il faut pour grimper jusqu'en haut des échelons du classement mondial ?

Les services en ligne d'EugenNet® permettent à Wargame : European Escalation de profiter d'un mode multijoueur non seulement complet, mais également facile d'accès et simple d'utilisation.

## • LANCEMENT D'UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Une partie multijoueur est essentiellement composée de quatre phases :

1. Début de partie : organisation des équipes, choix de la carte, réglage des paramètres de la partie. Celle-ci peut ensuite commencer.
2. Déploiement des unités : chaque joueur sélectionne des unités dans son deck et les place sur le terrain. Vous pourrez dépenser l'ensemble de vos points de déploiement à ce stade ou en conserver certains afin d'appeler des renforts en fonction de la composition des forces ennemies. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Sur le terrain/ Points de déploiement ».
3. Lorsque tous les joueurs sont prêts, cliquez sur le bouton [Lancer bataille]. La partie débute, toutes les unités apparaissent sur la carte et le moment est venu de jouer.
4. La partie s'achève lorsque les conditions de victoire de la partie multijoueur sont atteintes. Tous les joueurs voient s'afficher le menu de fin de partie ainsi que quelques informations relatives aux performances des joueurs. De là, vous pouvez également sauvegarder la rediffusion. Appuyez sur la touche Échap pour revenir à la carte afin d'examiner la situation en fin de partie, les troupes restantes, les divers lieux, etc.

## • MODES DE JEU

Il existe deux possibilités de jeu multijoueur :

- **Parties amicales** : pour jouer avec vos amis ou d'autres joueurs. Les parties ne sont pas classées. Ce mode permet d'employer des équipes dont la composition est différente (1v2, 1v4, etc.). Dans la mesure où les deux équipes disposent du même nombre de points de déploiement, la partie demeure équilibrée.
- **Parties classées** : vous affrontez des joueurs ou équipes sélectionnés par le système de mise en relation d'après leur niveau de joueur. Prenez part au classement mondial, améliorez votre niveau de joueur, accédez aux ligues avancées et inscrivez votre nom au sein de la liste des meilleurs joueurs.

## PARTIES CLASSÉES

Wargame intègre un système de classement mondial comprenant plusieurs ligues allant des joueurs débutants aux joueurs experts. En mode Classé, vous recevez une valeur de joueur fondée sur vos victoires et défaites dans ce mode. Vos adversaires sont automatiquement sélectionnés parmi les joueurs disposant d'un niveau proche du vôtre, ce qui offre des parties intéressantes et équilibrées. En fonction de vos victoires et défaites, votre niveau de joueur peut évoluer et vous pourrez à terme rejoindre les ligues plus difficiles.

### • LIGUES ET CLASSEMENT

Votre profil de joueur, affiché sur la partie droite de l'écran, contient les informations suivantes :

- **Niveau de joueur** : votre niveau repose sur votre progression dans l'ensemble du jeu.
- **Classement** : niveau de ligue et valeur de joueur.
- **Classement** : votre place au classement mondial de la communauté de Wargame.

Les calculs de classement sont fondés sur le système Elo ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Classement\\_Elo](http://fr.wikipedia.org/wiki/Classement_Elo)). Pour les joueurs débutants, un paramètre spécial est appliqué au système de mise en relation des joueurs afin de sélectionner d'autres joueurs débutants.

### Liste des ligues :

LIGUE	LIMITE DE VALEUR
Grand maître	2600 et plus
Maître senior	2400-2599
Maître	2200-2399
Expert	2000-2199
Catégorie A	1800-1999
Catégorie B	1600-1799
Catégorie C	1400-1599
Catégorie D	1200-1399
Catégorie E	1000-1199
Catégorie F	800-999
Catégorie G	600-799
Catégorie H	400-599
Catégorie I	200-399
Catégorie J	100-199

### • LANCEMENT D'UNE PARTIE CLASSEE

Pour lancer une partie multijoueur classée, cliquez sur le type Partie classée dans le coin supérieur gauche du menu Multijoueur ou Créer une partie [Session classée].

Wargame offre plusieurs types de parties classées :

- 1 versus 1 : votre adversaire est sélectionné par le système de mise en relation en fonction de votre niveau de joueur.

- 2 versus 2 : votre coéquipier est sélectionné aléatoirement par le système de mise en relation et le camp adverse est composé d'une équipe de deux joueurs choisis aléatoirement.
- 3 versus 3 : comme ci-dessus, avec 3 joueurs par camp
- 4 versus 4 : comme ci-dessus, avec 4 joueurs par camp
- Partie arrangée : vous pouvez ici constituer une équipe en y intégrant un, deux ou trois amis. L'équipe adverse est sélectionnée par le système de mise en relation à partir du niveau moyen des joueurs composant votre équipe.

Le système de mise en relation sélectionne les équipes de la même manière, qu'elles soient composées aléatoirement ou arrangées.

Lorsque tous les joueurs se trouvent dans le salon, un compte à rebours de 10 secondes démarre. Assurez-vous de disposer du deck souhaité et préparez-vous à l'affrontement.

### • EQUIPES ARRANGÉES

L'équipe arrangée est intégrée au mode Classé. Une fois dans le salon (après avoir cliqué sur Classé), il vous suffit de modifier le nombre de joueurs. Vous pouvez ensuite inviter des amis à vous rejoindre.

### • PARAMETRES DES PARTIES CLASSEES

Les parties classées disposent de paramètres permettant à tous les joueurs de s'affronter dans des conditions similaires.

Les cartes sont sélectionnées aléatoirement par le système de mise en relation.

Le tableau ci-dessous détaille les paramètres de partie :

MODE DE JEU	TYPE	POINTS	VICTOIRE	VICTOIRE
1v1	Confrontation	1500	Destruction	1500
2v2	Confrontation	3000	Destruction	3000
3v3	Confrontation	4500	Destruction	4500
4v4	Confrontation	6000	Destruction	6000

**Remarque** : ces paramètres sont susceptibles d'évoluer après la sortie du jeu en fonction de l'expérience des joueurs.

## PARTIES AMICALES

Vous pouvez faire des parties multijoueurs hors du système de classement avec des amis ou d'autres joueurs.

Utilisez le bouton [Créer partie] du menu de démarrage pour créer une partie et en définir les paramètres.

Le bouton [Multi] affiche la liste des parties en attente de joueurs. Sélectionnez parmi elles celle que vous désirez rejoindre.

## MENU MULTIJOUEUR

Cliquez sur le bouton [Multi] du panneau Menu pour afficher le menu Multijoueur.



1. Cliquez ici pour lancer une partie classée et participer au système de classement mondial.
2. Informations du serveur.
3. Liste des parties créées. Utilisez le bouton [Rafraîchir] du panneau d'action pour actualiser la liste.
4. Votre profil de joueur.
5. Panneau d'action.

### • CREER UNE PARTIE

#### MENU CRÉER PARTIE

Cliquez sur le bouton [Créer partie] pour créer une partie multijoueur en mode amical :



1. **Case de discussion** : pour discuter avec les membres de votre équipe et d'autres joueurs.
2. **Options de jeu** : pour sélectionner les paramètres de partie (détails plus bas).
3. **Votre profil**.
4. **Équipe 1** : équipe bleue (OTAN). Selon la nature de votre équipe (bleue/rouge), votre deck d'armée par défaut sera sélectionné (OTAN/PACTE).
5. **Équipe 2** : équipe rouge (PACTE).
6. **Commandes d'action** :
  - **Équipe** : changer d'équipe.
  - **Sortir** : quitter la partie.
  - **Prêt/Lancer** : s'affiche sous la forme Prêt/Lancer la partie (pour l'hôte).
  - **Inviter** : envoyer une invitation à un ami.
  - **Ajouter ami** : envoyer une invitation d'ami au joueur sélectionné.
  - **Éjecter** : ce bouton permet à l'hôte de la partie d'éjecter un joueur du serveur.

### • OPTIONS DE JEU

- Champ de bataille : les cartes sont automatiquement définies pour le nombre de joueurs commandé, mais vous pouvez modifier le nombre de joueurs.
- Nb max joueurs : par défaut, le nombre de joueurs pour lequel la carte a été conçue s'affiche ici. Vous pouvez modifier cette valeur pour limiter le nombre de joueurs. Une partie peut être lancée avec un nombre de joueurs inférieur au nombre d'emplacements. Dans la mesure où l'équilibre entre équipes repose sur le nombre de points de commandement, vous pouvez jouer à trois contre un.
- Visibilité : public ou privé. En mode Privé, seuls vos amis peuvent rejoindre votre partie.
- Type : c'est ici que vous choisissez le type de partie.
  - Confrontation : deux équipes, deux camps : OTAN vs PACTE.
  - OTAN : les deux équipes emploient des decks d'armée de l'OTAN.
  - PACTE : les deux équipes emploient des decks d'armée du Pacte de Varsovie.
- Points : c'est ici que vous définissez le nombre total de points de commandement de chaque équipe. Les points de commandement de chaque équipe sont répartis entre les joueurs la composant. Ceci permet de jouer avec un nombre impair de joueurs. Les points étant répartis à égalité des deux équipes, peu importe si les forces de chaque équipe ne comptent pas le même nombre de joueurs (pour plus de détails, reportez-vous à la section Deck). Vous pouvez obtenir des points de commandement supplémentaires en prenant le contrôle de la zone de commandement.
- Victoire : vous définissez ici les conditions de victoire.
  - Destruction : la première équipe à marquer le nombre de points de victoire remporte la partie.
  - Temps : la partie s'achève à la fin du temps prévu. L'équipe détenant le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie.
- Points à atteindre (ou Temps) : vous définissez ici le nombre de points de victoire à réunir pour obtenir la victoire (ou la durée de la partie pour les parties de type Temps). Vous récoltez des points de victoire en éliminant les unités adverses. Le nombre de points de victoire que rapporte la destruction d'une unité dépend de la valeur de celle-ci. La partie s'achève lorsque l'un des joueurs a obtenu le nombre de points de victoire défini.
- Mon deck : si vous ne souhaitez pas employer le deck que vous avez défini par défaut, choisissez ici votre deck.

## ENREGISTREMENTS

À la fin d'une partie multijoueur, vous pouvez en sauvegarder un enregistrement. Vous pouvez ensuite le regarder en sélectionnant l'équipe (voire en affichant les deux) et en modifiant la vitesse de rediffusion. Les options de caméra sont identiques à celles disponibles en cours de partie.

# CREDITS

## EUGEN SYSTEMS

### • DESIGN

#### **Directeur Créatif**

Alexis Le Dressay

#### **Game Designer en Chef**

Stephan Hernandez

#### **Level Designer en Chef**

Michael Mavros

#### **Game & Level Designers**

Matthieu Brevet  
Vincent Cambedouzou  
Fabien Reiner

#### **Level Design additionnel**

Olivier Delbos  
Nathalan Regis  
Alexandre Mainaud

### • PRODUCTION

#### **Chef de projet**

Alexis Le Dressay

#### **Assistant chef de projet**

Julien Elma

#### **Production additionnelle**

Cédric Brand  
Matthieu Brouri

### • EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

#### **Directeur Technique**

Cedric Le Dressay

#### **Responsables 3D**

Timothée Raulin et Janos Boudet  
3D & Programmation de Bas Niveau  
Bertrand Augereau

#### **Programmation 3D**

Maxime Coste  
Sébastien Guido  
Florent Isaia  
Francis Lam  
Paul Quemin  
Arnaud Vallerent

#### **Responsable IA**

Cyril Trévoan

#### **Programmation IA**

Paul Chabas  
Mehdi Chihaoui  
Jonathan Connell  
Thomas Feigler  
Damien Fisson  
Loïc Fosse  
Florent Goubé  
Miguel Melan  
Yves Parès  
Laurent Vanaerde

#### **Programmation Réseaux**

Christophe Cavalaria  
Nicolas Cofinot  
Arnaud Lecocq

#### **Programmation Outils**

Florent Paulais

#### **Maintenance Technique & Matériel**

Franz Weber

#### **Programmation additionnelle**

Adrien Font  
Julien Chaintron  
Luc Eygasier  
Louis Monestier  
Hugo Damme

### • GRAPHICAL TEAM

#### **Directeur Artistique**

Thierry Dunter

#### **Artistes**

Jean-François Ott  
Frédéric Thièrè

#### **Testeurs**

Gil-Ali Chadly  
Charlotte Bouvet  
Baptiste Agati

## FOCUS HOME INTERACTIVE

#### **Commandeur en chef**

Cédric Lagarrigue

#### **Unité de renseignement**

Thomas Barrau  
Xavier Assémat  
Vincent Teulé  
Anne-Sophie Vernhes  
Adrien Rotondo

#### **Task Force**

Luc Heninger  
Mohad Senglali  
Nathalie Phung  
Thierry Ching  
Florent D'Hervé  
Théophile Gaudron

#### **Aspirants**

Renaud Blondel  
Morgan Salvi  
Jérémy Boistièrè  
Naddir Meridji  
Julian Ricq  
Olivier Baudart  
Vincent Semat-Pariz  
Marie-Thérèse Nguyen

#### **Sous-marinièrs**

François Weytens  
Diane Dufraisay-Couraud  
Manon Lestrade

#### **Service de la propagande**

Marie-Caroline Le Vacon

#### **Légion étrangère**

John Bert  
Aurélie Rodrigues  
Aline Janzekovic  
Vincent Chataignier  
Pierre Vinson

#### **Régiment d'artillerie lourde**

Jean-Michel Hellendorff  
Damien Duca  
Jean-Joseph Garcia  
Gildas Souka

#### **La 7e compagnie**

Stéphan Le Gac Savoye  
Camille Lallement

#### **Réservistes**

Nathalie Jérémie  
Linda Hanoun  
Estelle Labastide  
Adrien Bro  
Florette Nsele  
Sebastien Lin  
Lasconie Lukusa M.

#### **Contre-Amiral**

Deborah Bellangé

#### **Amiral**

Jean-Pierre Bourdon

#### **Un remerciement spécial à :**

Adrien «Selkares» Pacaud  
Antoine Aubert  
Antoine Trouve  
Brice Brouder  
Damien Fangous  
Florian Basso  
Florian Bergeron  
Guillaume Rocchiccioli  
Hilaire Tribot  
Laurent Mazollier  
Michael Plantier  
Olivier «Flef» Carrère  
Perceval Preau  
Renaud «Tarask» Meert  
Sébastien «DS» Martagex  
Thomas «Diana Olympos» Depierre  
Thomas Gaëtan  
Walter Belletti

WARGAME  
EUROPEAN ESCALATION

WARGAME  
EUROPEAN ESCALATION

# RACCOURCIS CLAVIER

## Touches fléchées

Molette de souris haut/bas

Clic sur molette + déplacement de la souris

N

Y

H

A

T

M ou ,

E

X

R

Ctrl + z

L

U

Maj

TAB

I

2

F5

F9

Échap

Ctrl+1 - 9

1 - 9

Ctrl + clic gauche sur une icône d'unité

Maj + clic gauche sur une icône d'unité

## CAMERA

Déplacement de caméra

Zoom avant/arrière

Rotation de la caméra et modification de l'angle de vision (limitation à certains grossissements)

Verrouillage de la caméra sur l'unité sélectionnée

Zoom avant sur la position visée tant que le bouton de la souris est maintenu enfoncé

Bascule de la vue d'unité à la vue satellite

## COMMANDES

[Remarque] Ces ordres font appel à un clic gauche. Ordre de destruction de cible ou de déplacement vers une destination avec halte pour engager toute unité ennemie en vue

Ordre de tir d'une salve sur le lieu indiqué même si la cible n'est pas visible ; utile pour les unités d'artillerie

Ordre de déplacement le plus rapide possible vers la destination en empruntant les routes existantes

Ordre d'arrêt immédiat

Ordre de séparation de l'unité sélectionnée de son escouade

Regroupement des unités sélectionnées en une escouade, dans la limite autorisée

Bascule entre haute altitude (permettant de voir au-delà des obstacles) et basse altitude (permettant de se dissimuler)

Ordre d'embarquement d'une unité d'infanterie dans le transport sélectionné

Ordre de débarquement d'unité(s) d'infanterie du transport sélectionné

Enchaînement d'ordres

## INFOS

Affichage/masquage des caractéristiques des unités sélectionnées

Affichage/masquage de zone(s) de commandement

## AUTRES

Possibilité de déploiement de nouvelles unités à partir d'une zone contrôlée quelconque

Sauvegarde rapide

Chargement rapide

Menu du jeu

Création de raccourci pour un groupe d'unités

Sélection d'un groupe d'unités

Maintien de la sélection de toutes les unités de même type

Retrait d'unités d'une sélection multiple