

Gary Grigsby's

WAR IN THE WEST

EDITOR'S MANUAL



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE.....	3	8.5. ANNEXE E : L'ONGLET ATTRIBUTS DE ÉLÉMENTS SOL	51
1. INTRODUCTION	4	8.6. ANNEXE F : L'Onglet ATTRIBUTS DES AÉRONEFS	55
1.1. GÉNÉRAL.....	4	8.7. ANNEXE G : L'Onglet Attributs de Dispositifs.....	57
1.2. CONVENTIONS UTILISÉES DANS CE MANUEL	4	8.8. ANNEXE H : NAT/WERTHER	58
1.3. JOUER AU JEU – PUIS CONCEVOIR.....	4	8.9. ANNEXE I : TOUCHES DE RACCOURCI DE L'ÉDITEUR. 60	
2. L'ÉDITEUR	4	8.10. ANNEXE J : LIENS WEB.....	61
2.1. ATTENTION : SAUVEGARDEZ VOS FICHIERS ! TOUJOURS !	4	9. CRÉDITS	63
2.2. LANCEMENT DE L'ÉDITEUR DE JEU.....	4		
2.3. Onglets de l'éditeur.....	5		
3. UTILISATION DE L'ÉDITEUR ET DE LA CONCEPTION DE SCÉNARIO.....	7		
3.1. TYPES DE SCÉNARIOS.....	7		
3.2. LISTE DE CONTRÔLE POUR LA RECHERCHE HISTORIQUE.....	7		
3.3. TAILLE DE LA CARTE DU SCÉNARIO	8		
3.4. DURÉE DU SCÉNARIO.....	8		
3.5. CONDITIONS DE VICTOIRE DU SCÉNARIO	8		
4. CRÉER UN NOUVEAU SCÉNARIO	8		
4.1. CRÉATION DE LA DESCRIPTION DU SCÉNARIO	8		
4.2. CRÉER UN NOUVEAU SCÉNARIO À PARTIR DE ZÉRO...9			
4.3. PARAMÈTRES DE L'ONGLET PRINCIPAL.....	9		
4.4. CONSTRUIRE LA LISTE DES UNITÉS	12		
4.5. CONSTRUIRE LA LISTE DES GROUPES AÉRIENS	18		
4.6. Amendements au scénario dans l'onglet Emplacements	20		
4.7. Utiliser le rapport du commandant comme éditeur d'unité.....	21		
4.8. FONCTIONS D'ÉDITION 'SUR CARTE'	23		
4.9. FONCTIONS PRINCIPALES DES ONGLETS.....	26		
4.10. CRÉER UN NOUVEAU SCÉNARIO À PARTIR D'UN SCÉNARIO EXISTANT	29		
5. ÉDITION DES DONNÉES GÉNÉRIQUES	30		
5.1. GÉNÉRAL.....	30		
5.2. HIÉRARCHIE DE CONSTRUCTION DE FICHIERS DE DONNÉES	30		
6. L'ÉDITEUR DE CARTES HEXAGONALES ET DE VILLES	39		
6.1. GÉNÉRAL.....	39		
6.2. Fonctions de l'éditeur de cartes et de villes	39		
7. MODDING	43		
7.1. GÉNÉRAL.....	43		
7.2. CHANGEMENT DES POLICES DE JEU	43		
7.3. INSIGNES D'UNITÉ.....	44		
7.4. ICÔNES DES ÉLÉMENTS AU SOL ET DES AÉRONEFS...45			
7.5. photos de l'élément terrestre et de l'aéronef	45		
7.6. PHOTOS DES LEADERS.....	45		
7.7. sur les graphiques de cartes	45		
7.8. carreaux de la carte	45		
8. ANNEXES	46		
8.1. ANNEXE A : COMPRENDRE LA STRUCTURE DES DONNÉES POUR GGWITW.....	46		
8.2. ANNEXE B : L'ONGLET ATTRIBUTS DE EMPLACEMENTS.....	48		
8.3. ANNEXE C : L'Onglet ATTRIBUTS DES LEADERS	50		
8.4. ANNEXE D : L'Onglet ATTRIBUTS TOE(OB)	50		

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE CET AVIS AVANT DE JOUER À CE JEU OU AVANT DE PERMETTRE À VOS ENFANTS DE JOUER.

Certaines personnes peuvent subir des crises d'épilepsie ou une perte de conscience lorsqu'elles sont soumises à de fortes lumières clignotantes pendant de longues périodes. Ces personnes peuvent donc subir une crise en utilisant un ordinateur ou des jeux vidéo. Cela peut également affecter les personnes qui n'ont aucun dossier médical d'épilepsie ou qui n'ont jamais subi de crise auparavant.

Si vous ou un membre de votre famille avez déjà ressenti des symptômes d'épilepsie (convulsions ou perte de conscience) après une exposition à des lumières clignotantes, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à ce jeu.

La surveillance parentale est toujours suggérée lorsque les enfants utilisent un ordinateur et des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez des étourdissements, une mauvaise vue, des contractions oculaires ou musculaires, une perte de conscience, une sensation de désorientation ou tout type de mouvements ou de crampes involontaires pendant que vous jouez à ce jeu, éteignez-le immédiatement et consultez votre médecin avant de jouer à nouveau.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION :

- Ne vous asseyez pas trop près du moniteur.
- Asseyez-vous aussi loin que possible
- Utilisez un moniteur aussi petit que possible.
- Ne jouez pas lorsque vous êtes fatigué ou à court de sommeil.
- Veillez à ce qu'il y ait suffisamment d'éclairage dans la pièce.
- Assurez-vous de faire une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

L'UTILISATION DE CE PRODUIT EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DU CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL À USAGE UNIQUE

1. INTRODUCTION

1.1. GÉNÉRAL

Ce manuel présente en détail l'éditeur de jeu fourni avec Gary Grigsby's War in the West (GGWITW). Les scénarios officiels inclus dans le jeu ont été créés à l'aide de ce système.

Le document commence par un aperçu de l'éditeur pour vous aider à démarrer. Il décrit ensuite comment réaliser les différents types de scénarios. Il y a un examen approfondi de la base de données générique et de l'éditeur hexadécimal de carte fournis dans le jeu et enfin un aperçu de certaines des possibilités de modification de l'apparence du jeu. Des annexes présentent les touches de raccourci de l'éditeur, les listes d'attributs pouvant être modifiés via les différents onglets de l'éditeur et une liste de liens vers des pages Web contenant des données historiques utiles pour le développement de scénarios.

En plus des informations contenues dans ce manuel, le forum War in the West de Gary Grigsby sur www.matrixgames.com est une excellente source d'informations et le meilleur endroit pour poser des questions sur l'éditeur et partager des conseils et des techniques avec d'autres concepteurs de scénarios.

1.2. CONVENTIONS UTILISÉES DANS CE MANUEL

Tous les clics de souris décrits dans ce manuel sont des clics gauches, sauf indication contraire dans le texte. Des notes, des conseils et des rappels sont inclus tout au long du manuel ; ils sont mis en évidence dans ce texte. Le terme « emplacement » fait référence à une position numérotée dans l'un des ensembles de données.

NOTE

Lorsque vous utilisez des guillemets dans l'éditeur de jeu, utilisez des guillemets simples (') au lieu de guillemets doubles (»). Par exemple, utilisez 'Grossdeutschland' au lieu de « Grossdeutschland »

1.3. JOUER AU JEU – PUIS CONCEVOIR

Comprendre le système de jeu GGWITW est très important. Une connaissance approfondie du gameplay permettra de comprendre beaucoup plus facilement comment concevoir un scénario. Il est fortement recommandé d'apprendre à jouer au jeu avant de vous lancer dans l'éditeur de jeu, car une base solide en matière de jeu vous fera gagner beaucoup de temps et d'énergie lorsqu'il s'agira de concevoir de nouveaux scénarios.

2. L'ÉDITEUR

2.1. ATTENTION : SAUVEGARDEZ VOS FICHIERS ! TOUJOURS !

NOTE IMPORTANTE

Lors de l'utilisation de l'éditeur, il est très facile de faire des erreurs et il n'y a pas de fonction d'annulation. Sauvegardez toujours le scénario GGWITW d'origine et les fichiers de données génériques avant d'y apporter des modifications.

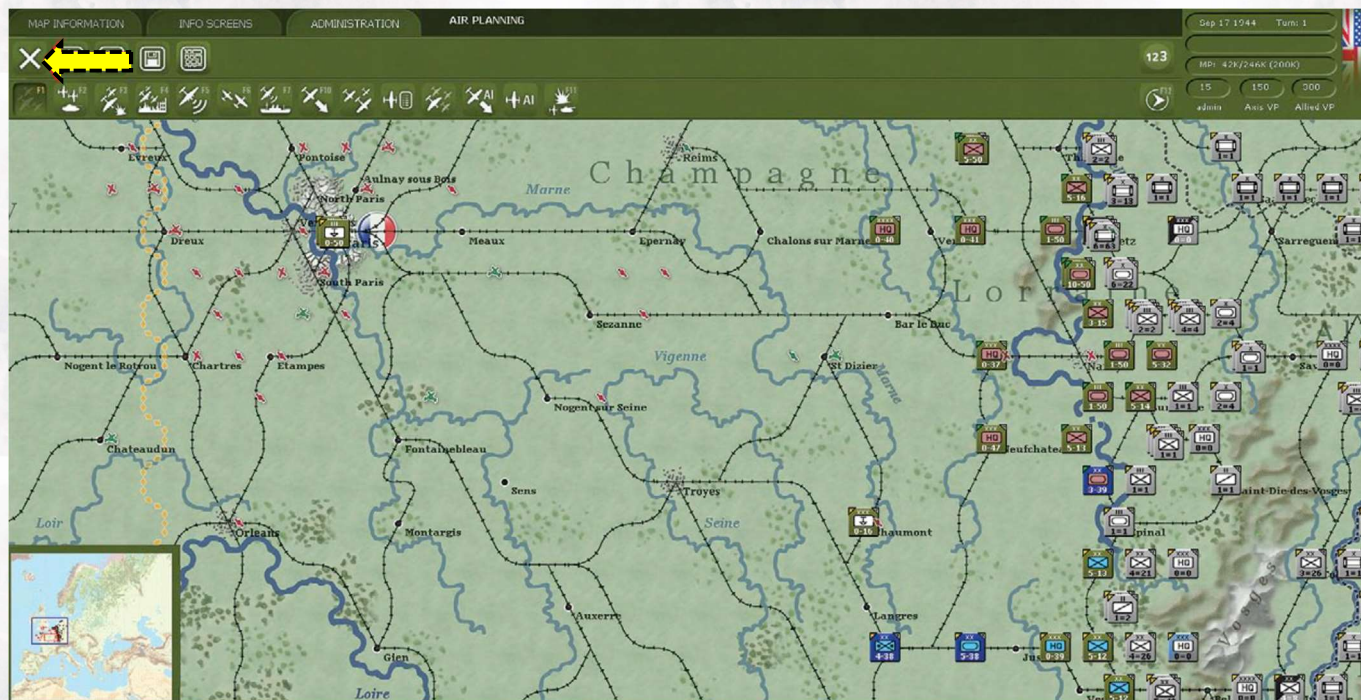
2.2. LANCEMENT DE L'ÉDITEUR DE JEU



Pour accéder à l'éditeur, lancez GGWITW. Lorsque l'écran du menu principal du jeu apparaît, cliquez sur le bouton Éditeur dans le coin inférieur droit. L'écran du menu Editeur est illustré ci-dessous :

2.3. ONGLETS DE L'ÉDITEUR

Ouvrez l'éditeur et chargez un scénario. Une fois le scénario chargé,



Charger le scénario : La sélection de l'onglet Charger le scénario vous amènera à l'écran de liste de scénarios standard utilisé pour jouer au jeu. Sélectionnez le scénario que vous souhaitez visualiser dans l'éditeur puis cliquez sur le bouton Charger.

Enregistrer le scénario : L'onglet Enregistrer le scénario est activé une fois que vous ouvrez un scénario. Utilisez cet onglet pour enregistrer toutes les modifications que vous avez apportées au fichier de scénario. Dans le cas contraire, toutes les modifications que vous avez apportées depuis la dernière sauvegarde seront perdues. Il n'y a pas de fonction « Enregistrer sous », donc l'activation d'une sauvegarde écrasera le fichier chargé.

Charger les données génériques : La sélection de l'onglet Charger les données génériques entraînera le chargement des fichiers de données génériques dans l'éditeur.

Enregistrer les données génériques : L'onglet Enregistrer les données génériques est activé une fois que vous chargez les fichiers de données génériques. Utilisez cet onglet pour enregistrer toutes les modifications que vous avez apportées aux données génériques. Dans le cas contraire, toutes les modifications que vous avez apportées depuis la dernière sauvegarde seront perdues.

Aller à la carte : L'onglet Aller à la carte est activé une fois que vous chargez soit un scénario, soit les données génériques. En cliquant sur l'onglet Vous accéderez à la carte du jeu. Un certain nombre de fonctions d'édition sont accessibles via la carte.

Fermer : L'onglet Fermer est activé une fois que vous chargez soit le scénario, soit les données génériques. Utilisez cet onglet pour fermer tous les fichiers ouverts sans quitter le programme d'édition. Fermer l'éditeur sans enregistrer entraînera la perte de toutes les modifications.

faites un clic gauche sur le X dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu pour regarder les onglets dans l'éditeur.

Présentation de l'onglet Éditeur L'éditeur GGWITW comporte onze onglets : Principal, Unités, Groupes aériens, Emplacements/Localisations, Leaders/Officiers/Chefs, TOE(OB), Élément terrestre, Avion, Dispositif/Armes/Equipements (Devices), Nat/Météo et CSV. Les onglets importants utilisés lors de la construction d'un scénario sur une petite carte sont les onglets Main, Units & Air Groups et éventuellement l'onglet Locations si vous ajoutez ou supprimez des bases aériennes, des dépôts et des ports temporaires. Les autres onglets ne sont généralement utilisés que si vous devez créer quelque chose qui n'existe pas actuellement dans la base de données ou si, pour une raison quelconque, vous décidez de modifier un élément qui existe déjà dans le jeu. Essentiellement, chacun de ces onglets est un mini-éditeur pour un ensemble de données spécifique.

Onglet Principal : L'onglet Principal est utilisé pour définir les conditions d'un scénario. C'est ici que le scénariste établit les éléments suivants :

- Nom du scénario (c'est par défaut le nom du fichier du scénario)
- Date de début et durée du scénario
- Dimensions de la carte pour la zone jouable
- Points d'administration disponibles au début et par tour
- Modifications du score pour chaque camp
- Conditions de victoire
- Capacité de RECONSTRUCTION de l'unité
- Position d'attaque de l'IA
- Nombre d'hommes handicapés disponibles pour chaque camp au départ
- Qualité pilote

Main	Units	Air Groups	Locations	Leaders	TOE(OB)	Ground Elem	Aircraft	Device	Nat/Weather	CSV
------	-------	------------	-----------	---------	---------	-------------	----------	--------	-------------	-----

- Pools pilotes
- Pourcentages de production pour chaque face
- Préparation Amphibie et Aérienne
- Ports MULBERRY disponibles
- Désigner les pays rendus

Les données saisies et enregistrées dans l'onglet Principal sont spécifiques au scénario ; Les données de l'onglet principal n'affectent que le scénario pour lequel elles ont été saisies.

Onglet Unités : Cet onglet permet de créer les unités terrestres spécifiques (QG de tous types, corps, divisions, brigades, régiments, bataillons, bases aériennes, etc.) qui seront présentes dans votre scénario. Dans l'onglet Unités, vous pouvez créer une unité en la nommant, en lui attribuant une TOE(OB) et en définissant sa force et son statut logistique. De plus, vous pouvez placer l'unité sur la carte du jeu ou lui attribuer un tour et un emplacement pour apparaître en renfort ou se retirer. Il s'agit d'un fichier de données spécifique au scénario ; les modifications apportées ici n'affectent aucun autre scénario.

Onglet Groupes Aériens : Cet onglet permet de construire tous les groupes aériens qui seront présents dans votre scénario. Un groupe aérien peut être l'une des organisations suivantes : Groupe, Staffel, Schwarm, Groupe, Escadron, Escadrille, Section, Armée de l'Air, Corps de l'Air, Division aérienne, Régiment aérien ou Bataillon aérien. Il s'agit d'un fichier de données spécifique au scénario. Il s'agit d'un fichier de données spécifique au scénario ; les modifications apportées ici n'affectent aucun autre scénario.

Onglet Emplacements : Cet onglet répertorie toutes les villes représentées dans le jeu. Chaque ville peut se voir attribuer des usines, des bases aériennes et leurs détails, des dépôts et leurs détails, des ravitaillements, du carburant, du pétrole, des ressources et des unités antiaériennes liées. Il s'agit d'un fichier de données spécifique à un scénario ; les modifications apportées ici n'affectent pas les autres scénarios. Il s'agit d'un fichier de données spécifique au scénario ; les modifications apportées ici n'affectent aucun autre scénario.

Onglet Leaders : cet onglet répertorie tous les leaders (Officiers ou Chefs) représentés dans le jeu. La liste des Leaders disponibles est assez longue, mais si vous constatez que quelqu'un manque à l'appel, c'est ici que vous pouvez l'ajouter. Il s'agit d'un fichier de données générique. Il existe deux manières de modifier ce fichier. Si vous souhaitez que les modifications soient implémentées dans chaque scénario, chargez les fichiers de données génériques, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, puis enregistrez les fichiers de données génériques. Si vous souhaitez que les modifications n'affectent qu'un seul scénario, ouvrez ce scénario, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, définissez la fonction de verrouillage des données génériques sur OUI, puis enregistrez le fichier de scénario.

Onglet TOE(OB) : Cet onglet répertorie toutes les tables d'organisation (ordres de bataille) disponibles dans le jeu. Une TOE(OB) est une liste de tous les éléments fondamentaux qui existent au sein d'une organisation donnée. Des exemples d'organisations

sont les QG aériens et terrestres, les corps, les divisions, les brigades, les régiments, les bataillons et les bases aériennes. En utilisant cet onglet, vous pouvez modifier les TOE(OB) existantes ou créer les vôtres. Si vous souhaitez que les modifications soient implémentées dans chaque scénario, chargez les fichiers de données génériques, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, puis enregistrez les fichiers de données génériques. Si vous souhaitez que les modifications n'affectent qu'un seul scénario, ouvrez ce scénario, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, définissez la fonction de verrouillage des données génériques sur OUI, puis enregistrez le fichier de scénario.

Onglet Eléments De Sol : Cet onglet répertorie tous les éléments au sol (Ground Elements) du jeu. Les éléments terrestres représentent des armes individuelles, des véhicules et des escouades. Ce sont les éléments de base des TOE(OB). Si vous souhaitez que les modifications soient implémentées dans chaque scénario, chargez les fichiers de données génériques, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, puis enregistrez les fichiers de données génériques. Si vous souhaitez que les modifications n'affectent qu'un seul scénario, ouvrez ce scénario, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, définissez la fonction de verrouillage des données génériques sur OUI, puis enregistrez le fichier de scénario.

Onglet Avion : Cet onglet répertorie tous les avions représentés dans le jeu. La liste des avions disponibles est assez longue mais si vous trouvez qu'un type manque, utilisez l'onglet Avion pour les ajouter. Si vous souhaitez que les modifications soient implémentées dans chaque scénario, chargez les fichiers de données génériques, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, puis sauvegardez les fichiers de données génériques. Si vous souhaitez que les modifications n'affectent qu'un seul scénario, ouvrez ce scénario, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, définissez la fonction de verrouillage des données génériques sur OUI, puis enregistrez le fichier de scénario.

Onglet Dispositifs : Cet onglet répertorie tous les dispositifs représentés dans le jeu. Un dispositif est une arme individuelle, une pièce d'équipement, un élément d'aéronef, etc. Les dispositifs sont les éléments de base pour la fabrication d'un élément terrestre ou d'un aéronef. Si vous souhaitez que les modifications soient implémentées dans chaque scénario, chargez les fichiers de données génériques, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, puis enregistrez les fichiers de données génériques. Si vous souhaitez que les modifications n'affectent qu'un seul scénario, ouvrez ce scénario, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, définissez la fonction de verrouillage des données génériques sur OUI, puis enregistrez le fichier de scénario.

Onglet Nat/MÉTÉO : Il s'agit d'un onglet basculable qui permet de basculer entre la liste des niveaux de moral national des nations représentées dans le jeu ou qui permet de modifier les paramètres MÉTÉO. Vous basculez dans l'onglet en cliquant sur MODIFIER LES EFFETS MÉTÉO ou MODIFIER LES NATIONS. Si vous souhaitez que les modifications n'affectent qu'un seul scénario, ouvrez ce scénario, effectuez vos ajouts/modifications/suppressions, définissez la

fonction de verrouillage des données génériques sur OUI, puis enregistrez le fichier de scénario.

Onglet CSV : Il existe neuf fichiers .csv qui peuvent être modifiés par le concepteur du scénario. Ces fichiers contiennent une grande quantité d'informations qui ne sont pas affichées dans les onglets répertoriés ci-dessus. À l'aide de l'onglet CSV, vous pouvez exporter les fichiers .csv d'un scénario spécifique, les manipuler, puis les réimporter dans le scénario. Les neuf fichiers .csv modifiables sont les suivants :

- Unités

- Types OB
- Villes
- Leaders
- Groupes aériens
- Avion
- Éléments au sol
- Dispositifs
- Texte de la CARTE

3. UTILISATION DE L'ÉDITEUR ET DE LA CONCEPTION DE SCÉNARIO

Vous n'avez besoin d'aucune connaissance en programmation pour utiliser l'éditeur GGWITW. De nombreuses personnes commencent à utiliser l'éditeur simplement pour modifier ou ajuster des données dans un scénario existant. De plus, l'éditeur constitue un bon outil pour examiner les données d'un scénario sous un angle différent. Pour de nombreuses personnes, bricoler un scénario existant n'est qu'une étape sur la voie de la conception de votre propre scénario.

3.1. TYPES DE SCÉNARIOS

Il existe trois manières de classer les types de scénarios que vous pouvez créer avec l'éditeur : par sujet, taille de la carte et/ou quantité de données à saisir. Par sujet, ils peuvent être soit basés sur l'histoire, soit « et si ? » scénarios ; par exemple, et si les Alliés avaient envahi le Pas de Calais ? Décider du sujet vous aide à prendre les décisions nécessaires quant à savoir s'il faut créer un jeu de campagne ou un scénario plus petit hors campagne. À partir de cette décision, vous pouvez ensuite décider de la taille de la carte, du nombre de tours à jouer et de la quantité de données nécessaires à la saisie.

3.1.1. SCÉNARIOS HORS CAMPAGNE

Les scénarios hors campagne sont conçus pour une action et un jeu rapide. Ils traitent généralement d'une seule bataille (par exemple, l'opération husky) ou d'un petit ensemble de batailles connectées qui ont été extraites d'une campagne plus vaste (par exemple, le champ de bataille Italie). Ces scénarios ont une portée et un nombre de tours limités et n'utilisent généralement qu'une petite partie de la carte. Dans ce type de scénario, la main-d'œuvre et la production auront un impact moindre sur le résultat, étant donné les délais plus courts. Il est important de noter que les conditions de victoire sont modifiables.

3.1.2. SCÉNARIOS DE CAMPAGNE

Les scénarios de campagne sont conçus pour fournir au joueur un maximum de contrôle opérationnel sur une période de temps

prolongée. Les scénarios de campagne incluent généralement une grande partie, voire la totalité, de la carte du jeu et utiliseront 100 % de la main-d'œuvre et de la production du jeu. Les conditions de victoire des campagnes sont codées en dur et ne peuvent pas être modifiées dans l'éditeur.

3.2. LISTE DE CONTRÔLE POUR LA RECHERCHE HISTORIQUE

Bien que modifier des scénarios existants soit le moyen le plus simple de commencer, lorsque vous choisissez de créer un scénario à partir de zéro, cela vaut la peine d'investir dans un peu de recherche avant de commencer.

- Quelle zone de la carte de jeu doit être utilisée ?
- Étant donné la zone de carte choisie, quelle est la liste des unités qui seront impliquées dans le scénario ?
- Quelle est la force et la disposition approximatives des forces terrestres ?
- Quelle est la force et la disposition approximatives des forces aériennes ?
- Qui sont les Leaders ?
- Quelles unités arrivent pendant la partie en renfort ? où arrivent-ils et quand ?
- Quelles sont les conditions METEO ?
- Quel côté des joueurs doit commencer ? Axe ou Allié ?
- Qui a gagné la bataille/campagne et pourquoi ?

SOUVIENS-TOI

Toutes les données dont vous avez besoin ne seront pas disponibles. Dans certains cas, vous devrez faire des suppositions intelligentes afin de compléter votre ensemble de données historiques. Vous devrez également prendre des décisions là où le temps et l'espace du jeu ne coïncident pas avec l'histoire. Par exemple, lorsque les unités arrivent à 3

jours et demi d'intervalle et sont à moins de 10 miles de distance, les faites-vous arriver dans le même hex en même temps ou lors de tours séquentiels dans des hexs différents ? Le changement sur le scénario peut être assez important.

Voir l'Annexe J : liens Web pour une liste d'excellentes ressources historiques en ligne qui vous aideront dans la recherche de données pour votre scénario.

3.3. TAILLE DE LA CARTE DU SCÉNARIO

GGWITW utilise une partie d'une vaste carte qui englobe l'Europe et l'Afrique du Nord et a été créée en vue des futures sorties de jeux. L'éditeur GGWITW ne peut utiliser que les hexs NW 51 115 à SE 208 345 ou une partie plus petite dans ces limites. La sélection de la zone de carte dépend de ce que vous essayez de réaliser avec votre scénario. Lorsque vous utilisez une partie de la carte, il est préférable de garder quelques questions à l'esprit avant de décider des dimensions exactes. Où sont les voies ferrées ? Le système ferroviaire sur carte permettra-t-il historiquement aux ravitaillements et aux renforts d'acheminer vers les lignes de front ? où se trouvent les villes et villages qui sont importants pour votre scénario ?

3.4. DURÉE DU SCÉNARIO

Un scénario peut durer une semaine ou plusieurs années. Si vous concevez un petit scénario historique, envisagez d'ajouter une ou deux semaines supplémentaires à la durée totale du scénario. Le simple fait de jouer votre scénario peut créer des situations dans lesquelles le ou les joueurs voudront peut-être avoir un peu plus de temps pour voir comment les choses se déroulent. Ajouter un tour ou deux supplémentaires peuvent améliorer la compréhension du joueur d'une bataille ou d'une campagne en ce qui concerne les complexités du temps et de l'espace.

3.5. CONDITIONS DE VICTOIRE DU SCÉNARIO

Les conditions de victoire pour les scénarios hors campagne sont basées sur le contrôle des lieux de victoire, généralement des villes ou des hexagones urbains spécifiques pour chaque camp, et les pertes cumulées en hommes, en armes, en véhicules blindés et en avions. Des points de victoire pour le contrôle des lieux de victoire sont attribués à chaque tour de joueur et il y a également une récompense de points de victoire distincte pour le contrôle des lieux de victoire à la fin du scénario. Les lieux de victoire peuvent être applicables aux deux camps ou être spécifiques à un seul camp.

Les emplacements des points de victoire peuvent être affichés en sélectionnant le bouton Basculer les emplacements de victoire dans l'onglet du menu d'informations sur la carte. Les drapeaux rouges sont des emplacements de VP alliés, les drapeaux gris sont des emplacements de VP de l'Axe, et les drapeaux gris et rouges sont des emplacements de VP des deux côtés. Les pertes sont basées sur le nombre d'hommes, de canons, d'AFV ou d'avions qui doivent être détruits pour que le camp adverse gagne un point de victoire. Ce chiffre de base pour les pertes peut être encore modifié pour chaque camp d'un certain pourcentage. Par exemple le scénario peut être établi de telle sorte que chaque joueur "gagne" 1 VP pour "chaque" 1000 hommes perdus par l'autre joueur, mais si le joueur allié a un modificateur de vingt pour cent, l'Axe ne gagnera de point de victoire qu'à partir de 5 000 hommes. Des hommes ont été perdus. Les niveaux de victoire pour les scénarios hors campagne sont basés sur le rapport entre le camp avec le plus de points et celui avec le moins de points. Ce ratio est affiché à l'écran avec un avantage VP de l'Axe ou des Alliés et le nombre (à une décimale près) ou « Aucun avantage VP significatif » si le ratio est inférieur à 1,1. Les niveaux de victoire sont les suivants :

- Victoire décisive – ratio supérieur ou égal à 5,0
- Victoire majeure – ratio inférieur à 5,0 mais supérieur ou égal à 2,0
- Victoire mineure – ratio inférieur à 2,0 mais supérieur ou égal à 1,1
- Nul – ratio inférieur à 1,1

4. CRÉER UN NOUVEAU SCÉNARIO

4.1. CRÉATION DE LA DESCRIPTION DU SCÉNARIO

La description du scénario est le texte qui apparaît sur le côté droit de l'écran du scénario de chargement. Il fournit l'introduction. Il est créé en dehors de l'éditeur à l'aide d'un programme d'édition de texte tel que Microsoft Notepad. Le fichier scen.txt étant limité en taille, la meilleure façon de le créer est d'ouvrir un fichier de description existant et de le modifier en conséquence. Si vous prenez trop de place, aucun texte n'apparaîtra. Bien que vous soyez libre d'utiliser le format de votre choix, c'est celui qui est actuellement utilisé dans les scénarios de stock du GGWITW :

- Nom du scénario et dates de début et de fin du scénario
- Aperçu historique (3-4 lignes de texte)
- Aperçu du scénario (6 à 10 lignes de texte)
- Durée du scénario
- Points d'administration de l'Axe par tour
- Points d'administration alliés par tour

Les entrées facultatives pour les scénarios créés par l'utilisateur sont les suivantes :

- Auteur :
- Version :
- Date :

Pour créer ce fichier pour votre scénario, il est probablement préférable d'ouvrir un fichier de description de scénario existant. Enregistrez-le en utilisant le nouveau nom de votre scénario, puis modifiez-le en fonction de vos besoins.

NOTES

- 1 : lorsque vous enregistrez le fichier de description du scénario (.txt), il doit porter exactement le même nom que votre fichier de scénario (.scn).
- 2 : votre scénario se chargera toujours même si vous n'avez pas de fichier texte de scénario.
- 3 : Les scénarios dont les données génériques sont verrouillées seront automatiquement publiés avec la phrase « Le scénario utilise des données génériques internes », ajoutée au bas du fichier texte du scénario.

Voici ce que signifient les symboles dans le fichier .txt. Les doubles barres obliques // sur la première ligne sont là pour tout commentaire que vous souhaitez faire sur le fichier. Ces commentaires sont pour vous ; ils ne sont pas utilisés – ni requis – par l'ordinateur. Pour saisir le texte de description de votre scénario, vous devez utiliser la commande suivante :

Texte du scénario (0, "")

Tout dans la description de votre scénario doit être ajouté entre les deux guillemets. Votre texte est automatiquement renvoyé à la ligne lorsque le fichier est chargé, vous n'avez donc pas à vous en soucier. Utilisez le symbole ~ pour démarrer une nouvelle ligne (retour chariot). Vous pouvez utiliser plusieurs symboles de retour chariot à la suite si vous souhaitez plus de lignes entre les sections de votre texte.

4.2. CRÉER UN NOUVEAU SCÉNARIO À PARTIR DE ZÉRO

Pour créer un nouveau scénario, nous commençons par un scénario existant. Nous allons le renommer, le sauvegarder, puis modifier ou effacer toutes les données dont nous ne voulons pas. Voici comment commencer.

1. lancez GGWITW puis sélectionnez le bouton Editeur.
2. Une fois que l'éditeur charge l'onglet Principal, ouvrez n'importe quel fichier de scénario existant, peu importe lequel. Après le chargement du scénario, fermez la vue cartographique en cliquant sur le « x » situé à l'extrême gauche de la barre d'outils du bouton Administration.
3. Cliquez maintenant sur le nom du scénario (par exemple Westwall) qui se trouve à proximité du coin supérieur gauche de l'écran de l'onglet principal. Une fois que vous avez cliqué sur le nom, un menu contextuel apparaîtra. Entrez le nom que vous avez choisi pour votre nouveau scénario (gardez à l'esprit que seuls les 30 premiers caractères apparaîtront dans la liste Sélectionner un

scénario). Pour accepter le nouveau nom de votre scénario, cliquez sur la coche située à droite de la fenêtre contextuelle ou appuyez sur la touche Entrée du clavier de l'ordinateur. Le nouveau nom du scénario doit apparaître dans le champ d'affichage.

NOTE

Souvenez-vous de ce nom de scénario ; vous utiliserez exactement le même nom lorsque vous créerez votre fichier .txt de description de scénario (voir Section 4.1. Création de la description du scénario).

4. Enregistrez le scénario.
5. Sélectionnez la fonction SUPPRIMER LES UNITÉS. Cela effacera la carte de toutes les unités afin que vous puissiez repartir à zéro. Cela se déroule en trois étapes : d'abord sur les unités cartographiques, puis sur les unités attachées aux villes et enfin sur les groupes aériens attachés aux bases aériennes.

Les sections suivantes sont présentées dans une séquence qui produira un nouveau scénario. Au fur et à mesure que vous acquerez de l'expérience avec l'éditeur et la conception de scénarios, vous développerez probablement votre propre façon de

faire les choses. Si cela fonctionne pour vous, n'hésitez pas à suivre votre propre chemin pour le développement de scénarios GGWITW.

4.3. PARAMÈTRES DE L'ONGLET PRINCIPAL

Date de début : saisissez la date de début du scénario (mois/jour/année). Entrez l'année en utilisant quatre chiffres (par exemple 1944 et

Main	Units	Air Groups	Locations
Scenario Name: Westwall			
Starting Date:		17 Sep 1944	
End at Start of Turn:		13 (10 Dec 1944)	
Map NW Limit:		51,157	
Map SE Limit:		131,214	
Admin Points:		Axis 3 W Allies 15	
Admin per Turn:		Axis 8 W Allies 8	
Score Mods:		Axis 100 W Allies 120	
Victory Condition:		Short Scenario	
No Unit Rebuild:		No	
Axis Attack:		turns 0 Area 0,0,0,0	
Allied Attack:		turns 2 Area 105,176,108,182	
Axis Men Disabled:		300000	
W Allies Men Disabled:		U 125000 - O 125000	
Axis Pilot Quality:		65	
W Allies Pilot Quality:		75	
Start amph/para prep:		50	
Mulberries Built:		2	
Lock Generic Data:		No	

non 44). Il existe diverses routines qui s'exécutent au chargement du jeu, et la plupart d'entre elles sont basées sur la date. En fixant une mauvaise date, vous pouvez affecter ces processus. L'éditeur n'acceptera pas de dates antérieures à juin 1943 ou postérieures à décembre 1945.

NOTE

La façon dont fonctionne le moteur de jeu est que les Allemands commencent en premier. Donc, si les Alliés

commencent, cela signifie que le tour allemand du premier tour du jeu sera ignoré.

Fin au début du tour : saisissez le numéro du tour auquel vous souhaitez que votre scénario se termine. Le scénario se terminera au début de ce tour.

Limite NW de la carte : entrez les coordonnées x, y de l'hexagone que vous souhaitez représenter le coin supérieur gauche (nord-ouest) de la zone jouable de votre carte de scénario. La limite autorisée pour le NW est de 51 115 coordonnées puisque la première colonne est réservée aux villes hors carte.

Limite SE de la carte : entrez les coordonnées x, y de l'hexagone que vous souhaitez représenter le coin inférieur droit (sud-est) de la zone jouable de votre carte de scénario. La limite autorisée pour le SE est de 208 345, mais la zone de jeu réelle est inférieure d'une unité au nombre saisi pour les coordonnées x et y.

NOTE

Lorsque vous déterminez les dimensions de votre carte, réfléchissez aux lignes ferroviaires, aux villes et aux villages qu'il pourrait être important d'inclure dans votre scénario. Essayez de centrer la carte sur la zone d'action.

Points d'Administration : saisissez le nombre de points d'administration avec lesquels chaque camp démarrera le scénario.

Points d'Administration par tour : saisissez le nombre de points d'administration que chaque camp recevra au début de chaque tour.

L'attribution de APs à un petit scénario « dépend de la situation ». Pour commencer, jetez un coup d'œil aux jeux de campagne de base pour vous faire une idée du niveau des APs. Il existe plusieurs approches que vous pouvez adopter pour résoudre le problème. L'une est l'approche du « partage équitable » et l'autre l'approche de la « gestion des ressources rares ». L'une ou l'autre approche pourrait être la bonne approche, selon la situation.

N'OUBLIEZ PAS

Les APs allemands par tour sont doublés une fois qu'il y a un hex contrôlé par les Alliés dans l'Europe occupée par l'Allemagne au nord de la rangée 215.

Dans l'approche de « partage équitable », vous prenez quelle que soit l'allocation hebdomadaire pour chaque camp en utilisant un scénario de campagne qui commence la même année que votre petit scénario. Par exemple, si vous réalisez un scénario couvrant l'Opération Dragoon au cours de l'été 1944, regardez les APs de départ de la campagne de 1944. Déterminez le pourcentage de la première ligne du scénario de campagne occupé par votre scénario. Si votre scénario représente environ 50 % du front alors vous

pourriez allouer à votre scénario environ 50 % des APs disponibles dans le jeu de campagne.

L'idée de l'effort principal par rapport à l'effort de soutien est une variante de l'approche du partage équitable. S'il est possible de déterminer, à partir des archives historiques, que le « seul spectacle en ville » se trouvait dans la région représentée par votre scénario, il est logique de supposer que ce secteur représenté dans votre scénario devrait/pourrait recevoir plus que sa « juste part ». De la même manière, si le secteur représenté par votre scénario était en retrait par rapport à d'autres zones, il devrait peut-être recevoir moins que sa « juste part » de APs.

Dans l'approche « Gestion des ressources rares », vous n'êtes peut-être même pas proche d'une « part équitable ». Peut-être que vous obtenez un certain nombre de APs – bien en deçà de l'optimal, bien inférieur à la « juste part » – qui oblige le joueur à prendre des décisions difficiles concernant l'utilisation d'un petit nombre de APs au cours du scénario. Garder les APs de départ bas empêche un joueur de se débarrasser de tous ses leaders les moins bien notés et de les remplacer. Cela empêchera également un joueur de procéder à des ajustements massifs des unités de soutien dès le premier tour. Si vous voulez que le joueur fasse cela, vous avez besoin d'un nombre plus élevé de AP. Une autre considération est de savoir si une grande partie de la ligne de front est en mode statique. Voulez-vous que les joueurs puissent réactiver ces fronts rapidement ou au fil du temps ? Une dernière considération est qu'un nombre élevé d'APs pour les Alliés, peut leur permettre de former de nombreuses unités de la taille d'un corps.

Mods de score : l'ajustement de ces entrées modifiera le multiplicateur de pourcentage utilisé pour déterminer le nombre réel de points attribués pour la destruction des forces du camp en question. Par exemple, si vous réglez l'Axe sur 150, cela signifie que le joueur allié recevra des points de victoire égaux à 150 % du système de notation normal. Augmenter ou diminuer cette valeur aura l'effet correspondant sur les VPs gagnés en infligeant des pertes. Avec le paramètre par défaut « 100 », une perte de 1 000 hommes, 100 canons, 10 AFV ou 5 avions, le joueur qui a infligé ces pertes gagne un seul point de victoire.

Condition de victoire : définissez la condition de victoire en sélectionnant l'un des trois choix :

- Scénario court
- Campagne
- Bataille aérienne

Ce paramètre déterminera quel écran de victoire apparaîtra à la fin du scénario. Consultez le manuel du jeu GGWITW pour plus de détails sur les différences entre ces deux écrans.

Aucune unité RECONSTRUIRE : NON=Faux ; OUI=Vrai. Donc, si vous souhaitez que les unités détruites soient reconstruites dans votre scénario, sélectionnez NON. Si OUI est sélectionné, alors les unités détruites dans votre scénario ne seront pas reconstruites.

Axe/Attaque alliée : Si vous souhaitez que l'IA démarre un scénario en attaquant dans une zone spécifique, vous pouvez le faire en

utilisant deux variables. Le premier est le nombre de tours. La seconde définit la zone de la carte, en utilisant les limites supérieure (NW) et inférieure (SE) de la carte, à l'intérieur de laquelle les unités IA attaqueront.

Axe / W Alliés Hommes Invalides : Entrez les nombres pour l'Axe et les Alliés (un nombre de 0 à 9 000 000+). L'Axe dispose d'une réserve tandis que la réserve alliée d'invalides est divisée entre les États-Unis et les autres nations alliées. Le joueur de l'Axe reçoit tous les invalides des alliés de l'Axe. Un pourcentage d'hommes invalides sera rendu aux unités à chaque tour de jeu. La réserve d'hommes invalides au début de votre scénario est une représentation des pertes des batailles qui ont eu lieu avant le début de votre scénario. Une bonne règle à suivre est de regarder vos effectifs de départ OOB et d'utiliser un petit pourcentage de l'effectif de départ pour chaque camp.

L'entrée d'une valeur pour les Hommes Invalides est principalement une fonctionnalité pour les scénarios de campagne longs et étendus. Si votre scénario n'implique qu'une petite zone de la carte (100x100 miles carrés) et se déroule sur une courte période (10 tours ou moins), vous pouvez rapidement entrer une valeur de zéro pour les hommes handicapés de l'Axe et des Alliés ; cela n'aura qu'un impact très faible (minuscule) sur le vainqueur ou le perdant du scénario.

NOTE

Sachez que des points de victoire seront attribués en fonction du nombre d'hommes dans le pool des Invalides. Cela signifie qu'un scénario incluant des hommes Invalides débutera avec des points de victoire déjà attribués à un camp ou aux deux.

Qualité des pilotes de l'Axe/des Alliés W : entrez le numéro de qualité des pilotes de chaque camp. Plus le nombre saisi est élevé, meilleure est la qualité du pilote. Vous pouvez attribuer les numéros que vous préférez, mais la meilleure règle empirique est d'utiliser les valeurs des graphiques accessibles via l'onglet Nat/MÉTÉO.

Préparation Amph/para au début : Si vous souhaitez permettre à un joueur de recibler ses unités amphibies et aéroportées au début d'un scénario et de conserver les Pts de préparation ce faisant, ajoutez le nombre de Pts de préparation à conserver.

Mulberry Built : Le jeu est codé en dur pour permettre la construction de deux ports Mulberry (Port temporaire). Cette valeur augmentera automatiquement si vous construisez un port Mulberry via l'écran de détails de la ville.

Lock Generic Data: Yes
UPDATE GENERIC DATA
☐ Leaders
☐ TOE(OB)
☒ Aircraft
☐ Ground Elements
☐ Devices
☐ Ground Types
☐ Nation

Verrouiller les données

génériques : vous pouvez modifier ou ajouter des valeurs contenues dans les données génériques en mode conception de scénario.

Toutefois, pour que ces modifications et ajouts soient conservés vous devez verrouiller les

données génériques. De plus, ces modifications de données

génériques verrouillées n'affecteront que le scénario dans lequel elles sont verrouillées ; ils n'influenceront aucun autre scénario dans GGWITW.

IMPORTANT

Les modifications de données génériques effectuées dans un fichier de scénario et dont la fonction de verrouillage des données génériques est définie sur OUI n'affecteront que ce seul scénario. Si vous ne définissez pas la fonction de verrouillage des données génériques sur OUI, vous perdrez toutes les modifications que vous avez apportées aux données génériques dans ce scénario unique.

Utilisation en production : ce paramètre est destiné aux scénarios de carte non complète. C'est le pourcentage de l'effectif total et de la production qui sera disponible pour les joueurs de votre scénario. Saisissez les pourcentages souhaités pour les trois groupes suivants :

- Axe
- W Alliés

Pour Utilisation de la production, définissez un pourcentage de la production complète de la campagne applicable dans votre scénario. Ce paramètre est utile lorsque vous réalisez des scénarios de plus petite taille qui ne concernent peut-être qu'un seul groupe d'armées et que vous ne souhaitez pas que l'équivalent d'un théâtre entier de remplacements soit attribué à un seul groupe d'armées. Une règle empirique consiste à utiliser un pourcentage basé sur la durée du front dans votre scénario et sur la durée de ce front dans un jeu de

PRODUCTION USAGE

Axis:	40
W Allies:	70

SURRENDER FLAGS

Germany:	No
Finland:	Yes
Italy:	Yes
Rumania:	Yes
Hungary:	No
Slovakia:	No
Bulgaria:	Yes
Soviet Union:	No

campagne se déroulant la même année. Vous pouvez envisager d'augmenter ou de diminuer le pourcentage d'utilisation de la production de 30 à 50 % si votre scénario implique des efforts principaux ou de soutien de chaque côté.

Abandonner les drapeaux : cliquez

avec le bouton gauche sur OUI/Non pour sélectionner la bonne entrée. Ce qui suit est une liste des dates de cession historiques. Si votre scénario commence à ces dates ou après, cochez « OUI » pour les pays appropriés.

- Allemagne – 8 mai 1945
- Finlande – 19 septembre 1944
- Italie – 8 septembre 1943
- Roumanie – 23 août 1944
- Hongrie – 1er avril 1945
- Slovaquie – 8 mai 1945
- Bulgarie – 16 septembre 1944

- Union soviétique – Pas de capitulation

PILOT POOLS

Germany:	70	Czech:	10
Italy:	0	Belgium:	5
Rumania:	0	Netherlands:	5
Hungary:	0	Poland:	20
Slovakia:	0	USA:	420
Bulgaria:	0	Britain:	175
		Greece:	5
		Norway:	5
		Yugoslavia:	5
		Canada:	25
		India:	5
		Australia:	15
		Free French:	10
		South Africa:	5
		WA Italy:	5
		Brazil:	5
		New Zealand:	15
		Morocco:	5
		Denmark:	5

Pools de pilotes : saisissez le nombre de pilotes pour chaque nation du jeu.

4.4. CONSTRUIRE LA LISTE DES UNITÉS

4.4.1. GÉNÉRAL

L'onglet Unités vous permet de visualiser toutes les unités du jeu.

Il contient à la fois des unités sur carte et hors carte (divisions, brigades, QG, unités aériennes), ainsi que des unités de soutien (artillerie, bataillons de construction, etc.). Les seules unités non incluses sont les renforts alliés générés par programme des six premiers mois (juillet-décembre 1941).

L'onglet Unités vous permet de constituer les forces terrestres des deux camps selon l'ordre de bataille de votre scénario. Les unités sont construites à partir d'éléments au sol construits à l'aide de dispositifs (devices). Par exemple, dans le scénario Bulge to the Rhine, la 1ère SS Panzer Division est une unité. Il occupe le 'slot' 0234 et contient 31 éléments terrestres, dont le premier est le MOTORIZED Rifle Squad (+). Une escouade de fusiliers motorisés (+) (emplacement d'élément au sol 0096) contient sept dispositifs (devices) ; dont le premier est le fusil Kar 98k de 7,92 mm.

Pour créer une nouvelle unité, vous commencez sur un emplacement vide puis cliquez sur le champ « Type » et cela fera apparaître votre écran OB. Cela affiche tous les modèles OB du jeu. Vous sélectionnez ensuite votre modèle et vous revenez à cet écran. Vous renommez ensuite l'unité et pouvez remplir les autres fonctions comme décrit dans la section 4.8.5 ci-dessous.

Dans l'onglet Unité, vous pouvez créer autant d'unités que d'emplacements disponibles - et il y en a un peu plus de 16 000. Vous pourriez créer 500 divisions Panzer SS si vous le vouliez et les nommer 102e division Panzer SS « Marshall » – ou comme vous le désirez.

4.4.2. COMMENT CONCEVOIR UNE LISTE D'UNITÉS

Avant de commencer à insérer des unités dans des emplacements, réfléchissons à la manière de concevoir une liste d'unités. La convention utilisée par les développeurs de GGWITW est d'entrer les unités du joueur 1 (côté Axe) suivies des unités du joueur 2 (côté Allié) et enfin ces unités dans la case EF. Les côtés sont généralement classés par taille d'unité, type et nom. Ce que vous choisissez est ce que vous trouvez le plus logique et/ou le plus utile. Par exemple :

Technique 1 : placez vos unités QG dans les emplacements dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la référence historique que vous utilisez.

NOTE

L'essentiel est que vous pouvez saisir les unités dans l'ordre de votre choix. La méthode décrite ci-dessus est une façon de commencer. Vous développerez vos propres techniques à mesure que vous vous familiariserez avec l'éditeur et les fichiers .csv.

Technique 2 : Placez vos QG dans les emplacements de haut en bas tels qu'ils apparaîtront sur la carte. En d'autres termes, indiquez votre QG le plus au nord du côté de l'Axe en haut de la liste des unités, puis descendez jusqu'au QG de l'Axe le plus au sud. Répétez le processus pour le côté allié.

Entrez toutes les unités sous le premier QG puis le suivant, et ainsi de suite. Vous pouvez toujours revenir plus tard et insérer ou supprimer des unités.

4.4.3. FONCTIONS D'ÉDITION DE L'ONGLET UNITÉS



Insérer : Pour insérer un nouveau slot, cliquez à l'endroit où vous souhaitez le nouveau slot puis cliquez sur la commande INSERT. Tous les emplacements (et unités) au niveau et en dessous du point d'insertion seront déplacés vers le bas d'un emplacement. Toutes les affectations du QG seront automatiquement mises à jour.

Supprimer : Pour supprimer une unité ou un emplacement, cliquez sur le numéro d'emplacement à supprimer puis cliquez sur la commande SUPPRIMER. Toutes les données de l'unité et l'emplacement seront supprimés.

Effacer : Cette fonction supprimera toutes les données de l'unité mais ne supprimera pas l'emplacement.

ATTENTION

IL N'Y A PAS DE BOUTON UN-DO, alors réfléchissez-y à deux fois avant de supprimer ou d'effacer un emplacement et/ou l'unité qu'il contient.

Couper : Cette fonction vous permet de couper et coller une unité d'un emplacement à un autre. Utilisez la fonction d'insertion pour ouvrir un emplacement au nouvel emplacement de l'unité, puis coupez-le et collez-le dans l'emplacement vide. Lorsque vous utilisez

la fonction CUT, un « x » apparaîtra entre le numéro d'emplacement et le nom de l'unité.

Copier : Cette fonction vous permet de copier et coller la copie d'une unité vers un autre emplacement. Utilisez d'abord la fonction d'insertion pour ouvrir un emplacement pour le nouvel emplacement de l'unité copiée, puis copiez-le et collez-le dans l'emplacement vide. Lorsque vous utilisez la fonction COPY, un « C » apparaîtra entre le numéro d'emplacement et le nom de l'unité.

Coller : Cette fonction permet de coller une unité coupée ou copiée dans un emplacement vide.

Unité précédente : Cette fonction vous permet de revenir en arrière dans la liste des unités.

Unité suivante : Cette fonction vous permet d'avancer dans la liste des unités.

QG suivant : Cette fonction vous permet de passer à l'unité de quartier général suivante.

Rechercher : Cette fonction vous permet de rechercher des unités dans la liste en effectuant une recherche à l'aide d'une chaîne de texte.

Suivant : Cette fonction vous permet de passer à l'élément suivant correspondant à la chaîne de texte que vous recherchez.

ASTUCE

La combinaison de fonctions FIND / NEXT apparaît à plusieurs reprises dans l'éditeur. Souvent, lorsqu'une chaîne de texte correspond, une fonction PICK apparaît pour vous permettre de faire la sélection. Si vous ne souhaitez rien sélectionner, fermez la fenêtre avec x dans le coin supérieur droit.

4.4.4. CODAGE COULEUR DU TEXTE

Ce qui suit répertorie les significations des différentes couleurs de texte utilisées sur l'onglet Unité :

Rouge : unité sélectionnée.

Blanc : Unité non sélectionnée avec un délai nul, c'est à dire qu'elle est dans le scénario. Une unité avec le suffixe *** est sur la carte, celles sans *** sont des unités de soutien.

00022) 14th Army
00023) 5th Panzer Army ***
00024) 6th SS Panzer Army
00025) 1st Fallschirm Army ***
00026) Ligurian (Zangen) Army ***
00027) 1st Panzer Army

Vert : unité avec un retard inférieur à la durée du scénario.

Bleu : Unité avec un retard supérieur à la durée du scénario.

Noir : L'unité est en dehors de la carte jouable du scénario

Jaune foncé : L'unité est dans sa boîte EF (East Front ????)

4.4.5. COMMENT CRÉER UNE UNITÉ R

Main	Units	Air Groups	Locations	Leaders	TOE(OB)	Ground Elem
Unit: 244 HHQ: 59	130th Panzer Lehr Division LXXX Corps					 Ready Mobile
Men: 5936, Guns: 43, APV: 102						
WID	EXP	RDY	D&M	GROUND ELEMENT		
0099	80	47	7	Panzer Grenadier Squad		TOE(OB): 525
0089	82	3	0	Motorcycle Squad		MOTORIZED
0102	83	13	2	Panzer Pioneer Squad		
0085	82	3	0	Pioneer Squad		HQ Type: 0
0077	80	0	0	81mm Mortar		Nation: Germany
0078	83	6	0	120mm Mortar		Player: Axis
0074	80	1	0	75mm Infantry Gun		
0059	83	16	2	75mm Anti-tank Gun		Loc: 109,193
0072	81	3	0	20mm Anti-aircraft Gun		Delay: 0
0073	77	6	1	88mm Anti-aircraft Gun		
0110	81	4	0	105mm Howitzer		
0112	79	4	0	150mm Howitzer		Special: Axis-Elite
0117	81	5	0	Moosebelwagen		Morale: 84
0090	80	15	2	SdKfz-251/17 SP Flak		Detection Level: 6
0049	79	4	0	Flakpanzer 38(t)		
0220	76	14	1	SdKfz-251/2 Mortar Carrier		
0065	79	21	1	SdKfz-251/1 MG Carrier		RESUPPLY UNIT
0126	82	10	1	SdKfz-251/9 Halftrack		Sup 0% Ammo 0%
0056	81	7	0	SdKfz-231 Armored Car		Fuel 0%, Veh 0%
0058	84	9	0	SdKfz-234/2 Armored Car		Unit / Need
0032	80	11	1	Jagdpanzer IV		Supply (60%): 32 / 53
0021	78	10	25	Panzer IVh		Fuel (45%): 105 / 233
0023	79	12	27	Panther A		Ammo (100%): 432 / 428
0026	78	2	4	King Tiger		Vehicles (39%): 314 / 793
0045	80	4	0	Wespe		Support (114%): 409 / 356
0046	76	2	0	Hummel		
0218	78	4	0	sIG33 (SdKfz-138)		Current TOE%: 30/39
0080	80	0	0	7.92mm Machine Gun		Max TOE%: 100
0092	80	21	4	Panzereschreck		
1490	80	151	21	Support + Hwiz 6		Build Exp: 0
0000	0	0	0			Build Size%: 90
0000	0	0	0			Build Ready%: 0
0000	0	0	0			Build Variation%: 0
ATTACHED UNITS (1)						
0821	559th Hvy Jgd.Pz. Bn					REBUILD UNIT
Withdrawal turn:						0
WITHDRAWAL LIST						
Amphibious Prep:						0

Que signifie créer une unité ? Quels sont la force, l'expérience, le moral, les niveaux de ravitaillement, l'emplacement et les compétences spéciales d'une unité ? Par qui sont-ils commandés ? Qui sont les unités subordonnées ?

Cliquez avec le bouton gauche sur l'emplacement numéroté dans la zone de liste PICK UNIT.

Cliquez sur Unité : et saisissez le nom de l'unité dans la fenêtre pop-up, puis fermez la fenêtre.

ASTUCE

C'est une bonne idée de laisser au moins trois à six emplacements entre les corps et/ou armées. Ces emplacements seront utilisés par l'ordinateur si par la suite vous décidez de diviser une ou deux divisions en régiments lors de la mise en place du scénario. Si vous ne laissez pas d'emplacements ouverts (ou si vous ne les insérez pas plus tard), l'ordinateur listera les répartitions régimentaires dans le(s) prochain(s) emplacement(s) disponible(s) sur la liste des unités. Même si l'ordinateur ne s'en soucie pas, ce manque d'emplacements va "gâcher" votre liste d'unités bien organisée.

Unité : Cliquez à côté de l'unité pour ajouter la désignation de l'unité, par exemple 1ère. La majorité du nom est définie par la TOE (OB) sélectionnée, par exemple la division SS Panzer.

HHQ : Cliquez sur HHQ pour sélectionner le HHQ en sélectionnant dans la liste qui filtre sur le côté droit. Si vous utilisez la fonctionnalité SIND/NEXT lorsque le HHQ souhaité est sélectionné, cliquez sur PICK.

ASTUCE

Si un QG est déjà sélectionné, cliquer sur le NOM (et non sur le numéro d'emplacement) ou sur les UNITÉS ATTACHÉES est un moyen simple de naviguer dans le OOB

TOE(OB) : Cliquez sur le "0" à droite de TOE(OB) : puis parcourez la zone de liste PICK TOE(OB) pour trouver le type d'unité approprié. Cliquez sur le type d'unité pour le sélectionner et vous serez renvoyé à l'onglet unités.

ASTUCE

La première chose à faire est de créer l'unité de quartier général de haut commandement pour les deux camps (normalement, ce sont les unités de QG OKW et SHAEF), puis de les placer sur la carte du jeu. Effectuer cette action entraînera le centrage de la carte sur la zone de la carte du scénario lorsque vous essayez de placer des unités subordonnées sur la carte. Si vous ne placez pas le quartier général du haut commandement sur la carte, la carte sautera toujours dans le coin supérieur gauche lorsque vous tenterez de placer une unité.

NOTE

Vous DEVEZ avoir les unités OKW et SHAEF HQ dans chaque scénario. De plus, vous devez également disposer d'un QG aérien de niveau 1 (par exemple OKL) pour que les directives aériennes fonctionnent correctement. Soyez prudent en changeant les noms des unités du QG car ils sont utilisés par l'IA.

MOTORSÉ / NON MOTORSÉ : Cliquez sur le bouton « MOTORSÉ » ou « NON-MOTORSÉ » pour basculer entre quatre niveaux de motorisation différents :

0 - NON MOTORSÉ - Pas de camions supplémentaires.

1 - MOTORSÉ - Camions de série.

2 - MOTORSÉ (Temp 1 Tour). L'unité dispose de camions supplémentaires mais les rendra au pool après 1 tour.

3 - MOTORSÉ (Temp Multiple Tours). L'unité dispose de camions supplémentaires et conservera les camions jusqu'à ce qu'ils soient démotorisés par un joueur.

L'impact précis de l'état de motorisation qui en résulte dépend de la TOE de l'unité. En effet, le niveau de motorisation qu'un OB particulier est capable d'atteindre est défini dans l'onglet OB. Par exemple, une division d'infanterie allemande ne recevra que des camions supplémentaires à ravitailler, tandis qu'une division d'infanterie britannique pourra être montée sur camion. Le niveau de motorisation affectera les chiffres d'approvisionnement.

Type de QG : Si l'unité que vous construisez est un quartier général, cliquez sur le « 0 » à droite de Type de QG : et entrez le numéro approprié :

- 0 – Aucun
- 1 – HighCom (haut commandement)
- 2 – AG/Front (Groupe d'Armées/Front)
- 3 – Armée
- 4 – Corps
- 5 – AB (Base Aérienne)
- 6 – Const (Construction)
- 7 – Amphib (Amphibie)

Nation : cliquez sur « Aucun » à droite de Nation : puis parcourez la zone de liste PICK NATIONALITY pour trouver la nationalité appropriée pour votre unité. Cliquez sur la nationalité pour la sélectionner et vous serez renvoyé à l'onglet Unités.

Joueur : cliquez sur « Aucun » à droite de Joueur : et entrez le numéro 1 pour l'Axe ou 2 pour les Alliés. Sélectionnez la coche pour accepter votre entrée ou le « x » pour revenir à l'onglet Unité.

Leader : seules les unités du QG ont un chef assigné. Pour assigner un leader à un QG, cliquez sur le label leader : Faites défiler la liste des Leaders disponibles située dans le panneau sur le côté droit de l'écran. Sélectionnez le leader en cliquant sur son nom puis en cliquant sur l'étiquette PICK.

NOTE

Une unité QG sans chef assigné dans les données du scénario se verra automatiquement attribuer un chef au début du scénario ou lorsque le QG arrive sur la carte du jeu.

Loc. : Si une unité doit démarrer le scénario sur la carte du jeu, vous pouvez définir son emplacement de départ en cliquant sur le '0,0' à droite de l'étiquette loc. : Cela vous mènera à la carte du jeu. Naviguez jusqu'à l'hex de départ prévu de l'unité et faites un clic gauche dessus. Cela enregistrera automatiquement les coordonnées x,y de l'hex et vous ramènera à l'onglet Unités. Les unités de support doivent être définies sur 0,0. Ils seront rattachés au QG (ou à l'unité terrestre) dont ils relèvent dans le domaine du QG. Les unités peuvent également être déplacées en utilisant le bouton Aller à la carte. Les unités de base aérienne et les unités AA peuvent être rattachées à des emplacements spécifiques de la ville.

REMARQUES

1 : Ne placez pas d'unités de soutien sur la carte du jeu ; affectez-les directement à un QG ou à des régiments, brigades, divisions ou corps de combat. Les unités multi-rôles peuvent être définies sur ou hors carte. Il est recommandé que les MRU (Multi-Role Units) arrivent en tant qu'unités sur la carte.

2 : Dans les petits scénarios, le quartier général du haut commandement peut être situé en dehors de la zone jouable. Ils peuvent être positionnés en dehors de la zone jouable de la carte et continueront de fonctionner, les unités de soutien y revenant automatiquement et les unités de soutien pouvant être affectées à partir d'elles comme si elles étaient situées dans la zone jouable de la carte.

3 : Si vous accédez à la carte du jeu et ne voyez pas l'unité que vous venez de placer, revenez à l'onglet Unité et assurez-vous que le paramètre de délai pour l'unité est égal à '0'.

4 : Si vous copiez une unité qui a déjà été placée sur la carte, n'oubliez pas que vous copiez également son emplacement x,y. Un maximum de cinq unités sur la carte peuvent être placées dans le même hexagone d'arrivée. Six unités ou plus entraînent un déplacement de la carte.

Attacher une unité à un emplacement urbain : les unités de base aérienne et certaines unités AA sont liées à des emplacements. Il est important que ceux-ci soient correctement configurés. Pour attacher une base aérienne ou une unité AA à un emplacement, cliquez sur le texte à droite de l'étiquette Type de QG : Cela vous amènera à une liste des emplacements disponibles. Cliquez sur FIND dans l'onglet Emplacements et entrez le nom de l'emplacement auquel vous souhaitez attacher l'unité de base aérienne et cliquez sur la case à cocher ou appuyez sur Retour. En haut à gauche de l'écran se trouve le message ATTACH 'Air Base Unit Name' au 'location Name'. Cliquez sur ce texte pour attacher l'unité de base aérienne à cet emplacement. La définition de la taille de la base aérienne se fait dans l'onglet Emplacements et sera abordée plus tard.

Délai : Si l'unité n'est pas disponible au début du scénario, indiquez le tour où elle arrivera. Si vous voulez une unité sur la carte au début du scénario, entrez « 0 ». Toute unité avec un nombre de retard de 250 ou plus signifie qu'elle est inactive et n'apparaîtra pas dans le jeu, pas même en renfort. Si vous définissez le délai sur 2000, il apparaîtra dans la zone EF. Une unité avec un retard de 2001 arrivera dans la case EF au tour 1.

N'oubliez pas que les unités utilisées au début sont affichées sur la liste des unités en utilisant du texte blanc ; les unités retardées sont affichées en texte vert. L'unité actuellement sélectionnée est affichée en rouge. Une unité qui doit commencer sur la carte mais qui n'y est pas encore placée est indiquée en texte noir.

Arrivée : Si l'entrée d'une unité sur la carte de jeu est retardée (voir Retard :), alors entrez l'emplacement x,y de l'hex où l'unité apparaîtra. En plus de la méthode d'entrée des renforts décrite dans la section Définir les points d'entrée des renforts, il existe un système dans lequel il est possible de désigner un hex où le renfort doit entrer dans le jeu. Au tour de jeu d'arrivée, un contrôle s'effectue de la manière suivante :

- L'hexagone désigné doit être sous contrôle ami.
- L'hex doit être à au moins trois hexs des unités ennemies.
- L'unité qui arrive ne peut pas violer la limite d'empilement à son entrée.

Si l'une de ces conditions n'est pas vraie, alors il recherchera les hexs adjacents pour essayer de trouver un hex qui satisfait aux conditions. Si aucun des six hexs adjacents ne remplit les conditions, alors l'unité sera réaffectée d'une manière similaire aux armées alliées automobilisées actuelles qui ne répondent pas à leurs critères d'entrée.

Si les hexs d'arrivée sont mis à zéro dans l'éditeur, alors la méthode décrite dans la section Définir les points d'entrée des renforts est utilisée pour cette unité lorsqu'elle entre en jeu.

Les hexagones qui arrivent sont indiqués dans l'écran de renforcement. Si l'hex d'entrée pour une raison quelconque n'est pas « bon », il affichera l'hex dans lequel l'unité entrera (étant donné les conditions actuelles sur la carte). Dans l'éditeur, pour effacer l'hex arrivant, réglez le délai sur « 0 » et restaurez-le si nécessaire.

Spécial : l'unité que vous construisez possède-t-elle des capacités spéciales ? Si tel est le cas, sélectionnez l'entrée appropriée parmi les six proposées :

- 0=Aucun
- 1=Gardes
- 2=Axe-Élite
- 3=SS-Élite
- 4=SS-Non-élite
- 5=LW (Luftwaffe)
- 6=LW-élite
- 7=Al-Élite

Moral : entrez le niveau de moral de l'unité (10-99). Vous pouvez attribuer les numéros que vous préférez, mais la meilleure règle empirique est d'utiliser les valeurs des graphiques accessibles via l'onglet Nat/Météo.

Niveau de détection : entrez le niveau de détection de l'unité (0-10). Voici une règle générale. Les unités de première ligne doivent toujours avoir un niveau de détection minimum de cinq. Il s'agit du niveau minimum pour les unités adjacentes à l'ennemi ; augmenter le niveau de détection au-dessus de cinq si une unité est en première ligne depuis un certain temps. Les bases aériennes doivent toujours être au niveau de détection cinq. Échelle de tout ce qui se trouve derrière la ligne de front en dessous de cinq, et à mesure que la distance par rapport au front augmente, le niveau de détection devrait évidemment diminuer. Voici quelques considérations pour définir les niveaux de détection :

- Proximité de la ligne de front. Plus une unité est proche des lignes de front, plus son niveau de détection est élevé.
- Semaines (tours) situées dans la même position. Plus une unité reste longtemps dans la même position, plus son niveau de détection doit être élevé.
- Niveau de supériorité aérienne. Le camp ayant la supériorité aérienne devrait bénéficier de niveaux de détection inférieurs à ceux du camp adverse.
- Niveau d'activité partisane. Plus le niveau d'activité partisane est élevé dans une zone, plus le niveau de détection des unités de l'Axe qui y sont implantées est élevé.

Unité de réapprovisionnement : si vous cliquez sur l'un des composants de réapprovisionnement (Sup 0 %, Munitions 0 %, Carburant 0 % ou Veh 0 %), une séquence de fenêtres contextuelles s'affichera. Entrez le pourcentage de ravitaillement, de munitions, de carburant et de véhicules que vous souhaitez que l'unité possède. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur UNITÉ DE RÉAPPROVISIONNEMENT. Cela remplira les champs d'affichage Unité/Besoin uniquement pour le ravitaillement, les munitions, le carburant et les véhicules.

NOTE IMPORTANTE

Les entrées d'unité RESUPPLY que vous effectuez pour une unité deviennent les nouveaux paramètres par défaut dans l'éditeur. En d'autres termes, ces paramètres seront utilisés par la prochaine unité que vous créerez et RÉALISEREZ. Si vous souhaitez que différents pourcentages soient appliqués à différentes unités, vous devrez alors effectuer de nouvelles entrées de pourcentage de RESUPPLY.

TOE% actuel : Il s'agit d'un champ d'affichage uniquement. Le nombre à gauche de la barre oblique à l'écran est l'entrée Build Ready% et le nombre à droite est l'entrée Build Size%.

Max TOE% : Entrez le pourcentage maximum de TOE(OB) auquel vous souhaitez que l'unité soit construite. Le nombre saisi dans ce champ doit être compris entre 50 et 100. Pour définir une unité à 100 % de sa force TOE autorisée, définissez le Build Size% : à 100.

Pour définir la force réelle d'une unité, définissez le % de préparation à la construction : à 100 ou au pourcentage de force indiqué par les documents historiques.

Cliquez maintenant sur la commande REBUILD UNIT.

Si vous définissez les deux paramètres sur 100, votre unité pourrait ressembler à ceci : 100 % prêt, 0 endommagé :

NOTE IMPORTANTE

Les entrées de construction que vous effectuez pour une unité deviennent les nouveaux paramètres par défaut dans l'éditeur. En d'autres termes, ces paramètres seront utilisés pour la prochaine unité sur laquelle vous utiliserez la commande REBUILD UNIT – et pour toutes les autres qui suivront. Si vous souhaitez des pourcentages différents pour différentes unités, vous devrez alors créer de nouvelles entrées de construction.

Build EXP : entrez la note Build Experience. Plus le niveau d'expérience des éléments terrestres d'une unité est faible, plus ils ont de chances de toucher quoi que ce soit pendant le combat. Ce nombre est également utilisé pour déterminer le niveau de moral de départ d'une unité.

Build Size% : Ce pourcentage est utilisé pour déterminer le nombre potentiel maximum d'éléments terrestres qui seront présents et prêts dans l'unité au début du scénario. Le nombre réel d'éléments de sol présents, prêts et endommagés est déterminé en multipliant le % de taille de construction par le % de préparation à la construction.

RECONSTRUIRE une unité avec un ensemble d'éléments au sol prêts compris entre 85 et 95 % de la TOE maximale.

REBUILD Unit : La fonction REBUILD Unit en bas de l'écran permet au joueur de définir un niveau d'expérience et de moral fixe (Build EXP) pour l'unité, ainsi qu'un pourcentage fixe de TOE (Build Size) pour l'unité. Définissez ces deux nombres, puis cliquez sur REBUILD UNIT et l'unité se mettra à jour avec ces nombres (doit être supérieur à 0 pour REBUILD). Ces valeurs peuvent également être définies individuellement ; cela donne simplement une méthode rapide pour modifier toutes les valeurs unitaires à la fois.

NOTE

C'est une bonne pratique de RÉAPPROVISIONNER les unités après les avoir construites.

Tour de RETRAIT : Entrez le numéro du tour auquel vous souhaitez que l'unité sélectionnée soit retirée du jeu. Une fois que vous avez accepté le numéro de tour (appuyez sur la touche Entrée ou sélectionnez la coche dans la fenêtre contextuelle), la date à laquelle l'unité sera retirée sera affichée à côté de cette étiquette LISTE DE RETRAIT.

WITHDRAWAL LIST						CLEAR ALL WITHDRAWALS	X
UNIT NAME	NATION	ON TURN	YEAR	MONTH	DAY		
KG v Tettau Infantry Regiment	Germany	3	1944	10	8		
KG Walther Infantry Regiment	Germany	3	1944	10	8		
125th Construction Battalion	Germany	10	1944	11	26		
26th Infantry Division	Germany	13	1944	12	17		
246th Infantry Division	Germany	13	1944	12	17		
251st Infantry Division	Germany	13	1944	12	17		
256th Infantry Division	Germany	13	1944	12	17		
741st Jagdpanzer Battalion	Germany	14	1944	12	24		

Build Ready% : Ce pourcentage est utilisé pour déterminer le nombre réel d'éléments au sol prêts et endommagés dans une unité. Le pourcentage saisi ici ne peut pas être supérieur au pourcentage saisi dans le champ Build Size%.

Liste de RETRAIT : Si vous cliquez sur l'étiquette LISTE DE RETRAIT, un écran contextuel vous sera présenté qui répertorie toutes les unités du scénario auxquelles une date/un tour de RETRAIT a été attribué. Vous pouvez cliquer sur le nom de n'importe quelle unité de cette liste et cela vous mènera à l'écran de données des unités sélectionnées. Vous pouvez effacer toutes les unités en cliquant sur l'étiquette EFFACER Tous LES RETRAITS.

REMARQUES

- 1 : Une unité dont le % TOE actuel est d'environ 25 % ou moins est considérée comme non prête.
- 2 : Ne construisez pas trop d'éléments au sol endommagés car 25 % seront ajoutés au pool de production lors de la première phase logistique d'un scénario en cours d'exécution.

Variation de la construction en % : entrez le niveau % de variation de construction. Ce nombre est utilisé pour faire varier l'EXP de construction initiale et le % de taille de construction pour chaque unité à laquelle il est appliqué. Le nombre réel appliqué est aléatoire et se situe entre zéro et plus ou moins le pourcentage de variation de construction. Par exemple, une unité avec un % de taille de construction de 90 et un % de variation de construction de 5 pourrait

ATTENTION

La sélection de cette commande supprimera toutes les entrées qui ont été effectuées concernant le RETRAIT des unités.

Numéro de commandement : seuls les groupes d'armées, les armées et les QG de front se voient attribuer un numéro de commandement. Les numéros de commande sont attribués et utilisés par l'IA. Ces numéros sont codés en dur ; ne les changez pas.

Divisions/reconstructions d'unités : Il arrive qu'une division ou un corps d'armée doive être divisé en ses éléments subordonnés au

début d'un scénario afin de pouvoir couvrir un front historique. Si vous rencontrez ce problème, il est préférable de créer la division ou le corps dans son ensemble, puis de le placer sur la carte. Une fois cela fait, allez sur la carte, sélectionnez l'unité à diviser et appuyez sur la touche « B ». Votre unité est désormais divisée en trois parties que vous pouvez placer dans des hexagones distincts sur la carte si vous le souhaitez. Plus important encore, l'unité peut être reconstituée en division ou en corps pendant le jeu.

Définir des MP/SMP pour l'unité : Normalement, vous devez utiliser le rapport du commandant pour attribuer des points de mouvement (MP) et des points de mouvement stratégiques (SMP) à de grands groupes d'unités. Cependant, vous pouvez définir le MP/SMP pour une unité en cliquant sur les chiffres sur l'icône de l'unité. Deux fenêtres contextuelles apparaîtront ; un pour MP et un pour SMP. Entrez les données souhaitées et appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur la coche. La seule fois où vous aurez besoin d'utiliser cette



fonction, c'est si l'appareil commence le jeu en étant gelé ; dans ce cas, vous devrez régler le MP et le SMP sur zéro.

4.5. CONSTRUIRE LA LISTE DES GROUPES AÉRIENS

4.5.1. GÉNÉRAL

L'onglet Groupes aériens répertorie tous les groupes et escadrons d'avions présents dans le jeu. Cet onglet vous permet de constituer les forces aériennes des deux camps selon l'ordre de bataille de votre scénario. Il y a 4 095 emplacements disponibles pour vous permettre de créer des groupes aériens. Les groupes aériens sont construits à partir d'avions construits à l'aide des dispositifs (devices).

Choisir un groupe aérien : sur le côté droit de l'onglet Groupes aériens se trouve la liste Choisir un groupe aérien. Cette liste comprend tous les groupes aériens d'un scénario. Par exemple, dans le scénario Westwall, le I./JG 1 (emplacement #22) est un groupe aérien. Il contient 33 avions prêts (Fw 190A-8). Le Fw 190A-8 avec son chargement actuel est composé de deux dispositifs, le premier étant le canon de 20 mm MG151.

Insérer : Pour insérer un nouveau slot, cliquez à l'endroit où vous souhaitez le nouveau slot puis cliquez sur la commande INSERT. Tous les emplacements (et groupes aériens) au niveau et en dessous du point d'insertion seront déplacés vers le bas d'un emplacement.

Supprimer : Pour supprimer un groupe aérien ou un slot, cliquez sur le numéro du slot à supprimer puis cliquez sur la commande SUPPRIMER. Toutes les données du groupe aérien et le créneau seront supprimés.

Main	Units	Air Groups	Locations	Leaders	TOE(OB)	Ground Elem	Aircraft	Device	Nat/Weather	CSV
ID: 22	I./JG 1						INSERT DELETE CLEAR	CUT COPY PASTE		
Aircraft:	Fw 190A-8						FIND: NEXT	SHAEF		
DEV	QTY	DEVICE NAME	FACE					PICK AIR GROUP		
0032	4	20mm Cannon MG151	Fwd					0000)		
0024	2	13mm MG 131	Fwd					0001) Stab/AufklarGr 123		
Weapon Set#-1								0002)		
AUTO								0003) 3.(F)/AufklarGr 123		
								0004) 5.(F)/AufklarGr 123		
								0005) 6.(F)/AufklarGr 123		
								0006) 1.(F)/AufklarGr 123		
								0007)		
								0008)		
								0009)		
								0010)		
								0011)		
								0012) Stab/NAGr 6		
								0013) 1./NAGr 6		
								0014) 2./NAGr 6		
								0015)		
								0016) Stab/NAGr 11		
								0017) 1./NAGr 11		
								0018) 2./NAGr 11		
								0019) 3./NAGr 11		
								0020)		
								0021) Stab/JG 1		
								0022) I./JG 1		
								0023) II./JG 1		
								0024) III./JG 1		
								0025)		
								0026) Stab/JG 2		
								0027) I./JG 2		
								0028) II./JG 2		
								0029) III./JG 2		
								0030)		
								0031) Stab/JG 3		
								0032) I./JG 3		
								0033) II./JG 3		
								0034) III./JG 3		
								0035) IV./JG 3		

Effacer : Cette fonction supprimera toutes les données du groupe aérien mais ne supprimera pas l'emplacement.

ATTENTION

IL N'Y A PAS DE BOUTON UN-DO, alors réfléchissez avant de supprimer ou d'effacer un emplacement et/ou le groupe aérien qu'il contient.

Couper : Cette fonction permet de couper et coller un groupe aérien d'un endroit à un autre. Utilisez la fonction d'insertion pour ouvrir un emplacement au nouvel emplacement du groupe aérien, puis coupez-le et collez-le dans l'emplacement vide.

Copier : Cette fonction permet de copier et coller la copie d'un groupe aérien vers un autre emplacement. Utilisez d'abord la fonction d'insertion pour ouvrir un emplacement pour le nouvel emplacement du groupe aérien copié, puis copiez-le et collez-le dans l'emplacement vide.

Coller : Cette fonction permet de coller un groupe d'air coupé ou copié dans un emplacement vide.

ID : Pour créer un nouveau groupe aérien, vous commencez par sélectionner un emplacement vide puis cliquez sur le champ 'ID'. Entrez le nom du groupe dans la fenêtre contextuelle et sélectionnez la coche ou appuyez sur la touche Entrée.

Avions : Les groupes aériens sont constitués d'avions. L'onglet Groupe aérien affiche l'avion attribué à deux endroits. La description supérieure (grande) de l'avion :

PICK AIRCRAFT

```
0000)
0001) *** GERMANY (1) ***
0002) He 111H-11
0003) Ar 234B-2
0004) He 111H-16/R1
0005) Bf 109E-3
0006) Bf 109E-4B
0007) Bf 109E-7
0008) Bf 109F-2
0009) Bf 109F-4
0010) Bf 109G-14
0011) Bf 109G-2
0012) Bf 109G-6
0013) Bf 109G-4/R3
0014) Bf 109G-6/N
0015) Bf 109K-4
0016) Bf 109G-8
0017) Bf 110C
0018) Bf 110C-4B
0019) Bf 110C-5
0020) Bf 110D-1/R2
0021) Bf 110E-1/U1
0022) Bf 110E-2
0023) Bf 110F-4
0024) Bf 110G-2
0025) Bf 110G-4
0026) Bf 110G-4/R8
0027) Do 17Z-10
0028) Do 17P
0029) Do 17Z-2
0030) Do 215B-1
0031) Do 215B-5
0032) Do 217E-2
0033) Do 217J
0034) Do 217N
0035) Do 335A
0036) Bf 109G-10
0037) Fi 156C
0038) Fw 190A-5
0039) Fw 189A
0040) Fw 190A-4
```

sous l'ID vous amènera à l'onglet de l'avion attribué. Pour attribuer un type d'avion à un groupe aérien, cliquez sur le champ de données à droite de l'étiquette Avion : répertoriée sous la base aérienne : texte comme indiqué dans l'image ci-dessous :

Faites défiler la liste des avions et sélectionnez le type que vous souhaitez attribuer au groupe aérien. Dans notre exemple, nous choisissons le Bf 109F-2.

QG aérien : Pour que les groupes aériens puissent opérer, ils doivent être affectés à un QG aérien. Pour ce faire, cliquez sur le texte Air HQ : Un écran apparaîtra répertoriant toutes les bases aériennes disponibles. Faites défiler la liste pour trouver le bon QG aérien, puis cliquez sur son numéro d'emplacement pour le sélectionner.

Base aérienne : Pour que les groupes aériens puissent opérer, ils doivent être affectés à une base aérienne. Pour ce faire, cliquez sur le texte Base aérienne : Un écran apparaîtra répertoriant toutes les bases aériennes disponibles. Faites défiler la liste pour trouver la bonne base aérienne puis cliquez sur son numéro d'emplacement pour la sélectionner.

Taille du groupe : attribuez la taille du groupe aérien en cliquant sur le champ de texte à droite de l'étiquette Taille du groupe : Sélectionnez la taille de groupe appropriée dans le menu de trois présenté. La taille du groupe contrôle le nombre maximum d'avions autorisés.

Prêt : saisissez le nombre d'avions prêts dans le groupe aérien. Cette entrée représente le nombre d'avions prêts dans le groupe aérien et capables de mener des missions.

Réserve : saisissez le nombre d'avions en réserve dans le groupe aérien. Un avion affecté à un groupe aérien classé comme « non prêt » ne participera pas aux missions aériennes. Les avions de réserve ne sont pas comptés dans le nombre maximum d'avions autorisés dans un groupe aérien particulier.

Endommagé : saisissez le nombre d'avions endommagés dans le groupe aérien. Les avions endommagés d'un groupe aérien ne peuvent pas effectuer de missions tant qu'ils n'ont pas été réparés.

Max : Il s'agit du nombre maximum d'avions prêts qui peuvent exister dans le groupe aérien (bien que les avions de réserve et endommagés ne soient pas pris en compte dans ce nombre, le nombre maximum de pilotes ne peut pas dépasser cette valeur).

Nation : Cliquez sur le texte Nation : Un écran apparaîtra répertoriant toutes les nations disponibles. Faites défiler la liste pour trouver la bonne nation, puis cliquez sur son numéro d'emplacement pour la sélectionner.

Joueur : Il s'agit uniquement d'un champ d'information ; il est automatiquement renseigné lorsque vous attribuez un groupe aérien à une nation.

Expérience : Il s'agit d'un champ d'information uniquement ; il est automatiquement renseigné lorsque vous exécutez la fonction BUILD AIR GROUPS car il est influencé par les pilotes assignés. Si vous souhaitez modifier l'expérience du pilote, cela se fait via le rapport du commandant.

Moral : ce champ se remplit automatiquement lorsque vous exécutez la fonction BUILD AIR GROUPS car il est influencé par les pilotes assignés. Cependant, contrairement à Expérience, vous pouvez réinitialiser la valeur une fois la fonction BUILD AIR GROUPS effectuée.

Retard (Delay) : Entrez le nombre de tours pour retarder l'arrivée du groupe aérien dans le scénario.

Retirer : Entrez le numéro du tour auquel le groupe aérien sera retiré du scénario.

Mission de nuit : cliquez sur Jour uniquement, Nuit uniquement ou Jour et nuit pour indiquer si le groupe aérien est capable ou non d'effectuer des missions de nuit.

Type de mission : ceci n'est visible que si le type d'avion est un chasseur-bombardier. Cliquez sur FIGHTER ou BOMBER pour choisir si le groupe aérien effectuera ou non des missions de chasseur ou de bombardier.

Entraînement au type : ceci n'est visible que si le type d'avion est un chasseur-bombardier. Cliquez sur FIGHTER ou BOMBER pour choisir si le groupe aérien est formé ou non comme Fighter ou Bomber avec les bonus et pénalités respectifs.

Naval uniquement : basculez entre OUI et NON pour limiter le groupe aérien au vol uniquement des directives aériennes de patrouille navale.

Pilotes : il s'agit d'un champ d'information uniquement ; il est automatiquement renseigné lorsque vous exécutez la fonction BUILD GROUP.

Avions : il s'agit d'un champ d'information uniquement ; il est automatiquement renseigné lorsque vous exécutez la fonction BUILD GROUP.

CONSTRUIRE GROUPE : Il s'agit d'un bouton de fonction. Appuyez dessus pour définir le groupe aérien avec le nombre correct de pilotes. Ce faisant, les niveaux d'expérience et de moral changeront à mesure que les pilotes seront affectés.

4.6. AMENDEMENTS AU SCÉNARIO DANS L'ONGLET EMPLACEMENTS

4.6.1. GÉNÉRAL

Dans la plupart des scénarios, il n'est pas nécessaire d'apporter des modifications à l'onglet Emplacements. Cependant, vous souhaiterez peut-être le faire dans trois cas.

Modification des attributs de la base aérienne : comme vous l'avez déjà vu, les unités de la base aérienne sont créées à l'aide de l'onglet Unités. Cependant, c'est dans l'onglet Emplacements que la taille de la base aérienne et les éventuels dommages causés à la base aérienne sont définis. L'unité de base aérienne affiche le numéro d'emplacement de l'unité de base aérienne attachée. Si la valeur est 0, aucune base aérienne n'est attachée. Si vous souhaitez attacher une unité de base aérienne, il est préférable de le faire en utilisant le processus indiqué via l'onglet Unités. Si vous souhaitez supprimer une base aérienne attachée, définissez la valeur sur 0. La taille de la base aérienne définit la taille et dicte le symbole de la carte et les limites d'empilement. La taille peut être de 1, 2 ou 3. Les dégâts de la base aérienne vous permettent de définir les dégâts entre 0 et 100.

Ajouter des dépôts : La façon la plus simple d'ajouter un dépôt est d'utiliser la même méthode que dans le jeu : via l'écran de détails de

Main
Units
Air Groups
Locations
Leaders
TOE(OB)
Ground Elem
Aircraft
Device
Nat/Weather
CSV

ID: 2
Berlin
Heavy-Urban

FID	NUM	DAM	DELAY	FACTORY	TYPE
0000	0	0	0		
0000	0	0	0		
0024	10	0	0		Panther G
0000	0	0	0		
1489	3	36	0		Armaments Production
0000	0	0	0		
0000	0	0	0		
1483	2	0	0		Vehicle
0000	0	0	0		
0031	15	0	0		Stug IIIg
0-92	12	0	0		Ju 87D-5
0000	0	0	0		
0000	0	0	0		
1481	8	0	0		Railyard
1482	39	0	0		Manpower
1488	3	0	0		Resource Production
0000	0	0	0		
0000	0	0	0		
0000	0	0	0		
1484	35	4	0		Heavy Industry

ATTACHED UNITS

Player: Axis
Nation: Germany
Population: 39
Location: 139,172
Supplies: 175248
Fuel: 0
Oil: 0
Resource: 160
Air Base Unit: 8032
Air Base Size: 2
Air Base Damage: 0
Hex City ID: 2
Depot Type: 4
Freight: 10000000
Trucks: 0
On map art
MERGE WITH
BUILD TEMP PORT

CLEAR

FIND: SHAEF
NEXT
PICK CITY

0000) ---
0001) --- *** Germany ***
0002) --- Berlin
0003) --- Leipzig
0004) --- Hamburg
0005) --- Danzig
0006) --- Stettin
0007) --- Hannover
0008) --- Magdeburg
0009) --- Vienna
0010) --- Chemnitz
0011) --- Breslau
0012) --- Nuremberg
0013) --- Tilsit
0014) --- Memel
0015) --- Munich
0016) --- Salzburg
0017) --- Koenigsberg
0018) --- Dresden
0019) --- Pillau
0020) --- Kolberg
0021) --- Liegnitz
0022) --- Cottbus
0023) --- Deutsch Eylau
0024) --- Allenstein
0025) --- Oppeln
0026) --- Reichenberg
0027) --- Linz
0028) --- Graz
0029) --- Kuestrin
0030) --- Frankfurt an der Oder
0031) --- Goerlitz
0032) --- Stolp
0033) --- Belgard
0034) --- Stargard
0035) --- Neustettin
0036) --- Eberswalde
0037) --- Neubrandenburg
0038) --- Rostock
0039) --- Stralsund
0040) --- Luebben

la ville. Cependant, seuls les dépôts de type 1 ou 2 peuvent être ajoutés de cette manière. Vous pouvez également définir la priorité du dépôt dans l'écran de détails de la ville. Dans la conception du scénario, ne fixez jamais la priorité en dessous de 2, car l'IA ne peut pas modifier les priorités d'approvisionnement. Dans l'onglet Emplacements, vous pouvez également ajouter n'importe quel type de dépôt en définissant le type de dépôt sur 1, 2, 3 ou 4. Les types 2 ou 3 doivent être dans un emplacement portuaire. Après avoir créé le dépôt, vous pouvez le précharger en ravitaillement. Cela s'effectue par l'intermédiaire des valeurs Fret et Camions. Cliquez simplement sur le numéro à côté du texte et ajoutez la quantité requis.

ATTENTION

Lors de l'ajout de fret, la valeur saisie doit x4 le nombre de tonnes que vous souhaitez dans le dépôt. En effet, le Code utilise 1,4 points T dans ses calculs. Chaque camp doit disposer d'au moins un dépôt de niveau 4 (source d'approvisionnement nationale), car ceux-ci produisent le fret qui sous-tend le système d'approvisionnement logistique.

CONSTRUIRE UN PORT TEMPORAIRE : Si vous créez un scénario dans lequel une invasion amphibie est déjà en cours, cette fonction

active/désactive la création d'un port temporaire et d'une base aérienne associée. Si vous souhaitez convertir le port temporaire en port MULBERRY, vous pouvez le faire via l'écran de détails de la ville. N'oubliez pas d'avoir un QG Amphib adjacent à l'hexagone car lors de la première phase logistique, le port temporaire sera supprimé.

4.7. UTILISER LE RAPPORT DU COMMANDANT COMME ÉDITEUR D'UNITÉ

4.7.1. GÉNÉRAL

Le rapport du commandant (CR Commander's Report) est un excellent outil pour modifier rapidement les valeurs de dizaines d'unités et de groupes aériens en quelques clics de souris. Vous pouvez rendre toutes les unités subordonnées statiques ou les rendre à nouveau mobiles (non statiques) sans avoir à cliquer sur chaque unité individuelle via le CR du QG.

4.7.2. MODIFICATION DANS L'ONGLET UNITÉS CR

Les unités sont sélectionnées sur le CR à l'aide des filtres d'affichage des unités en bas de l'écran. Pour utiliser les fonctions de l'éditeur dans le CR, cliquez sur l'étiquette EDITOR FUNCTIONS en haut de l'écran. Le menu suivant apparaîtra :

COMMANDER'S REPORT

Supply

Main

Current

Received

Units

HQs

Air Groups

Leaders

Battles

Locations

Equipment

1032 Units Selected

2,133,391

22,603

9,734

6,021

EDITOR FUNCTIONS

Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DBHQ	Men	Guns	AFV	AC	Mrl	Exp	Fat	CV	%Toe	ToeM	MP	TtOB	Rf/Rs	SPri	Elt	Won	Lost
R/6th US Arm. Div	USA	63,203	Arm	9th US Army	6	2517	5	73	-	69	69	18	2	60	100	32	-	Rdy	-	-	0	0
1/1st PO Armoured Di	Pol	98,181	Arm	II CA Corps	-2	2437	18	56	-	74	74	16	3	42	100	48	2	Rdy	-	-	0	0
1/4th CA Armoured Di	Can	96,181	Arm	II CA Corps	0	4006	29	94	-	75	74	19	4	69	100	50	2	Rdy	-	-	0	0
2/1st PO Armoured Di	Pol	97,181	Arm	II CA Corps	-1	2485	19	57	-	73	73	19	3	45	100	49	2	Rdy	-	-	0	0
2/4th CA Armoured Di	Can	96,181	Arm	II CA Corps	0	3931	29	91	-	74	75	12	4	69	100	49	2	Rdy	-	-	0	0
1st US Inf Div	USA	106,185	Inf	VII US Corps	3	11494	137	0	-	63	66	12	4	70	100	8	-	Rdy	-	-	0	0
1/2nd US Inf Div	USA	58,195	Inf	VIII US Corps	2	3910	47	0	-	65	64	14	2	69	100	13	-	Rdy	-	-	0	0
3rd US Inf Div	USA	108,208	Inf	VI US Corps	4	11285	137	0	-	65	65	16	4	69	100	12	-	Rdy	-	-	0	0
4th US Inf Div	USA	106,189	Inf	V US Corps	3	11504	138	0	-	66	65	17	4	70	100	14	-	Rdy	-	-	0	0
5th US Inf Div	USA	107,199	Inf	XX US Corps	2	11416	136	0	-	66	64	12	4	69	100	15	-	Rdy	-	-	0	0
8th US Inf Div	USA	60,196	Inf	VIII US Corps	4	11371	137	0	-	66	65	16	5	70	100	16	-	Rdy	-	-	0	0
9th US Inf Div	USA	107,186	Inf	VII US Corps	3	11276	136	0	-	66	64	18	4	68	100	14	-	Rdy	-	-	0	0
26th US Inf Div	USA	74,190	Inf	III US Corps	-5	11493	139	0	-	62	64	8	6	71	100	13	-	Rdy	-	-	0	0
28th US Inf Div	USA	106,187	Inf	V US Corps	2	11191	136	0	-	67	65	10	4	71	100	14	-	Rdy	-	-	0	0
29th US Inf Div	USA	59,195	Inf	VIII US Corps	3	11284	132	0	-	64	63	19	5	70	100	14	-	Rdy	-	-	0	0
30th US Inf Div	USA	106,184	Inf	XIX US Corps	4	11409	137	0	-	67	63	13	4	69	100	8	-	Rdy	-	-	0	0
35th US Inf Div	USA	109,202	Inf	XII US Corps	1	11162	137	0	-	67	63	16	4	70	100	14	-	Rdy	-	-	0	0
36th US Inf Div	USA	108,206	Inf	VI US Corps	3	11320	133	0	-	65	64	18	4	69	100	13	-	Rdy	-	-	0	0
2/2nd US Inf Div	USA	58,195	Inf	VIII US Corps	2	3674	42	0	-	65	64	16	2	66	100	13	-	Rdy	-	-	0	0
44th US Inf Div	USA	73,190	Inf	III US Corps	-5	11187	138	0	-	65	64	3	6	70	100	13	-	Rdy	-	-	0	0
45th US Inf Div	USA	108,209	Inf	VI US Corps	3	11154	139	0	-	65	64	9	4	70	100	12	-	Rdy	-	-	0	0
3/1st PO Armoured Di	Pol	99,180	Arm	II CA Corps	-3	2411	17	59	-	74	76	15	3	45	100	49	2	Rdy	-	-	0	0
3/4th CA Armoured Di	Can	96,180	Arm	II CA Corps	0	3947	30	91	-	73	75	14	4	69	100	39	2	Rdy	-	-	0	0
3/2nd US Inf Div	USA	58,196	Inf	VIII US Corps	2	3674	42	0	-	65	64	13	2	66	100	13	-	Rdy	-	-	0	0
79th US Inf Div	USA	107,203	Inf	XV US Corps	3	11079	138	0	-	64	64	5	4	70	100	13	-	Rdy	-	-	0	0
80th US Inf Div	USA	108,200	Inf	XII US Corps	2	11670	135	0	-	64	65	14	4	69	100	15	-	Rdy	-	-	0	0
1/83rd US Inf Div	USA	68,206	Inf	9th US Army	9	3882	51	0	-	63	64	11	2	72	100	15	-	Rdy	-	-	0	0
84th US Inf Div	USA	76,179	Inf	III US Corps	1	11195	137	0	-	65	64	2	6	69	100	14	-	Rdy	-	-	0	0
90th US Inf Div	USA	107,197	Inf	XX US Corps	2	11489	138	0	-	62	65	10	4	68	100	16	-	Rdy	-	-	0	0
1/94th US Inf Div	USA	63,201	Inf	XIII US Corps	1	3820	44	0	-	65	66	18	2	69	100	15	-	Rdy	-	-	0	0
95th US Inf Div	USA	105,196	Inf	XX US Corps	3	11109	140	0	-	66	65	6	4	69	100	15	-	Rdy	-	-	0	0
2/94th US Inf Div	USA	62,201	Inf	XIII US Corps	0	3844	44	0	-	65	65	13	2	66	100	15	-	Rdy	-	-	0	0
102nd US Inf Div	USA	74,190	Inf	III US Corps	-5	11233	134	0	-	66	64	4	6	69	100	14	-	Rdy	-	-	0	0

UNIT DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >														
Isolated ALL	Routed ALL	Nation ALL	OnMap ALL	Unit ALL	Formation ALL	Type ALL	Filters ALL	Crps ALL	AA ALL	Eng ALL	Rckt ALL	MG ALL	AirLnd ALL	Depleted ALL
Unit Size ALL	Frozen ALL	Static ALL		Arm ALL	Mot ALL	Cav ALL		Army ALL	MtInf ALL	Const ALL	Sec ALL	AirBase ALL	Naval ALL	Combat Ready ALL
				Mech ALL	Inf ALL	Art ALL		Gr ALL	SPGun ALL	Mort ALL	Fort ALL	Prtn ALL	None ALL	Loaded ALL
						AT ALL								Withdraw ALL
														Delayed Units ALL
														Not Delayed ALL

EDITOR FUNCTIONS			
REBUILD UNITS	Build Exp:	0	
	Build Size%:	90	
	Build Ready%:	0	
	Build Variation%:	0	
RESUPPLY UNITS	%Supply:	0	
	%Ammo:	0	
	%Fuel:	0	
	%Vehicles:	0	
	%Variation:	0	
SET UNIT MP	Motorized:	50	
	Non-motorized:	16	
SET UNIT SMP			
SET UNIT DL			
SET UNIT MAX TOE			
SET UNIT FATIGUE			
SET STATIC			
REACTIVATE			
AMPHIBIOUS PREP			

Lors de l'utilisation des fonctions d'édition du CR, il est possible de définir uniquement le niveau d'expérience, ou le niveau de taille de construction, ou le niveau de préparation à la construction sans réinitialiser aucune autre valeur. Définissez simplement les valeurs que vous ne souhaitez pas changer sur « 0 ».

Reconstruire les unités : La fonction Reconstruire les unités permet au joueur de définir l'EXP de construction, le% de taille de construction, le% de préparation de construction et le% de variation de construction pour toutes les unités de l'écran CR. Définissez ces nombres puis cliquez sur RECONSTRUIRE LES UNITÉS et toutes les unités affichées seront mises à jour avec ces nombres (ces valeurs doivent être supérieures à 0 pour RECONSTRUIRE).

Unités de réapprovisionnement : si vous cliquez sur l'un des composants RESUPPLY (%Supply, %Ammo, %Fuel, %vehicles ou %variation), une séquence de fenêtres contextuelles s'affichera. Indiquer le pourcentage de ravitaillement, de munitions, de carburant et de véhicules que vous souhaitez que l'unité ait et le pourcentage de variation que vous souhaitez appliquer. Lorsque vous avez terminé ces saisies, cliquez sur UNITÉ DE RÉAPPROVISIONNEMENT. Cela remplira les champs d'affichage Unité/Besoin pour le ravitaillement, les munitions, le carburant et les véhicules pour toutes les unités sélectionnées.

SOUVIENS-TOI

C'est une bonne pratique de réapprovisionner les unités après les avoir construites.

Définir les MP de l'unité : Pour définir les points de mouvement (MP) des unités sélectionnées, cliquez sur l'étiquette motorisée et entrez

le numéro. Répétez le processus pour les unités non motorisées.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'étiquette de la fonction SET UNIT MP pour appliquer ces points de mouvement aux unités sélectionnées.

Définir SMP : Pour définir les points de mouvement stratégiques (SMP) pour les unités sélectionnées, cliquez sur l'étiquette de fonction SET SMP puis entrez le nombre de SMP que vous souhaitez que les unités sélectionnées aient. Les unités de GGWITW ont un maximum de 200 SMP

Set Unit DL : Pour définir le niveau de détection (DL) pour les unités sélectionnées, cliquez sur l'étiquette de fonction SET UNIT DL. Entrez le DL approprié et appuyez sur Entrée ou sélectionnez la coche sur le côté droit de la fenêtre contextuelle.

Définir l'unité Max TOE : Pour définir le MAX TOE pour les unités sélectionnées, cliquez sur SET UNIT MAX TOE. Saisissez un pourcentage compris entre 50 et 100.

Définir la fatigue de l'unité : Pour définir la fatigue des unités sélectionnées, cliquez sur DÉFINIR LA FATIGUE DE L'UNITÉ. Entrez un pourcentage compris entre 0 et 100 suivi d'un pourcentage de variation

Définir statique : Pour définir toutes les unités sélectionnées comme STATIQUES, cliquez sur l'étiquette de la fonction SET STATIC. Sélectionnez OUI pour Définir les unités statiques ?

Réactiver : Pour réactiver toutes les unités sélectionnées à partir de STATIC, cliquez sur l'étiquette de la fonction RÉACTIVER, puis sélectionnez OUI dans la fenêtre contextuelle.

PREP AMPHIBIOUS : Cette fonction permet le réglage groupé des points de préparation amphibie pour les unités sélectionnées.

Filtre OB : Le filtre OB est une fonction de tri au sein du CR. Si vous avez sélectionné une unité particulière, puis sélectionnez le filtre OB, toutes les autres unités partageant cet OB

6th Gds BR	6th Guards BR Tank Brigade
30th BR	
1/31st B	
2/31st B	Supply Details
3/31st B	Set OB Filter
33rd BR	Exit
34th BR	

Le numéro d'emplacement s'affichera. C'est une fonction utile si vous avez modifié les données génériques de la TOE d'un OB particulier.

4.7.3. MODIFICATION DANS L'ONGLET CR AIR GROUPS

Pour utiliser les fonctions de l'éditeur dans le CR, cliquez sur l'étiquette EDITOR FUNCTIONS en haut de l'écran. Le menu suivant apparaîtra :

EDITOR FUNCTIONS	
REBUILD AIR GROUPS	Pct Ready: 0 Pct Damaged: 0 Pct Reserve: 0
SET (PILOT) EXP	Experience: 0
SET (PILOT) FATIGUE	Fatigue: 0
SET MORALE	Morale: 0
	Variation: 0

Lors de l'utilisation des fonctions de l'éditeur du CR, il est possible de définir uniquement le niveau d'expérience, ou le niveau de taille de construction, ou le niveau de préparation à la construction sans réinitialiser aucune autre valeur. Définissez simplement les valeurs que vous ne souhaitez pas changer sur « 0 ».

Reconstruire les groupes aériens : La fonction de reconstruction des groupes aériens permet au joueur de définir le Pct prêt, le Pct endommagé et le Pct réservé pour tous les groupes aériens sur l'écran CR. Définissez ces nombres puis cliquez sur REBUILD AIR GROUPS et toutes les unités affichées seront mises à jour avec ces nombres (ces valeurs doivent être supérieures à 0 pour RECONSTRUIRE).

Définir (PILOT) EXP : Pour définir l'expérience des pilotes des unités sélectionnées, cliquez sur la valeur à côté de l'étiquette Expérience et entrez le numéro. Cliquez ensuite sur Set (PILOT) EXP pour effectuer la modification. Si vous souhaitez que les valeurs varient, définissez le niveau de variation à côté de l'étiquette de variation.

Définir la FATIGUE (PILOTE) : Pour définir la fatigue des pilotes des groupes aériens sélectionnés, cliquez sur la valeur à côté de l'étiquette de fatigue et entrez le numéro. Cliquez ensuite sur Set (PILOT) FATIGUE pour effectuer la modification. Si vous souhaitez que les valeurs varient, définissez le niveau de variation à côté de l'étiquette de variation.

Définir le MORALE : Pour définir le moral des groupes aériens sélectionnés, cliquez sur la valeur à côté de l'étiquette Moral et entrez le nombre. Cliquez ensuite sur Set MORALE pour effectuer le changement. Si vous souhaitez que les valeurs varient, définissez le niveau de variation à côté de l'étiquette de variation.

4.8. FONCTIONS D'ÉDITION 'SUR CARTE'

4.8.1. GÉNÉRAL

Un certain nombre de fonctions sont réalisées lorsque la carte est visible. Vous accédez à la carte en appuyant sur le bouton GO TO MAP dans la zone de l'onglet Données. Pour revenir aux données de la carte, cliquez sur le X dans la barre d'outils d'administration comme si vous fermiez une partie normale.

Lorsque vous accédez à la carte, elle sera en mode phase terrestre. Pour passer en mode phase aérienne, appuyez sur « F12 ». C'est une bonne chose si vous souhaitez configurer les directives aériennes du tour de départ en utilisant la même procédure que lorsque vous jouez normalement.

L'édition sur la carte est similaire au jeu, c'est-à-dire que vous ne pouvez modifier que le côté en jeu. Pour basculer entre les côtés, appuyez sur « w ».

NOTE

Vous ne pourrez pas changer de côté si les compteurs sont désactivés.

4.8.2. DÉFINIR LA PROPRIÉTÉ DE L'HEXAGONES

Sur la carte, vous devez vous assurer que la propriété des hexagones correspond aux bons côtés. Pour ce faire, sélectionnez le joueur à qui vous souhaitez posséder l'hex et appuyez sur la touche « U » pour désigner le contrôle de l'hex sélectionné à ce joueur. Il est utile d'activer la fonction Afficher les hexagones ennemis (appuyez sur la touche « E »). Si vous souhaitez modifier la propriété d'un grand nombre d'hexagones, il est préférable de le faire via l'éditeur de carte.

4.8.3. DÉFINIR LES POINTS D'ENTRÉE DES RENFORTS

Dans les scénarios sur petite carte, vous pouvez configurer un point d'arrivée des renforts en créant une ville avec une population de zéro. Il faut lui donner la nationalité du pays qui va utiliser cet hex pour y faire entrer des unités. Donc, si vous souhaitez faire venir des unités italiennes, vous devez avoir un point de nationalité hongroise. Vous devriez nommer ces « villes » quelque chose comme « Zone d'arrivée des renforts allemands 1 ». Pour l'Axe, l'ordinateur sélectionne toujours la ville la plus au nord-ouest qui a la même nationalité que l'unité de renfort, puis descend la colonne puis revient à la colonne la plus à l'est en haut. Pour les Alliés, cela se dirige vers la ville la plus au nord-est, puis descend dans la colonne et se déplace ensuite vers l'ouest.

4.8.4. NIVEAUX DE FORTIFICATION

Vous pouvez définir le niveau de fortification dans un hex en utilisant le ' ; ' (point-virgule). Pour ce faire, sélectionnez l'hexagone, appuyez sur la touche ; puis entrez entre 1 et 5 le niveau de fort requis.

4.8.5. RAILS DOMMAGES

Lorsque vous attribuez le contrôle d'un hex au joueur de l'Axe ou aux Alliés, cette affectation définit automatiquement la voie ferrée de cet hex comme étant opérationnelle/réparée. Si vous souhaitez endommager le rail dans un hex, assurez-vous que le bouton Afficher les dommages au rail dans l'onglet Informations sur la carte est activé (raccourci-R), puis cliquez sur l'hexagone contenant la ligne de rail que vous souhaitez endommager, puis appuyez sur la touche 'D'. Si vous n'activez pas l'affichage des informations sur les dommages, la touche « D » activera uniquement l'écran Air Doctrine.

4.8.6. ENSEMBLE DE POOLS DE PRODUCTION

Allez sur la carte et appuyez sur la touche 'P' pour afficher l'écran de production. Vous pouvez y entrer les quantités initiales d'avions, d'éléments terrestres et de pools de production spéciaux qui sont disponibles pour remplacer les unités.

4.8.7. UTILISATION DE L'AFFICHAGE DÉTAILLÉ DE L'UNITÉ COMME ÉDITEUR D'UNITÉ

1st Allied Airborne US Army - 1526
Lewis H. Brereton

XXXX
HQ
0-50

Formation Role: NONE
Formation Supply Level
Freeze Formation
Rebuild Formation

SUPPLY PRIORITY (2)
SHOW SUBORDINATES (CR)
RELOCATE UNIT

Elements Assigned (1) Air Support

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
70	1500	0	Support	4

Support Level ++ LOCKED --

Total Support	2885
Organic Support	1792
Total Support Need	2718

TOE 100 / 100
MAX TOE 100
HHQ SHAEF
Morale 70
Nation USA
Supply/Need 528 / 600
Fuel/Need 202 / 225
Ammo/Need 0 / 0
Support/Need 1120 / 57
Transport Cost 7368
Vehicles/Need 1155 / 1500
MOTORIZED
Supply status In Supply

L'affichage des détails de l'unité peut être utilisé pour modifier les valeurs de certains attributs pour une formation d'unités (un QG et ses subordonnés). Vous pouvez également utiliser cet affichage pour accéder directement à l'onglet Unités. Jetons un coup d'œil à l'affichage des détails des unités pour un QG.

L'en-tête Affichage des détails de l'unité répertorie le QG (ou le nom de l'unité) et le numéro d'emplacement de l'onglet Unité. Si vous cliquez sur le nom, cela vous amènera à l'emplacement des unités dans l'onglet Unités. Cliquez sur le bouton Aller à la carte pour revenir à l'affichage des détails de l'unité.

Sous l'en-tête se trouve une liste des éléments au sol contenus dans l'unité sélectionnée et leur statut.

MAX : vous pouvez définir le pourcentage MAX TOE en cliquant sur l'étiquette de texte MAX.

HHQ : vous pouvez modifier l'affectation du quartier général supérieur en cliquant sur l'étiquette de texte HHQ. Sélectionnez la nouvelle affectation HHQ dans la liste du menu contextuel.

Rôle de formation : le rôle défini pour une formation aide l'IA à mieux placer ses unités attachées les unes par rapport aux autres afin de mieux remplir le rôle assigné aux formations.

- 0=aucun
- 1=Sécurité
- 2=Défense
- 3=Attaque

Niveau de ravitaillement de la formation : Pour ravitailler une formation :

- Entrez le niveau de pourcentage de formation
- Entrez le niveau de munitions en pourcentage de la formation
- Entrez le niveau de carburant en pourcentage de la formation
- Entrez le niveau de véhicules en pourcentage de formation

Geler une Formation/Unité : Pour geler une formation ou une unité, entrez le nombre de tours pendant lesquels elle est gelée. Le gel des unités intervient lors de la phase logistique. Si vous souhaitez geler une unité au début d'un scénario, vous devez également mettre à zéro ses points de mouvement (MP). Si vous ne le faites pas, alors l'unité n'est pas vraiment gelée : elle dispose toujours de points de mouvement. La mise à zéro des MPs ne doit être effectuée que pour le premier joueur du scénario ; les points de mouvement des unités gelées du deuxième joueur seront remis à zéro lors de la première phase logistique précédant le tour du deuxième joueur.

REBUILD Formation : Pour RECONSTRUIRE une formation, cliquez sur l'étiquette REBUILD Formation et entrez le nouveau niveau de pourcentage de force de la formation et le niveau de moral/EXP de la formation.

PRIORITÉ D'APPROVISIONNEMENT : Cliquez sur cette étiquette pour modifier la priorité d'approvisionnement (0 - 4) pour le QG sélectionné et toutes ses unités subordonnées.

NOTE

Si vous souhaitez que les unités des camps opposés soient « dégelées » au cours du même tour, vous devez alors définir le nombre de tours gelés pour le premier joueur d'un tour inférieur à celui du deuxième joueur. Cela est dû au fait que le compteur de tour du premier joueur n'est réglé qu'à la première phase logistique du scénario, qui a lieu après que le premier joueur ait joué son tour.

Par exemple, si les deux camps ont des forces gelées pendant quatre tours et que l'Axe est le premier joueur, le joueur allié se débloquent au tour 4 et le joueur de l'Axe se débloquent au tour 5. Ce qui suit illustre comment cela se produit :

Tour 1 : AXE 4, Alliés 3

Tour 2 AXE 3, Alliés 2

Tour 3 : AXE 2, Alliés 1

Tour 4 : Axe 1, dégel allié

Pour y remédier, il faut geler les unités de l'Axe pendant trois tours.

AFFICHER LES SUBORDONNÉS (CR) : Cliquez sur cette étiquette et le programme affichera le rapport du commandant pour le QG sélectionné et ses unités subordonnées. **DÉPLACER L'UNITÉ :** Cliquez sur cette étiquette pour déplacer l'unité sélectionnée.

4.8.8. DÉFINIR LES VILLES DE VICTOIRE

Un objectif AI Victory doit être un hex de ville ou de cité. Pour définir les objectifs de victoire d'un scénario, appuyez sur Shift-V. Cliquez sur un hex d'objectif de victoire (un hex de ville ou de cité) et une fenêtre contextuelle apparaîtra. Entrez le nombre de points que le camp recevra pour chaque tour pendant lequel il conserve la possession de l'hex de l'objectif de victoire. Entrez le nombre de points que le camp sélectionné recevra s'il possède l'hexagone à la fin du scénario. Changez le camp actuellement sélectionné (Axe ou Alliés) en appuyant sur la touche « W » ; entrez maintenant les points de victoire du camp opposé.

Il est recommandé de masquer vos unités sur la carte afin de pouvoir lire clairement les noms des villes. Vous pouvez le faire en sélectionnant le bouton Basculer les unités sur la carte sous l'onglet INFORMATIONS SUR LA CARTE.

Sélectionnez l'option Activer/Désactiver les emplacements de victoire sous l'onglet INFORMATIONS SUR LA CARTE.

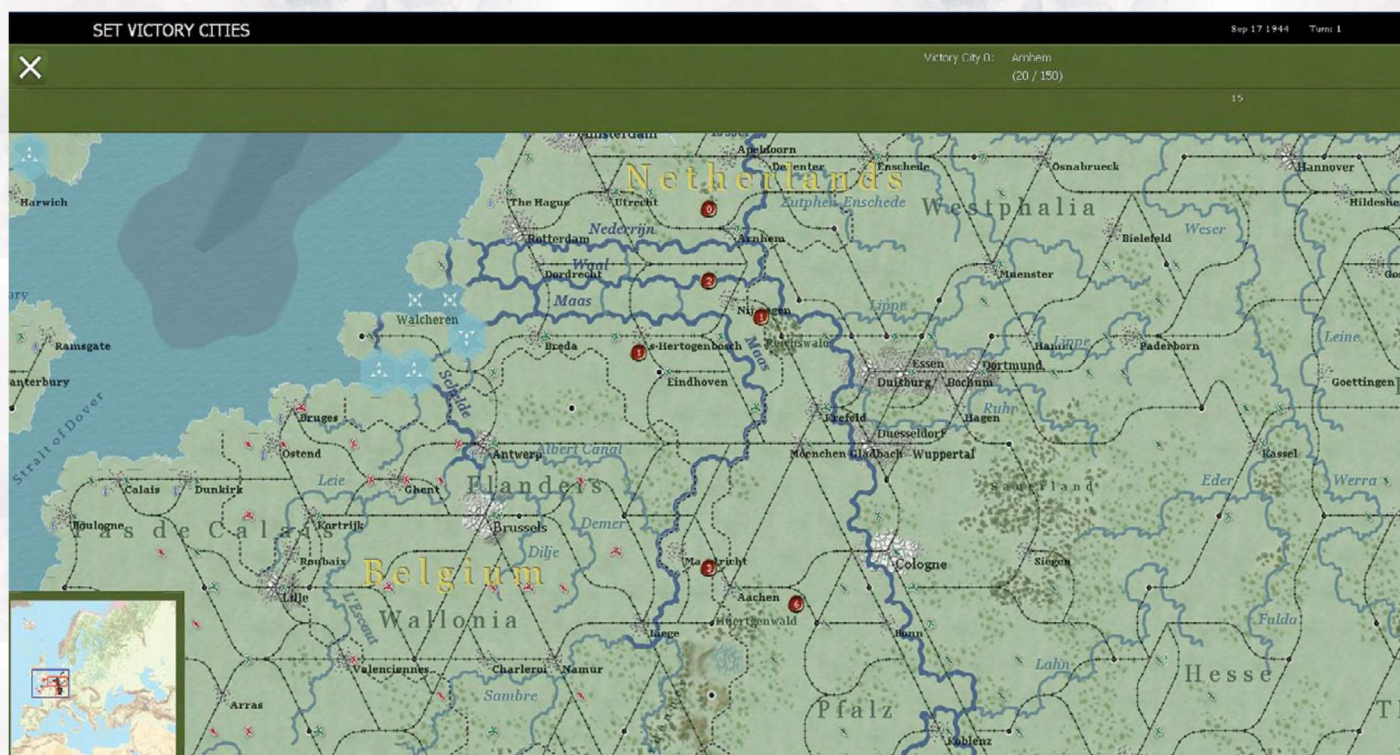
Cette sélection fera apparaître l'écran SET VICTORY CITIES et vous permettra de définir dix emplacements de villes ou villages Victory

par camp. Vous ne pouvez modifier le côté actuellement sélectionné que lorsque vous êtes dans ce mode.

Ce mode sera par défaut la première ville de victoire du camp sélectionné comme « Victory City 0 ». Les villes de la victoire sont numérotées de 0 à 9, 0 étant la première ville. Ceci est important car c'est l'ordre dans lequel les villes seront affichées lorsque le joueur sélectionne l'écran AFFICHER LA VICTOIRE. Pour définir une ville de victoire, cliquez simplement sur l'hexagone contenant une ville ou un village et l'éditeur vous demandera de saisir les points de victoire par tour et de saisir les points de victoire à la fin. Vous ne pouvez pas sélectionner un hex qui ne contient pas de ville ou de village. Continuez à appuyer sur les touches 0 à 9 pour parcourir les différents emplacements des villes de victoire et définir leurs valeurs.

Une fois que vous avez saisi vos données pour un chiffre particulier (0-9), la barre Définir les objectifs de victoire se mettra à jour pour afficher les résultats de votre saisie. Par exemple, cela ressemblera à ceci : « Victory City 0 : kolomak » avec (100 / 300) affiché sous le nom de la ville. Un cercle gris avec un chiffre '0' blanc sera généré sur l'hexagone que vous avez choisi comme lieu de victoire. Cela vous permettra de voir rapidement les hexagones que vous avez choisis comme lieux de victoire.

Une fois que vous avez défini les dix objectifs d'un camp, quittez le mode Définir les objectifs de victoire en appuyant sur la touche « Échap ». Appuyez sur la touche « w » pour changer de camp et passez à l'étape 5 pour modifier les objectifs de victoire de ce camp.



NOTE

La sélection du bouton « x » vous renverra à l'écran de l'éditeur de scénario, mais vous ne quitterez pas le mode Définir les objectifs de victoire. Vous devez utiliser la touche Echap pour quitter ce mode.

Lorsque vous avez fini de saisir les objectifs de victoire, vous pouvez vérifier votre travail en allant dans l'onglet ÉCRANS D'INFO et en sélectionnant l'écran Afficher la victoire.

N'oubliez pas de réinitialiser le côté qui commence en premier en appuyant sur la touche « w ».

4.8.9. SCRIPTER L'IA

Les concepteurs de scénarios peuvent utiliser des scripts d'IA dans leurs scénarios qui indiqueront aux unités contrôlées par ordinateur où se déplacer ou effectuer des poussées offensives. Vous les enregistrez en jouant votre scénario en mode humain contre humain. Voici comment procéder. Ouvrez votre scénario comme un jeu humain contre humain, puis jouez le tour du premier camp comme vous voudriez que l'IA le fasse. Le jeu suivra automatiquement vos mouvements et attaques sous forme de script. Une fois le tour terminé, sélectionnez le bouton de fin de tour et sauvegardez la partie. Le jeu enregistre les informations de script dans son propre fichier (scriptRec.dat) dans le dossier Dat du répertoire du jeu GGWITW. Quittez maintenant votre jeu, ouvrez l'éditeur et chargez votre scénario. Accédez à l'onglet PRINCIPAL et sélectionnez « charger le script enregistré ». L'éditeur chargera automatiquement le script que vous venez de générer.

NOTE IMPORTANTE

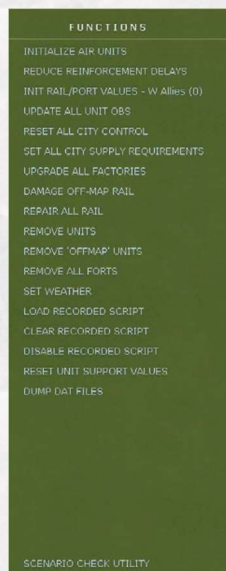
GGWITW enregistre uniquement le fichier scriptRec.dat pour le dernier tour que vous avez joué ; vous devez immédiatement accéder à l'éditeur pour saisir le fichier de script. Si vous ne le faites pas, le fichier scriptRec.dat sera écrasé la prochaine fois que vous sauvegarderez un tour de jeu.

Enregistrez le scénario dans l'éditeur, puis exécutez le scénario comme un jeu et voyez si le script d'IA fonctionne à votre satisfaction. Si ce n'est pas le cas, notez ce que vous souhaitez améliorer puis rejouez le scénario sous forme de jeu pour corriger les lacunes. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous soyez satisfait des performances de l'IA dans votre scénario.

Scripts de directives aériennes : à proprement parler, vous n'écrivez pas de directives aériennes par l'IA. Cependant, vous pouvez configurer des AD dans l'éditeur pour chaque camp exactement de la même manière que vous configurez des AD lorsque vous jouez

normalement. L'IA ne modifiera aucun AD au premier tour du scénario.

4.9. FONCTIONS PRINCIPALES DES ONGLETS



Général. Les fonctions de l'onglet principal fournissent un certain nombre d'actions importantes que le concepteur du scénario peut avoir besoin d'utiliser. Toutes les fonctions lors de l'exécution réinitialisent les deux lecteurs, à l'exception des valeurs Init Rail/Port. La fonction Init Rail/Port Values ne définit ces valeurs que pour le premier joueur. Les valeurs ferroviaires et portuaires du deuxième joueur seront calculées lors de la première phase logistique d'un scénario en cours.

INITIALISER LES UNITÉS AÉRIENNES : Cette fonction RECONSTRUIT tous les groupes aériens. Si vous exécutez cette fonction après avoir effectué des modifications dans l'onglet Groupes aériens, cela modifiera probablement les paramètres d'expérience

et de moral.

RÉDUIRE LES DÉLAIS DES RENFORTS : Réduisez le délai de toutes les unités de renfort du nombre de tours spécifié. Entrez le nombre de semaines (1-200).

INIT RAIL/PORT VALUES : Cette fonction initialise les valeurs portuaires des régions maritimes et la capacité ferroviaire pour le joueur actuellement actif. Vous devez exécuter cette fonction si vous changez de premier joueur pour un scénario, et/ou modifiez les valeurs du port/de la gare de triage d'une ville, et/ou changez de propriétaire d'une ville portuaire/de gare de triage.

METTRE À JOUR TOUS LES OBS DES UNITÉS : met à jour toutes les unités sur la carte afin que leurs éléments au sol disposent d'armes à jour à la date de début du scénario. Toutes les unités avec des retards devraient déjà avoir de bons OB.

RÉINITIALISER TOUT LE CONTRÔLE DES VILLES : Réinitialise le contrôle des villes en fonction du camp qui possède l'hexagone. Voir Définition de la propriété hexadécimale. Le contrôle de la ville peut également être défini à l'aide de l'éditeur de carte.

DÉFINIR TOUTES LES EXIGENCES D'APPROVISIONNEMENT DE LA VILLE : Cette fonction définit toutes les exigences en fonction de l'industrie existante et du pourcentage de production. Elle approvisionne également les villes pour soutenir le premier cycle de production.

AMÉLIORER TOUTES LES USINES : Sélectionnez OUI ou Non. Cette fonction met à jour toute la production de l'usine en utilisant des chemins de mise à niveau vers les armes. La mise à niveau de toutes les usines est basée sur la date de début du scénario. En sélectionnant « OUI », le paramètre UTILISATION DE LA PRODUCTION du joueur allié passera à 100 %. Cela n'augmente pas la taille des usines pour tenir compte de la croissance naturelle jusqu'aux valeurs

de production maximales. Cela doit être fait manuellement dans le menu d'édition de la ville.

DOMMAGE DES RAIL HORS CARTE : Cette fonction endommagera tous les hexs de rail en dehors de la zone de carte active (jouable) (dans le cas de scénarios de petite carte). Cliquez sur le nom de la fonction à exécuter. Si vous souhaitez restaurer tous les hexs ferroviaires à un état réparé, cliquez sur la fonction REPAIR All RAIL.

RÉPARER TOUS LES RAILS : Cliquer sur cette fonction réparera tous les hexs de rail sur toute la carte.

SUPPRIMER DES UNITÉS : Cette fonction offre la possibilité de supprimer d'abord toutes les unités, puis les unités attachées aux villes et enfin les groupes aériens des bases aériennes sur toute la carte.

SUPPRIMER LES UNITÉS 'HORS CARTE' : Cette fonction supprime toutes les unités de la carte qui ne sont pas situées dans la zone de carte active d'un scénario.

SUPPRIMER TOUS LES FORTS : Cette fonction supprime tous les forts de la carte entière.

CHARGER LE SCRIPT ENREGISTRÉ : Cette fonction chargera le fichier .dat du script AI. Voici comment cela fonctionne : vous démarrez le jeu et jouez votre scénario en tête-à-tête (c'est-à-dire que vous réglez les commandes du côté jeu sur humain/humain). Tous vos mouvements et attaques seront enregistrés sous forme de fichier .dat appelé scriptRec et se trouvent dans le dossier /Dat du répertoire du jeu GGWITW. Une fois cette opération accomplie, sauvegardez et quittez votre scénario. Importez immédiatement le fichier .dat enregistré dans votre scénario en ouvrant votre scénario dans l'éditeur et en cliquant sur la fonction CHARGER LE SCRIPT ENREGISTRÉ. Enregistrez maintenant le scénario et vous avez terminé. La prochaine fois que vous lancerez le scénario, l'IA utilisera vos mouvements et attaques précédemment enregistrés.

NOTE

Si vous ne chargez pas immédiatement votre script enregistré (scriptRec.dat), il risque d'être écrasé par de nouvelles données la prochaine fois que vous jouerez un scénario. Pour éviter que le fichier de script ne soit écrasé, déplacez-le vers un autre dossier ou renommez le fichier (par exemple Westwall_scriptRec). Si vous souhaitez réutiliser ce fichier de script, déplacez-le vers le dossier Dat ou renommez le fichier scriptRec.

EFFACER LE SCRIPT ENREGISTRÉ : Cette fonction permet d'effacer tous les mouvements et attaques de l'IA enregistrés dans un scénario. Avant d'enregistrer un script, il est recommandé de charger le fichier de scénario dans l'éditeur et d'appuyer sur la fonction EFFACER LE SCRIPT ENREGISTRÉ, puis de réenregistrer les fichiers de scénario. Cela garantira qu'il n'y a pas de commandes de script indésirables dans le fichier de scénario.

DÉSACTIVER LE SCRIPT ENREGISTRÉ : Cette fonction désactive un script enregistré qui a été précédemment chargé dans le scénario.

ASTUCE

C'est généralement une bonne idée de retarder les mouvements et les attaques de script jusqu'à ce que vous ayez un scénario solide et bien établi (c'est-à-dire toutes les unités et groupes aériens saisis et placés sur la carte, l'affectation du quartier général terminée, etc.). Des changements importants peuvent entraîner l'échec de votre script préenregistré.

RÉINITIALISER LES VALEURS DE SUPPORT DES UNITÉS : L'exécution de cette fonction définit les niveaux de support corrects requis pour correspondre au % TOE et aux niveaux de ravitaillement de vos unités. Vous devez exécuter cette fonction si vous avez modifié des paramètres de l'unité.

DUMP DAT FICHIERS : les données génériques de GGWITW sont stockées dans des fichiers *.dat. Cette fonction est utilisée pour générer des fichiers *.dat mis à jour si les données génériques sont modifiées. Il n'est pas nécessaire d'utiliser cette fonction sauf si vous souhaitez partager de nouveaux fichiers de données génériques.

UTILITAIRE DE VÉRIFICATION DE SCÉNARIO : POUR vous aider à détecter d'éventuelles erreurs dans votre scénario, il est suggéré d'exécuter cet utilitaire. Cet utilitaire vérifie les éléments suivants.

Vérifications de base de l'unité : Cette section effectue plusieurs vérifications différentes pour détecter les erreurs potentielles. Ceux-ci sont les suivants :

- **Rechercher les erreurs d'affectation OB** : cette section répertorie toutes les unités de votre scénario pour lesquelles une mise à niveau OB est disponible (le cas échéant) en fonction de la date de début du scénario. Il indiquera également le numéro d'emplacement pour l'OB de mise à niveau potentielle. Utilisez vos connaissances de la situation historique pour décider si vous devez ou non aller de l'avant et mettre en œuvre les mises à niveau recommandées ou laisser l'OBS tel qu'il est. De plus, cette section répertoriera les unités auxquelles vous avez attribué des OBS qui ne sont pas encore disponibles en fonction de la date de début de votre scénario. Il s'agit d'un indicateur fort que vous avez attribué le mauvais O3 à une unité ; mais encore une fois, laissez-vous guider par l'histoire avant d'apporter des modifications.
- **Vérifiez les erreurs d'affectation des joueurs**. Cette vérification vous permet de savoir s'il y a des unités dans votre scénario qui n'ont pas été assignées à un joueur.
- **Vérifiez les erreurs de non-concordance de nationalité**. Cette vérification vous permet de savoir si vous avez attribué une mauvaise nationalité à une unité.

Scenario Check Log

```

***** UNIT Basic checks *****
Unit ID 1509: RAF HQ OB (633) nationality mismatch (Unit:Britain OB:USA)
Unit ID 2039: 43rd BR Gurkha Brigade OB (1069) nationality mismatch (Unit:India OB:Britain)
Unit ID 2240: S.A.E.C. BR Railway Construction Group OB (882) nationality mismatch (Unit:South Africa OB:Britain)
Unit ID 3267: TF (G) Naval Support Group OB (1512) nationality mismatch (Unit:USA OB:Britain)
Unit ID 3270: TF (H) Naval Support Group OB (1513) nationality mismatch (Unit:USA OB:Britain)

***** Check for HQ leaders *****
Unit ID 298: 48th Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 301: 1/49th Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 302: 2/49th Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 303: 3/49th Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 331: 172nd Reserve Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 336: 226th Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 344: 526th Reserve Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 352: 1/265th Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 353: 2/265th Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 354: 3/265th Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 355: 266th Infantry Division upgrade is available. Unit arrives on 17 Sep 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)
Unit ID 386: 416th Infantry Division upgrade is available. Scenario starting date 1 Oct 1944
Current OB (527) 44b Infantry Division (last month Jul 1944). Upgrade OB (528) 44b Infantry Division (first month Aug 1944)

```

- **Recherchez les erreurs d'attribution de statut spécial.** Cette vérification répertorie les unités auxquelles vous n'avez peut-être pas réussi à attribuer un statut spécial (Gardes, Axis-Elite, "-Elite, etc.).

Rechercher les leaders du QG : cette section répertorie toutes les erreurs potentielles qui pourraient exister dans votre scénario en ce qui concerne vos affectations de leaders. Ceux-ci sont les suivants :

- **Aucune erreur d'affectation de leader valide.** Les QG sans chef en auront un assigné lors de la première phase logistique du scénario.
- **Erreurs d'affectation multiples.** Un leader qui a été affecté à plusieurs QG générera une alerte.
- **Erreurs d'attribution de nation rendue.** Un leader appartenant à une nation qui s'est rendue et qui a été affecté à un QG générera une alerte.

Vérifiez les erreurs d'arrivée des unités. Cette section effectue plusieurs vérifications différentes pour détecter les erreurs potentielles concernant les arrivées d'unités au cours du scénario. Ceux-ci sont les suivants :

- **Erreurs de dépassement.** Cette vérification fournira la liste des unités et le numéro d'emplacement pour tout hex ayant plus de trois unités assignées à arriver au même tour.

- **Erreurs d'arrivée hors carte.** Cette vérification indique toutes les unités (et leurs numéros d'emplacement) qui se sont vu attribuer un hex d'entrée situé en dehors de la zone jouable de la carte de votre scénario. Le texte d'erreur affichera les coordonnées x,y de la zone de carte inactive sur laquelle l'unité a été définie.

Vérifiez les liens HQ. Cette section répertorie toutes les erreurs potentielles qui peuvent exister dans votre scénario en ce qui concerne les affectations d'unités aux unités du QG. Ceux-ci sont les suivants :

- **Erreurs d'affectation de la base aérienne.** Seuls les avions de reconnaissance peuvent effectuer des missions à partir d'une base aérienne affectée à une unité non-QG aérien, alors assurez-vous que vos bases aériennes de combat et de transport aérien sont affectées à des QG aériens.
- **Erreurs d'affectation du QG de construction.** Les unités hors construction ne peuvent pas être affectées à un QG de type Construction.

Mauvaises erreurs de QG. Si une unité n'est pas affectée à un QG, cela déclenchera une mauvaise erreur de QG.

Vérifiez les bases aériennes. Cette section vérifie le lien entre l'onglet Détails de l'unité de base aérienne de l'emplacement et l'emplacement correspondant dans l'onglet de l'unité.

Vérifiez la duplication du nom de l'unité. Cette section vérifie les listes d'unités et de groupes aériens pour les noms d'unités et de groupes aériens en double. Il listera les numéros d'emplacement et les noms d'unités/groupes aériens pour les noms dupliqués.

Vérification du scénario. Cette section répertorie tous les drapeaux de reddition qui ont été définis pour le scénario.

4.10. CRÉER UN NOUVEAU SCÉNARIO À PARTIR D'UN SCÉNARIO EXISTANT

Pour modifier un scénario existant, cliquez sur le texte Charger le scénario en bas de l'écran de l'éditeur. Sélectionnez un scénario de la même manière que dans le jeu. Cela vous mènera à la version Editeur de l'écran de jeu pour ce scénario. Notez que certains raccourcis spécifiques à l'éditeur se trouvent au bas de l'écran des raccourcis (utilisez shift-h pour afficher cet écran). Les unités peuvent être déplacées autour de la zone de la carte en sélectionnant l'unité puis en cliquant avec le bouton droit dans l'hex de destination. De plus, si vous accédez à l'écran de détail des unités, les unités peuvent être gelées.

NOTE

Si vous essayez de déplacer une unité et qu'elle ne bouge pas, vérifiez vos paramètres de brouillard de guerre ; ceux-ci doivent être désactivés pour les deux côtés pendant que vous êtes en train de créer un nouveau scénario.

L'utilisation du bouton x dans l'onglet Admin vous amènera à l'onglet principal de l'éditeur pour ce scénario. Les onglets en haut du menu principal vous permettent de modifier les données du scénario actuel. Lorsque vous êtes prêt à enregistrer vos modifications, cliquez sur le texte de sauvegarde du scénario et le scénario sera enregistré sous le nom du scénario en haut à gauche de l'écran (assurez-vous de changer ce nom avant de sauvegarder le scénario si vous ne souhaitez pas écraser un scénario existant). Les scénarios seront enregistrés dans Matrix Games\Gary Grigsby's war dans le dossier west\Dat\Scen

5. ÉDITION DES DONNÉES GÉNÉRIQUES

5.1. GÉNÉRAL

Certaines données de jeu sont génériques ; il est utilisé dans tous les scénarios.

Il existe quinze fichiers de données génériques :

- Leaders
- TOE(OB)
- Avion
- Éléments au sol
- Dispositifs
- Unités (il s'agit d'une liste de toutes les unités de stock pour les concepteurs de scénarios)
- Groupes aériens
- Villes
- Hexagones
- Ctrl
- Attributs de la nation
- Types Terrestre
- MÉTÉO
- Art hexadécimal
- Texte de la carte

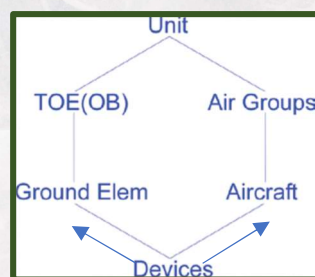
Les données génériques peuvent être modifiées pour un seul scénario ; ou il peut être modifié pour tous les scénarios. Pour modifier les données génériques d'un seul scénario, ouvrez l'éditeur et chargez le scénario spécifique. Sélectionnez OUI pour verrouiller les données génériques dans l'onglet Principal. Apportez les modifications que vous souhaitez aux fichiers de données génériques et elles n'affecteront que le scénario dans lequel vous travaillez. Pour modifier les données génériques pour tous les scénarios, ouvrez l'éditeur et cliquez sur le texte Charger les données génériques.

Vous pouvez choisir d'enregistrer les modifications apportées à l'un de ces fichiers. Les fichiers cochés seront enregistrés lorsque vous cliquerez sur le texte Enregistrer les données génériques. Toute modification apportée à ces fichiers aura un impact sur tous les scénarios. Par exemple, si vous souhaitez augmenter la durabilité d'un avion particulier, vous pouvez tout décocher sauf le fichier Avion dans le menu principal, aller dans l'onglet Avion, cliquer sur un avion dans la liste à droite de l'écran, cliquer sur le numéro de durabilité et entrez un nouveau numéro, puis cliquez sur Enregistrer les données génériques. Les fichiers de données génériques se trouvent dans Matrix Games\Gary Grigsby's War dans le dossier west\Dat.

Si vous devez ajouter un nouveau dispositif, un nouvel aéronef, un nouveau un élément terrestre, une TOE(OB) ou un chef dans la base de données générique, il est préférable de ne pas utiliser les deux emplacements du bas ou l'emplacement « 0 » dans ces fichiers. Ces

emplacements sont utilisés par le code du jeu. Pour être sûr, laissez les dix emplacements les plus bas de la liste vides au cas où.

5.2. HIÉRARCHIE DE CONSTRUCTION DE FICHIERS DE DONNÉES



Si vous comprenez les relations entre les différents fichiers de données, vous saurez comment modifier les choses dans le jeu en fonction de vos besoins. Tout part des dispositifs, passe par deux niveaux de groupements génériques et aboutit à une unité spécifique dans le jeu. Le

diagramme ci-dessous illustre cette hiérarchie et montre comment la construction des forces terrestres et aériennes emprunte des chemins distincts pour arriver à la même destination : l'unité.

Dispositifs : ce sont les éléments de base du jeu. Un dispositif (device) peut être une mitrailleuse, un mortier, une bombe, etc. Bien que la liste des dispositifs soit principalement constituée d'armes, si vous la parcourez, vous verrez qu'il existe également des dispositifs non-armes. Il existe des dispositifs qui sont des réservoirs largables, des détecteurs RADAR et ELINT (intelligence électronique). Il existe d'autres dispositifs qui sont des usines de moteurs, de pièces et d'assemblages d'avions. Chaque dispositif possède des attributs que le concepteur du scénario peut ajuster s'il le souhaite, ou il peut créer des dispositifs entièrement nouveaux à utiliser dans le jeu. Il y a 2 043 emplacements disponibles pour créer des dispositifs. Les modifications et/ou ajouts peuvent être enregistrés dans les fichiers génériques ou au sein d'un seul scénario.

Éléments au sol et aéronefs : Les éléments au sol et les aéronefs sont construits à l'aide d'un ou plusieurs dispositifs ; ce sont en fait des « paquets » d'appareils. De plus, les éléments au sol et les avions possèdent leurs propres attributs qui peuvent également être modifiés et sauvegardés au sein des fichiers génériques ou au sein d'un même scénario.

TOE(OB) et groupes aériens : ils sont construits à l'aide d'un ou plusieurs éléments au sol ou aéronefs - encore une fois, ce sont des « ensembles » d'aéronefs à éléments au sol. Et encore une fois, les TOE(OB) et les groupes aériens peuvent avoir leurs propres attributs modifiables et, encore une fois, sauvegardés au sein des fichiers génériques ou verrouillés au sein d'un même scénario.

Unités : les unités sont les représentations d'unités historiques spécifiques que vous créez pour votre scénario et que vous utilisez pendant le jeu. Une unité peut avoir des forces terrestres qui lui sont assignées, qui lui sont attachées et/ou en soutien. Une unité de base aérienne peut avoir des forces terrestres qui lui sont assignées

(antiaériennes, escouades de soutien, etc.) et des groupes aériens qui lui sont attachés.

Jetons maintenant un bref aperçu de chacun des onglets de données génériques de l'éditeur.

5.2.1. ONGLET DISPOSITIF

L'onglet Dispositif (Device) répertorie tous les différents dispositifs qui composent les éléments au sol et les avions utilisés dans le jeu. Vous ne devriez pas avoir à ajouter des éléments à cette liste ou à ajuster les valeurs des dispositifs pour la plupart des scénarios. Voir l'Annexe G pour plus de détails sur l'onglet Dispositif.

Main	Units	Air Groups	Locations	Leaders	TOE(OB)	Ground Elem	Aircraft	Device	Nat/Weather	CSV
Device: 1 Type: 0 Load: 50 Effect: 1 Range: 3000 Accuracy: 30 Max Ceiling: 0 Eff Ceiling: 0 Rate of Fire: 23 Blast: 0 Anti-Air: 40 Anti-Soft: 3 Anti-Armor: 4 Penetration: 1 HEAT Pen: 0 HVAP Pen: 0							INSERT DELETE FIND: SHAEF NEXT PICK DEVICE			
							0000) ---- 0001) ---- .303 Vickers 'K' MG 0002) ---- .303 Vickers V MG 0003) ---- .303 Vickers I MG 0004) ---- .303 Lewis MG 0005) ---- .303 Browning MG 0006) ---- 7.5mm MAC-M39 MG 0007) ---- 7.7mm SAFAT MG 0008) ---- 7.92mm FN MG 0009) ---- 7.92mm MG 17 0010) ---- 7.92mm MG 15 0011) ---- 7.92mm MG 81 0012) ---- 7.62mm PV-1 MG 0013) ---- 7.62mm DA-1 MG 0014) ---- 7.92mm Gebauer MG 0015) ---- 7.7mm KM.Wz MG 0016) ---- 7.62mm ShKAS MG 0017) ---- 7.7mm Type 89 MG 0018) ---- 7.7mm Type 97 MG 0019) ---- 7.7mm Type 92 MG 0020) ---- 7.92mm Type 98 MG 0021) ---- 13.2mm FN MG 0022) ---- 12.7mm SAFAT MG 0023) ---- .50 Browning MG 0024) ---- 13mm MG 131 0025) ---- 12.7mm BS MG 0026) ---- 12.7mm UBS MG 0027) ---- 12.7mm UBT MG 0028) ---- 12.7mm Type 1 MG 0029) ---- 12.7mm Ho-103 MG 0030) ---- 15mm Cannon MG151 0031) ---- 20mm HS404 Cannon 0032) ---- 20mm Cannon MG151 0033) ---- 20mm Cannon MG FF 0034) ---- 20mm Hispano Cannon 0035) ---- 20mm Oerlikon Cannon 0036) ---- 20mm Solothurn Cannon 0037) ---- 20mm ShVAK Cannon 0038) ---- 23mm VYa Cannon 0039) ---- 20mm B-20 Cannon 0040) ---- 20mm Type 99 Cannon			

5.2.2. L'ONGLET ÉLÉMENT DE SOL

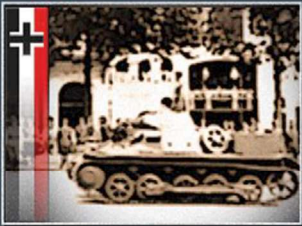
L'onglet Ground Elem répertorie tous les éléments terrestres qui composent une unité terrestre (chars, escouades et canons) ainsi que les éléments de production de base (pétrole, ressources, main d'œuvre, etc.). Si la valeur Fin au début du tour dans l'onglet Principal est inférieure à 200, vous pouvez alors saisir un « numéro dans le pool » (valeur de départ) pour chaque type de sol dans le menu d'édition de production. Ces valeurs de pool sont probablement la seule chose que vous devez modifier dans ce menu lorsque vous créez un court scénario.

Voir l'Annexe E pour plus de détails sur l'onglet Ground Elem.

Main
Units
Air Groups
Locations
Leaders
TOE(OB)
Ground Elem
Aircraft
Device
Nat/Weather
CSV

ID: 1
Upgrade: 0

DEV	QTY	DEVICE NAME	FACE	ROF	ACC	AMMO
0261	1	7.92mm Twin MG34 TMG	Turret	0	0	2250
0000	0					
0000	0					
0000	0					
0000	0					
0000	0					
0000	0					
0000	0					
0000	0					
0000	0					



Type: Light Tank (12)
Nation: Germany
First Year: 1935
First Month: 8
Last Year: 1937 (scrap 1942)
Last Month: 6
Load Cost: 27
Fuel Use: 26
Ammo Use: 68
Reliability: 58
Build Cost: 72
Build Limit: 0
Expansion Rate: 0
Number In Pool: 0
Weeks in Production: 206
Factory Sites: 0

Men: 2
Speed: 25
Size: 3
Front Armor: 15
Side Armor: 14
Top Armor: 7
Maximum Imports: 0
Import From ID: 0 (-)
Use Photo ID: 0 (-)
Use Symbol ID: 0 (-)

Panzer Ib

Type: Light Tank (12)
Nation: Germany
First Year: 1935
First Month: 8
Last Year: 1937 (scrap 1942)
Last Month: 6
Load Cost: 27
Fuel Use: 26
Ammo Use: 68
Reliability: 58
Build Cost: 72
Build Limit: 0
Expansion Rate: 0
Number In Pool: 0
Weeks in Production: 206
Factory Sites: 0

Men: 2
Speed: 25
Size: 3
Front Armor: 15
Side Armor: 14
Top Armor: 7
Maximum Imports: 0
Import From ID: 0 (-)
Use Photo ID: 0 (-)
Use Symbol ID: 0 (-)

INSERT
DELETE
COPY
FIND: SHAEF
NEXT
PICK GROUND ELEMENT

0000) -----
0001) Panzer Ib (Ger 8/35)
0002) Panzer IIc (Ger 3/37)
0003) Panzer IIIf (Ger 3/41)
0004) Panzer IIIL Lynx (Ger 9/43)
0005) Flammpanzer II (Ger 1/40)
0006) Panzer IIIe (Ger 12/38)
0007) Panzer IIIg (Ger 4/40)
0008) Panzer IIIh (Ger 10/40)
0009) Panzer IIIj L/60 (Ger 12/41)
0010) Panzer IIIm (Ger 7/42)
0011) Panzer IIIn (Ger 6/42)
0012) Flamm Panzer III (Ger 2/43)
0013) Panzer 35(t) (Ger 1/35)
0014) Panzer 38(t) (Ger 5/39)
0015) Panzer 38(t)E (Ger 11/40)
0016) Panzer IVc (Ger 4/38)
0017) Panzer IVe (Ger 9/40)
0018) Panzer IVf (Ger 4/41)
0019) Panzer IVf2 (Ger 3/42)
0020) Panzer IVg L/43 (Ger 5/42)
0021) Panzer IVh (Ger 5/43)
0022) Panther D (Ger 2/43)
0023) Panther A (Ger 9/43)
0024) Panther G (Ger 5/44)
0025) Tiger (Ger 7/42)
0026) King Tiger (Ger 2/44)
0027) Sturmpanzer IV (Ger 11/43)
0028) Stug IIIb (Ger 1/40)
0029) StuH42 (Ger 12/42)
0030) Stug IIIIf (Ger 3/42)
0031) Stug IIIg (Ger 6/42)
0032) Jagdpanzer IV (Ger 1/44)
0033) Panzerjaeger I (Ger 3/40)
0034) Marder II (SdKfz-132) (Ger 4/42)
0035) Marder II (SdKfz-131) (Ger 6/42)
0036) Marder III (Ger 4/43)
0037) Panzerjaeger 38(t) (Ger 4/42)
0038) Nashorn (Ger 3/43)
0039) Jagdpanzer 38(t) Hetzer (Ger 5/44)
0040) Flammpanzer 38(t) (Ger 12/44)

EDIT GROUND TYPES

5.2.3. L'ONGLET AÉRONEF

L'onglet Avion répertorie tous les différents avions. Vous ne devriez pas avoir à ajuster aucune de ces valeurs pour un scénario. Voir l'Annexe F pour plus de détails sur l'onglet Avion.

Main
Units
Air Groups
Locations
Leaders
TOE(OB)
Ground Elem
Aircraft
Device
Nat/Weather
CSV

ID: 2
Upgrade: 4

He 111H-11
He 111H-16/R1

DEV
QTY
DEVICE NAME
FACE
ACC

#0033 1 20mm Cannon MG FF Fwd 0
#0024 1 13mm MG 131 TR 0
#0011 2 7.92mm MG 81 BR 0
#0011 2 7.92mm MG 81 Side 0
#0000 0

WPN SET #1

#0064 8 250kg SC Bomb Int 0
#0000 0

WPN SET #2

#0066 1 500kg SC Bomb Ext 0
#0064 4 250kg SC Bomb Fwd 0
#0732 1 834 L Auxiliary Tank Int 0
#0000 0

WPN SET #3

#0068 2 1000kg SC Bomb Ext 0
#0000 0

WPN SET #4

#0000 0

H (ft)
V (mph)

Max Speed: 270 mph
Max Speed Alt: 18047 ft
Zero Alt Speed: 230 mph
Max Alt Speed: 221 mph
Climb: 1000 ft/min
Max Altitude: 27890 ft
IMPERIAL UNITS

Type: Level Bomber
Profile: GE Medium Bomber (5)
Nation: Germany
Armor: 1
Durability: 40
Maneuver: 9
Reliability: 15
First Year: 1942
First Month: 6
Last Year: 1942
Last Month: 11
Sortie Ammo: 160
Sortie Fuel: 5704
Crew: 5
Build Cost: 1044
Build Limit: 26
Expansion Rate: 1
Number In Pool: 0
Maximum Imports: 0
Imports From ID: 0 (-)
Photo From ID: 0
Symbol From ID: 0

of Engines: 2

EDIT AIR PROFILES

EDIT WEAPON SETS

Radius: 354 / 472 mi
Range: 1418 mi
Max Load: 5514 lbs
Endurance: 370 min
Cruise Speed: 230 mph

INSERT
DELETE
CLEAR

COPY

FIND: SHAEF
NEXT

PICK AIRCRAFT TYPE

0000) ----
0001) ---- *** GERMANY (1) ***
0002) ---- He 111H-11
0003) ---- Ar 234B-2
0004) ---- He 111H-16/R1
0005) ---- Bf 109E-3
0006) ---- Bf 109E-4B
0007) ---- Bf 109E-7
0008) ---- Bf 109F-2
0009) ---- Bf 109F-4
0010) ---- Bf 109G-14
0011) ---- Bf 109G-2
0012) ---- Bf 109G-6
0013) ---- Bf 109G-4/R3
0014) ---- Bf 109G-6/N
0015) ---- Bf 109K-4
0016) ---- Bf 109G-8
0017) ---- Bf 110C
0018) ---- Bf 110C-4B
0019) ---- Bf 110C-5
0020) ---- Bf 110D-1/R2
0021) ---- Bf 110E-1/U1
0022) ---- Bf 110E-2
0023) ---- Bf 110F-4
0024) ---- Bf 110G-2
0025) ---- Bf 110G-4
0026) ---- Bf 110G-4/R8
0027) ---- Do 17Z-10
0028) ---- Do 17P
0029) ---- Do 17Z-2
0030) ---- Do 215B-1
0031) ---- Do 215B-5
0032) ---- Do 217E-2
0033) ---- Do 217J
0034) ---- Do 217N
0035) ---- Do 335A
0036) ---- Bf 109G-10
0037) ---- Fi 156C
0038) ---- Fw 190A-5
0039) ---- Fw 189A
0040) ---- Fw 190A-4

5.2.4. L'ONGLETS TOE(OB)

L'onglet TOE(OB) répertorie tous les tableaux de base d'organisation (TOES) auxquels les unités tentent de se conformer. Il s'agit d'un fichier de données générique. Il est assez vaste et complet. En règle générale, vous ne devriez pas avoir à en créer ni à ajuster le type ou le nombre d'éléments au sol pour prendre en charge votre scénario.

Voir l'Annexe D pour plus de détails sur l'onglet TOE(OB).

Main	Units	Air Groups	Locations	Leaders	TOE(08)	Ground Elem	Aircraft	Device	Nat/Weather	CSV
OB: 1278 43b US Armored Division										
Upgrade: 1280 44j US Armored Division										
Men: 14480						INSERT DELETE CLEAR				
WID QTY GROUND ELEMENT CHANGE SUFFIX						COPY				
2576 30 Armored Rifle Squad (+)						FIND: SHAEF				
2577 54 Armored Rifle Squad						NEXT				
2605 19 Scout Section						PICK OB TYPE				
2598 36 Armored Engineer Squad						1269) -----				
2552 27 M4A1 Mortar Carrier						1270) 43a US Tank Battalion (USA 7/43)				
2556 27 57mm Anti-tank Gun						1271) 44a US Tank Battalion (USA 2/44)				
2536 54 M7 105mm HMC						1272) 44c US Tank Battalion (USA 5/44)				
2548 72 M8 Greyhound Armored Car						1273) 44e US Tank Battalion (USA 8/44)				
2534 23 M8 75mm HMC						1274) 44g US Tank Battalion (USA 11/44)				
2503 119 M3A3 Stuart						1275) 45a US Tank Battalion (USA 2/45)				
2514 103 M4A1 Sherman						1276) 45c US Tank Battalion (USA 5/45)				
2513 76 M4 Sherman						1277) -----				
2516 37 M4A3 Sherman						1278) 43b US Armored Division (USA 10/43)				
2564 27 60mm Mortar						1279) 43d US Armored Division (USA 10/43)				
2568 54 .30in Machine Gun						1280) 44j US Armored Division (USA 2/44)				
2569 21 .30in Heavy Machine Gun						1281) 44k US Armored Division (USA 2/44)				
2570 21 .50in Heavy Machine Gun						1282) 44m US Armored Division (USA 5/44)				
2603 39 Bazooka						1283) 44n US Armored Division (USA 5/44)				
1520 463 Support						1284) 44p US Armored Division (USA 8/44)				
0000 0						1285) 44q US Armored Division (USA 8/44)				
0000 0						1286) 44r US Armored Division (USA 11/44)				
0000 0						1287) 44s US Armored Division (USA 11/44)				
0000 0						1288) 45e US Armored Division (USA 2/45)				
0000 0						1289) 45f US Armored Division (USA 2/45)				
0000 0						1290) 45g US Armored Division (USA 5/45)				
0000 0						1291) 45h US Armored Division (USA 5/45)				
0000 0						1292) -----				
0000 0						1293) 43 US Armored Infantry Battalion (USA 10/43)				
0000 0						1294) -----				
0000 0						1295) Military Railway Service (USA 7/43)				
0000 0						1296) -----				
0000 0						1297) 43 US Fortified Zone (USA 7/43)				
0000 0						1298) 43 US Engineer GS Regiment (USA 7/43)				
0000 0						1299) 45 US Engineer GS Regiment (USA 6/45)				
0000 0						1300) -----				
0000 0						1301) 43 US Construction Battalion (USA 7/43)				
0000 0						1302) 44 US Construction Battalion (USA 6/44)				
0000 0						1303) 45 US Construction Battalion (USA 6/45)				
0000 0						1304) -----				
0000 0						1305) 43 US Railroad Operating Battalion (USA 7/43)				
0000 0						1306) 45 US Railroad Operating Battalion (USA 6/45)				
0000 0						1307) -----				
0000 0						1308) 43a US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1309) 44a US Airborne Division (USA 6/44)				
0000 0						1310) 44b US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1311) 44c US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1312) 44d US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1313) 44e US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1314) 44f US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1315) 44g US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1316) 44h US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1317) 44i US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1318) 44j US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1319) 44k US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1320) 44l US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1321) 44m US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1322) 44n US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1323) 44o US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1324) 44p US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1325) 44q US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1326) 44r US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1327) 44s US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1328) 44t US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1329) 44u US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1330) 44v US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1331) 44w US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1332) 44x US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1333) 44y US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1334) 44z US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1335) 45a US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1336) 45b US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1337) 45c US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1338) 45d US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1339) 45e US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1340) 45f US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1341) 45g US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1342) 45h US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1343) 45i US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1344) 45j US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1345) 45k US Airborne Division (USA 7/43)				
0000 0						1346) 45l US Airborne Division (USA				


5.2.5. L'ONGLET LEADERS

L'onglet Leaders (Officers/Chefs) répertorie tous les commandants importants qui ont servi pendant la période couverte par le jeu. La liste est assez longue, vous ne devriez donc pas avoir à ajouter de leaders. Les ajustements aux valeurs d'un leader sont une décision subjective que doit faire le concepteur du scénario.

Voir l'Annexe C pour plus de détails sur l'onglet Leaders.

Main
Units
Air Groups
Locations
Leaders
TOE(OB)
Ground Elem
Aircraft
Device
Nat/Weather
CSV

Leader ID: 2
Last Name: Abraham
First Name: Erich
Nation: Germany
Rank: Generalmajor (1)
Unit 0:
Political: 6
Morale: 6
Initiative: 6
Admin: 5
Infantry: 6
Mech: 3
Air: 1
Naval: 1
Restriction: Ground Only
Max Command: Corps/Army
Available Year: 1943
Available Month: 10
Last Year: 1945
Last Month: 9



INSERT
DELETE

FIND: SHAEF
NEXT
PICK LEADER

0000) --- ,
0001) --- *** GERMAN *** ,
0002) --- Abraham, Erich
0003) --- Allmendinger, Karl
0004) --- de Angelis, Maximilian
0005) --- Auleb, Helge
0006) --- Bader, Paul
0007) --- Balck, Hermann
0008) --- Behlendorff, Hans
0009) --- Berlin, Wilhelm
0010) --- Beyer, Franz
0011) --- Bieler, Bruno
0012) --- Bittrich, Wilhelm
0013) --- Block, Johannes
0014) --- von Bockmann, Herbert
0015) --- Boege, Ehrenfried
0016) --- Boehme, Franz
0017) --- Brandenberger, Erich
0018) --- Breith, Hermann
0019) --- Bulowius, Alfred
0020) --- von Buenau, Rudolf
0021) --- Busch, Ernst
0022) --- Buschenhagen, Erich
0023) --- Busse, Theodore
0024) --- von der Chevallerie, Kurt
0025) --- Clossner, Heinrich
0026) --- Decker, Karl
0027) --- Deichmann, Paul
0028) --- Deisenhofer, Eduard
0029) --- Demelhuber, Karl-Maria
0030) --- Dessloch, Otto
0031) --- Dietrich, Sepp
0032) --- Dostler, Anton
0033) --- Eberbach, Heinrich
0034) --- Eglseer, Karl
0035) --- Eibl, Karl
0036) --- Fahrmbacher, Wilhelm
0037) --- von Falkenstein, Hans
0038) --- Fehn, Gustav
0039) --- Felber, Hans-Gustav
0040) --- Floerke, Hermann

PROMOTION	YEAR	MONTH	DAY	RANK
# 1	1944	4	1	Generalleutnant (2)
# 2	1945	1	3	
# 3	0	0	0	

5.2.6. L'ONGLET EMPLACEMENTS

L'onglet Emplacements répertorie toutes les villes et les différents sites de production de la ville, ainsi que les niveaux initiaux de ravitaillement, de carburant, de pétrole, de ressources et de population. Vous pouvez modifier n'importe quelle ville et ajuster/ajouter/soustraire n'importe quelle production pour inclure des véhicules, des avions, des ravitaillements, du carburant, du pétrole, des armements, des gares de triage, des ports, etc.

La population ne devrait jamais changer car elle représente la population du début de la guerre qui détermine la densité urbaine. Les niveaux de main-d'œuvre et d'usines devraient être ajustés pour tenir compte des changements survenus pendant la guerre (migration de la population et des usines, croissance des usines).

Vous devez être prudent lorsque vous modifiez les informations sur la ville, car cela peut impliquer des modifications des graphiques de la carte, ce qui n'est pas possible dans de nombreux cas. Voir l'annexe B pour plus de détails sur les emplacements

Main
Units
Air Groups
Locations
Leaders
TOE(OB)
Ground Elem
Aircraft
Device
Nat/Weather
CSV

ID: 2
Berlin
Heavy-Urban

FID	NUM	DAM	DELAY	FACTORY	TYPE
0000	0	0	0		
0000	0	0	0		
0022	4	0	0	Panther D	
0000	0	0	0		
1489	7	0	0	Armaments Production	
0-64	6	0	0	Hs 129B	
0000	0	0	0		
1483	2	8	0	Vehicle	
0-92	12	0	0	Ju 87D-5	
0031	15	0	0	Stug IIIg	
0-74	11	0	0	Ju 88A-4	
0035	1	0	0	Marder II (Sdkfz-131)	
0000	0	0	0		
1481	9	0	0	Railyard	
1482	39	0	0	Manpower	
1488	3	0	0	Resource Production	
0000	0	0	0		
0000	0	0	0		
0000	0	0	0		
1484	35	10	0	Heavy Industry	

ATTACHED UNITS
22nd Flak Regiment
126th Heavy Flak Battalion
525th RR Flak Battalion
I/S. Berlin Heimat Light Flak Battalion
II/S. Berlin Heimat Light Flak Battalion
Berlin Air Base

Player: Axis
Nation: Germany
Population: 39
Location: 139,172
Supplies: 250000
Fuel: 25000
Oil: 0
Resource: 0
Air Base Unit: 3575
Air Base Size: 2
Air Base Damage: 0
Hex City ID: 2
Depot Type: 4
Freight: 500000
Trucks: 0
On map art
MERGE WITH
BUILD TEMP PORT

CLEAR

FIND: SHAEF
NEXT

PICK CITY

0000) ----
0001) ---- *** Germany ***
0002) ---- Berlin
0003) ---- Leipzig
0004) ---- Hamburg
0005) ---- Danzig
0006) ---- Stettin
0007) ---- Hannover
0008) ---- Magdeburg
0009) ---- Vienna
0010) ---- Chemnitz
0011) ---- Breslau
0012) ---- Nuremberg
0013) ---- Tilsit
0014) ---- Memel
0015) ---- Munich
0016) ---- Salzburg
0017) ---- Koenigsberg
0018) ---- Dresden
0019) ---- Pillau
0020) ---- Kolberg
0021) ---- Liegnitz
0022) ---- Cottbus
0023) ---- Deutsch Eylau
0024) ---- Allenstein
0025) ---- Oppeln
0026) ---- Reichenberg
0027) ---- Linz
0028) ---- Graz
0029) ---- Kuestrin
0030) ---- Frankfurt an der Oder
0031) ---- Goerlitz
0032) ---- Stolp
0033) ---- Belgard
0034) ---- Stargard
0035) ---- Neustettin
0036) ---- Eberswalde
0037) ---- Neubrandenburg
0038) ---- Rostock
0039) ---- Stralsund
0040) ---- Luebben

5.2.7. L'ONGLET NAT/WERTHER

L'onglet Nat/MÉTÉO est basculable et couvre à la fois les attributs nationaux et les effets MÉTÉO. Basculez entre les écrans en utilisant ÉDIT WEATHER EFFECTS ou ÉDIT NATIONS.

Les Attributs Nationaux vous permettent d'ajuster le niveau de moral des Nations représentées dans le jeu.

Cet onglet permet également de modifier le modèle METEO mais une telle action n'est pas recommandée

Voir l'Annexe N pour plus de détails sur l'onglet Nat/MÉTÉO.

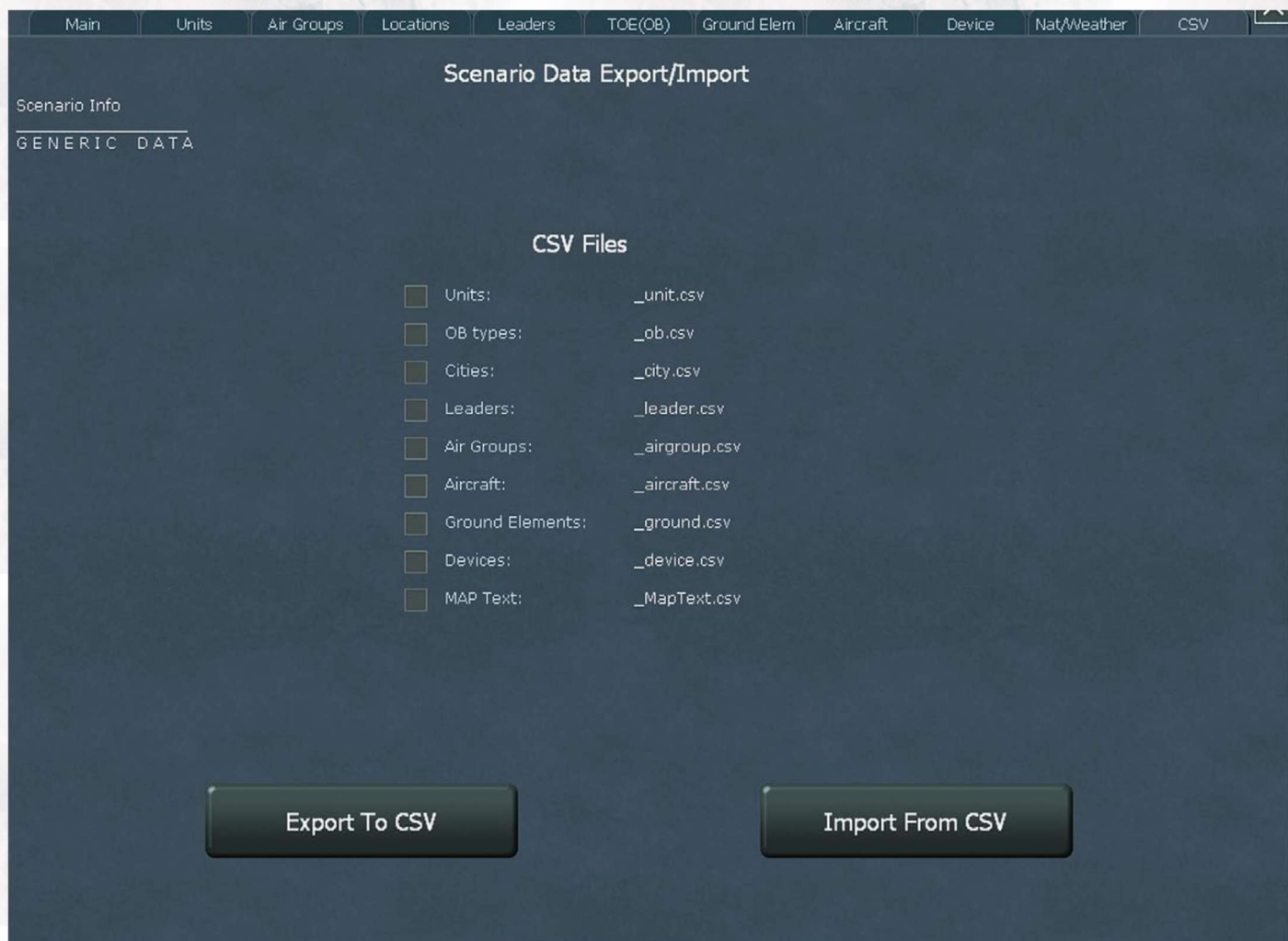


Main	Units	Air Groups	Locations	Leaders	TCE(06)	Ground Elem	Aircraft	Device	Nat/Weather	CSV														
WEATHER EFFECTS			RIVER COSTS			WEATHER FRONTS			EDIT ACTIONS															
Climate Zone	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III	I	II	III
Polar	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf
Humid Cold	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf
Humid	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf
Humid Warm	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf
Temperate Humid	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf
Temperate Dry	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf	Sf
Arid Steppes	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
Arid Desert	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R

	GOOD Road System				AVERAGE Road System				POOR Road System			
	MP Cost / Hex		Attack CV Adjustment		MP Cost / Hex		Attack CV Adjustment		MP Cost / Hex		Attack CV Adjustment	
	Motorized	Non-Motorized			Motorized	Non-Motorized			Motorized	Non-Motorized		
Light Mud	+1	-	.900		+1	+1	.800		+1	+1	.750	
Heavy Mud	+2	+1	.500		+4	+2	.250		+6	+3	.125	
Light Snow	-	-	-		+1	+1	-		+1	+1	-	
Snow	+2	+1	.900		+2	+1	.800		+2	+1	.750	
Heavy Snow	+2	+2	.900		+3	+2	.800		+3	+2	.750	

5.2.8. L'ONGLET CSV : EXPORTER ET IMPORTER DES DONNÉES DE JEU

L'onglet CSV vous permet d'exporter et d'importer des données de scénario ou génériques vers des fichiers de feuille de calcul .csv. Ces fichiers seront enregistrés dans Matrix Games\Gary Grigsby's War dans le dossier. En cliquant sur les différents fichiers sur l'écran CSV, vous pouvez limiter les fichiers .csv que vous souhaitez créer.



NOTE

Assurez-vous que tous les fichiers -csv d'un scénario sont fermés avant d'essayer d'utiliser la fonction Importer depuis CSV. Si vous ne le faites pas, un indicateur FAILED apparaîtra à côté du fichier .csv encore ouvert sur votre ordinateur

6. L'ÉDITEUR DE CARTES HEXAGONALES ET DE VILLES

CITY	NAT	TILE	TEXT	CTRL
SEA	WTH	SCEN		

MAP HEX AND CITY EDIT MODE

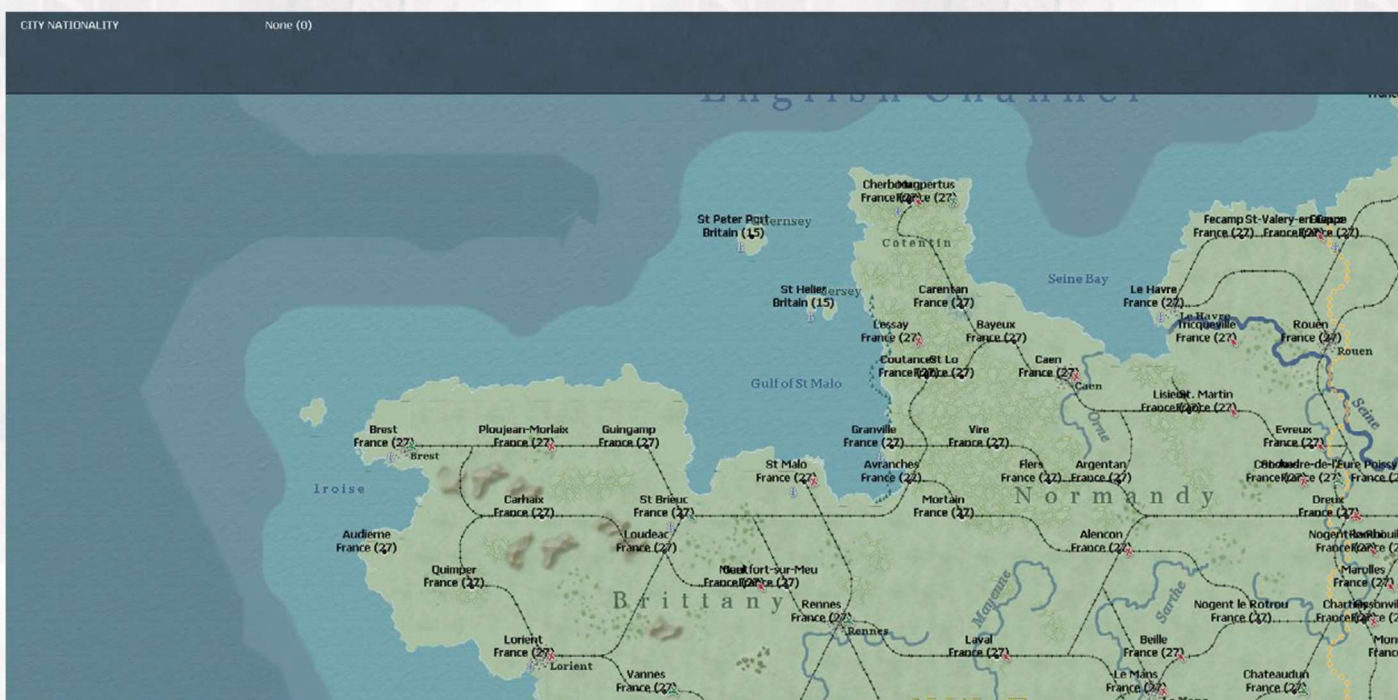
6.1. GÉNÉRAL

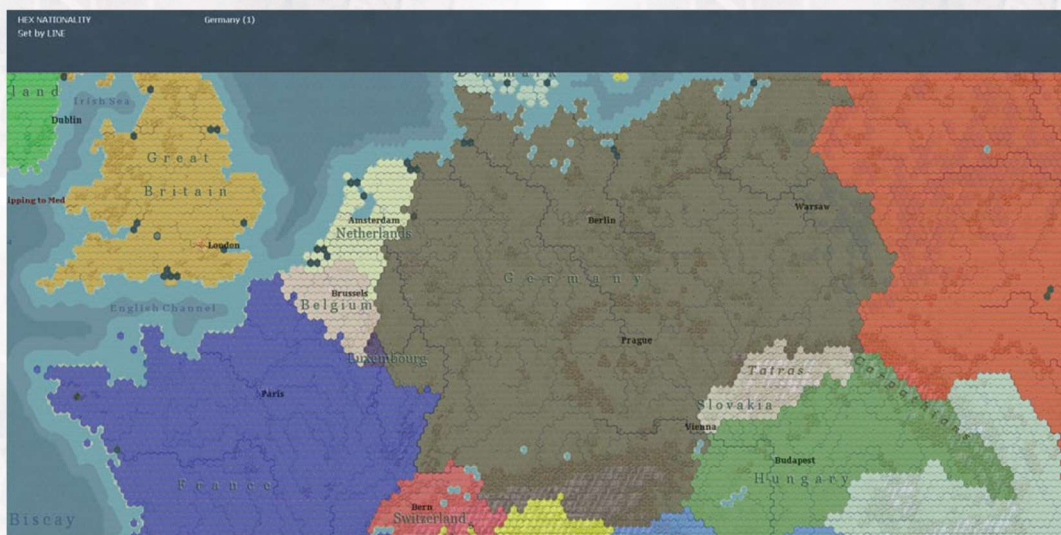
GGWITW a été développé avec une carte basée sur des tuiles. Chaque hex a non seulement ses propres attributs mais aussi son propre art assigné. Le texte de la carte est ajouté séparément. Il n'existe pas de fichier graphique unique pouvant être considéré comme une carte dans un programme d'édition graphique standard. Cette approche utilise beaucoup moins de mémoire, est plus rapide sur les ordinateurs plus anciens et permet beaucoup plus de flexibilité et de modularité à l'équipe de développement lors de l'édition de la carte ou du traitement de nouvelles cartes. L'éditeur CCWITW dispose d'un éditeur hexadécimal de carte intégré. Vous pouvez accéder à l'éditeur de carte en appuyant sur la touche / tilde) lors de la visualisation de la carte. L'éditeur de cartes comporte huit zones fonctionnelles qui peuvent être sélectionnées via la case située dans le coin supérieur gauche.

NATIONALITÉ DE LA VILLE (VILLE). Cela permet de changer facilement la nationalité des villes. Sélectionnez d'abord la nationalité en cliquant sur le texte Aucun - POUR changer la nationalité, faites un clic droit sur un hex de ville,

NATIONALITÉ HEXAGONALE (NAT). Cela permet de changer facilement la nationalité des hexs. Sélectionnez d'abord la nationalité en cliquant sur Aucun texte. Lorsqu'une nationalité est sélectionnée, la carte sera colorée par nation. Vous pouvez ensuite changer la nationalité d'un hex en la nationalité sélectionnée soit individuellement, par ligne ou par carré. En sélectionnant individuellement un hexagone, puis en cliquant avec le bouton droit, le changement sera effectué. Si Set by Line est choisi, sélectionner l'une des extrémités de la ligne horizontale en cliquant avec le bouton droit sur les deux hexs convertira ces hexs et tous ceux qui se trouvent entre les deux. Set by Square effectue la même action horizontalement et verticalement

6.2. FONCTIONS DE L'ÉDITEUR DE CARTES ET DE VILLES



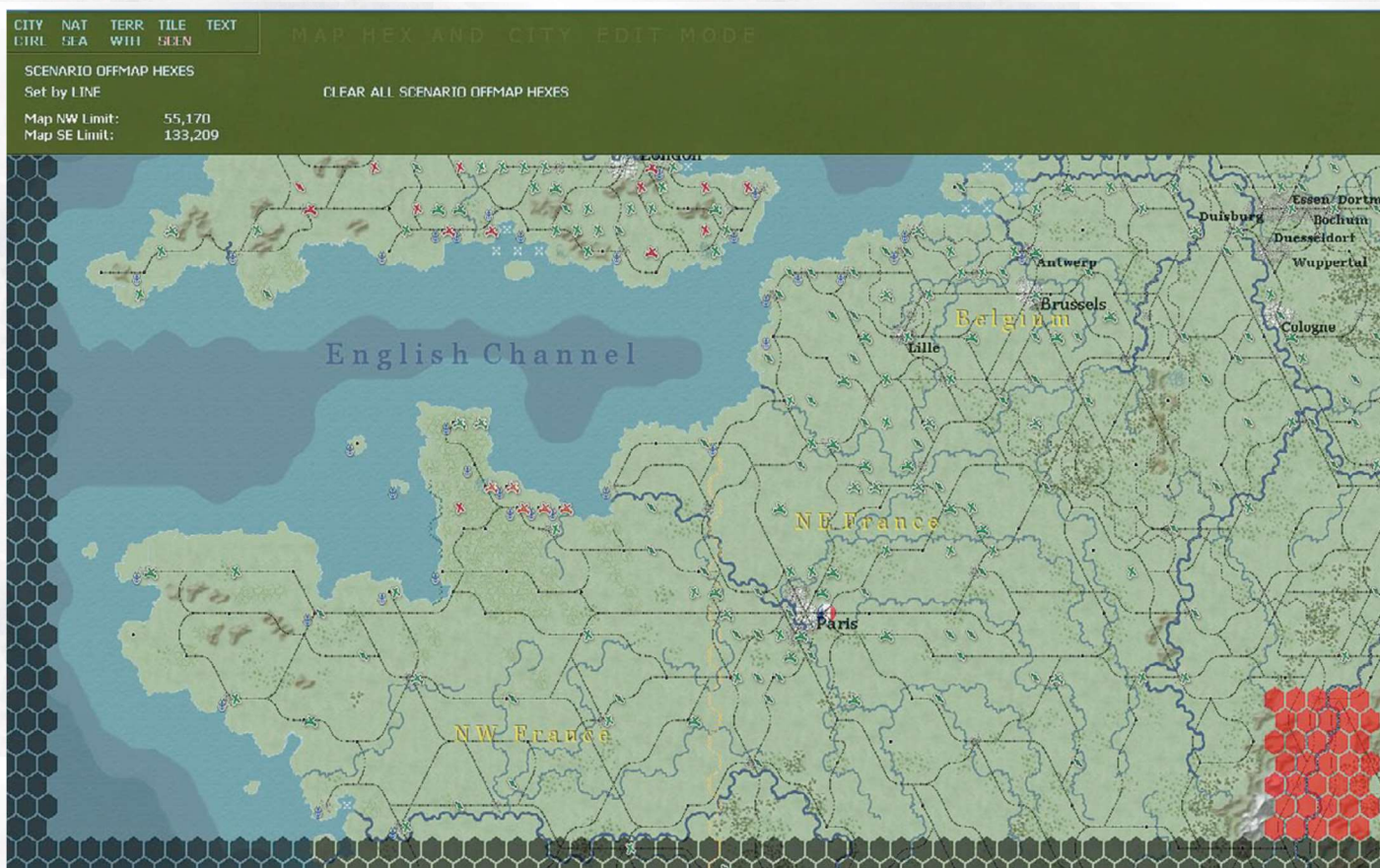


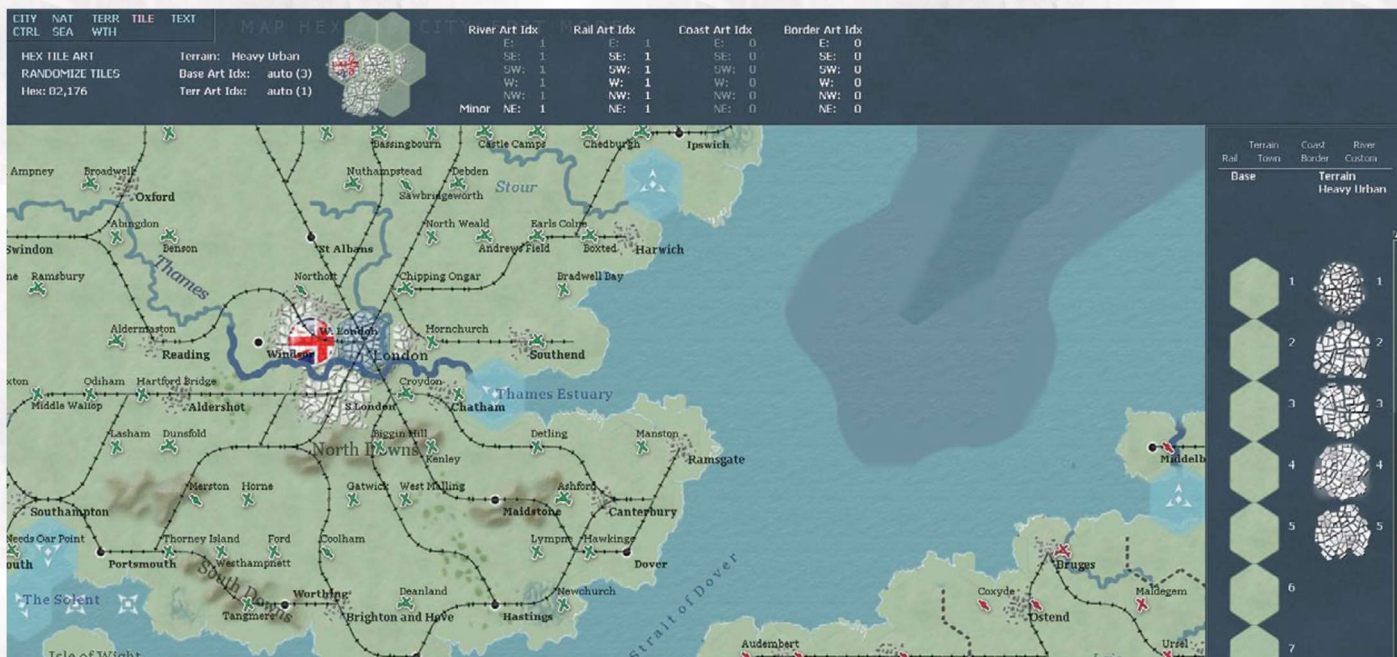
SCÉNARIO HORS CARTE (SCEN). Cela permet de définir un hex dans la case jouable d'un scénario comme étant hors carte - c'est-à-dire qu'il n'est pas disponible pour une utilisation dans un scénario. Il n'est visible que lorsqu'un scénario est chargé et non dans les données génériques. Vous pouvez définir un hex comme hors carte individuellement, par ligne ou par carré. En sélectionnant individuellement un hexagone, puis en cliquant avec le bouton droit, le changement sera effectué. Si Définir par ligne est choisi, sélectionnez l'une ou l'autre extrémité de la ligne horizontale en cliquant avec le bouton droit sur les deux hexagones et tous ceux qui se trouvent entre les deux. Set by Square effectue la même action horizontalement et verticalement_ les hexs hors carte sont ombrés

en rouge. Ce mode vous permet également de modifier la zone jouable de la carte du scénario comme vous le feriez dans l'onglet principal et il existe également une fonction pour effacer tous les hexs hors carte définis.

ART DE TUILE HEXAGONALE (TUILE). Cela permet de changer l'art (le graphisme/ la représentation) applicable à un hex et est utilisé pour créer la carte mosaïque. Lorsque vous cliquez avec le bouton droit pour sélectionner un hexagone, les choix d'art

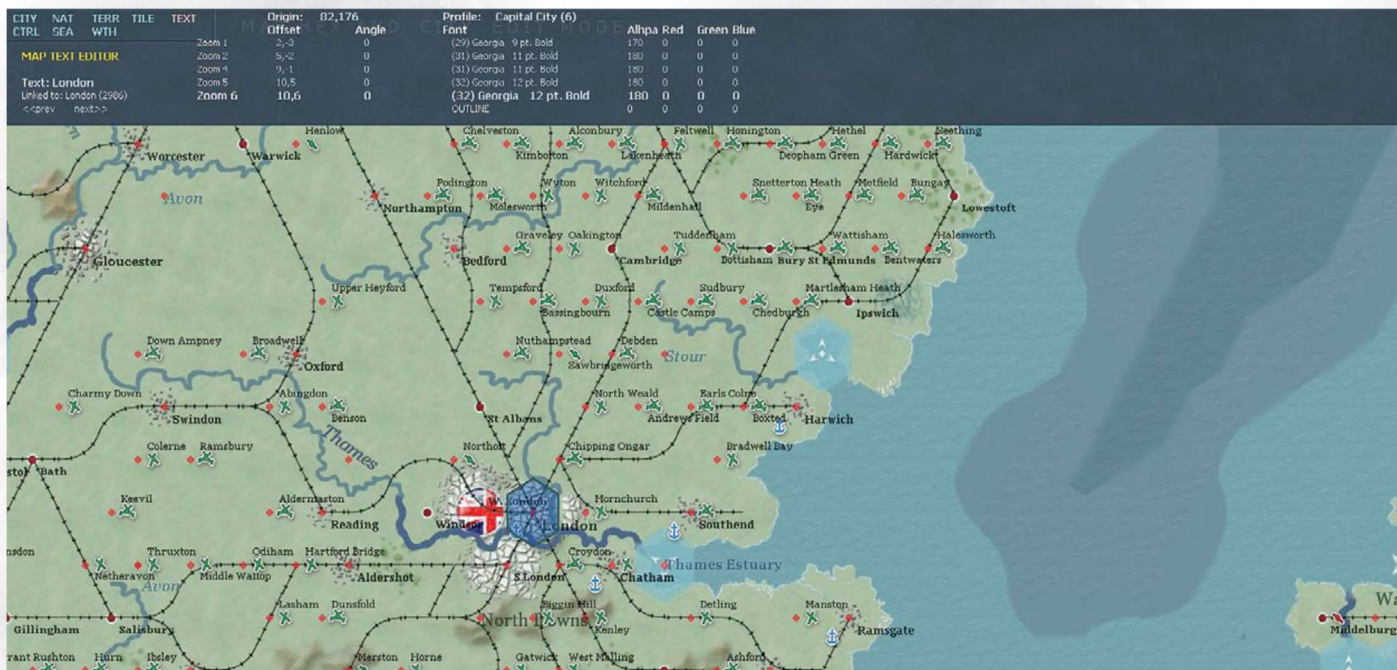
disponibles apparaissent sur le côté droit et peuvent être choisis comme vous le souhaitez en cliquant sur le numéro correspondant.

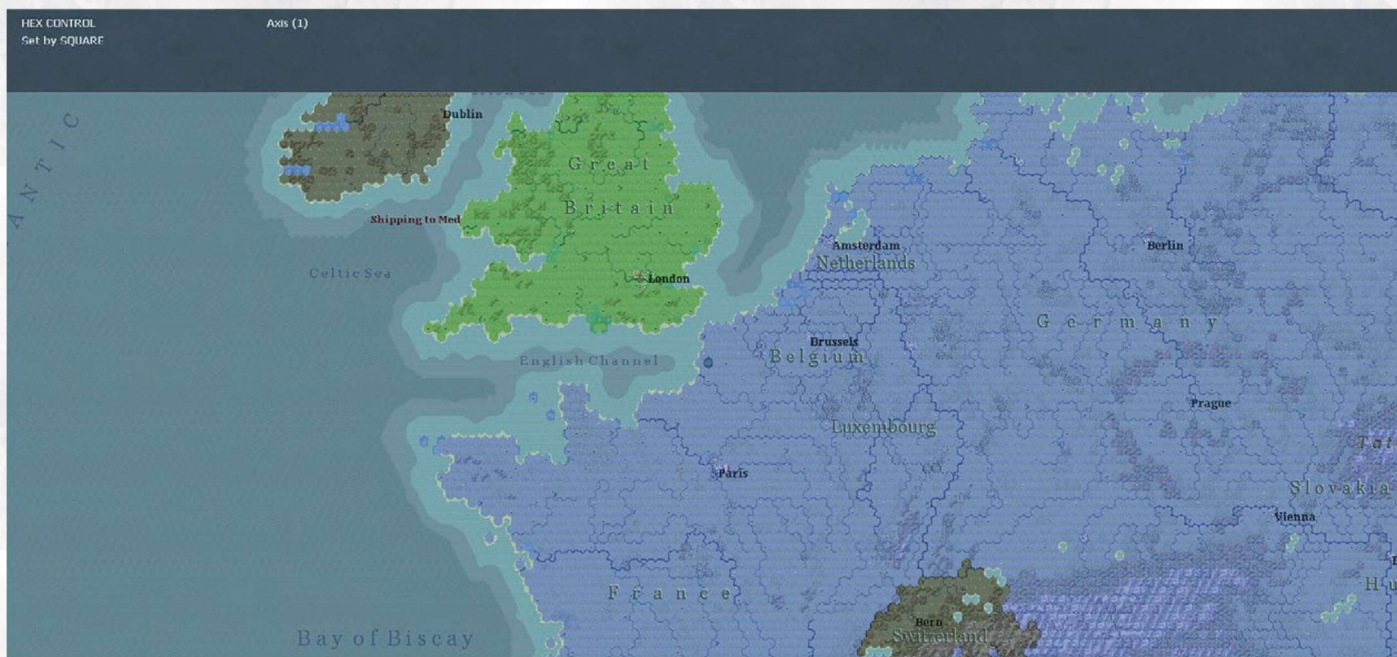




ÉDITEUR DE TEXTE DE CARTE (TEXTE). L'éditeur de texte de carte place le texte sur la carte. Essentiellement, le texte flotte sur les tuiles. Chaque élément de texte est affecté à un profil. Le profil définit à quel niveau la police apparaît ainsi que la police, la taille et la couleur spécifiques à ces niveaux de zoom. Le type et la taille de la police sont définis dans le fichier Wit\Fonctionfigtext.txt (voir Modding). La saisie de l'ID de police pour chaque niveau de zoom définit ce qui apparaît quand_ La couleur du texte est définie par la saturation du masque alpha [sic] et le texte.

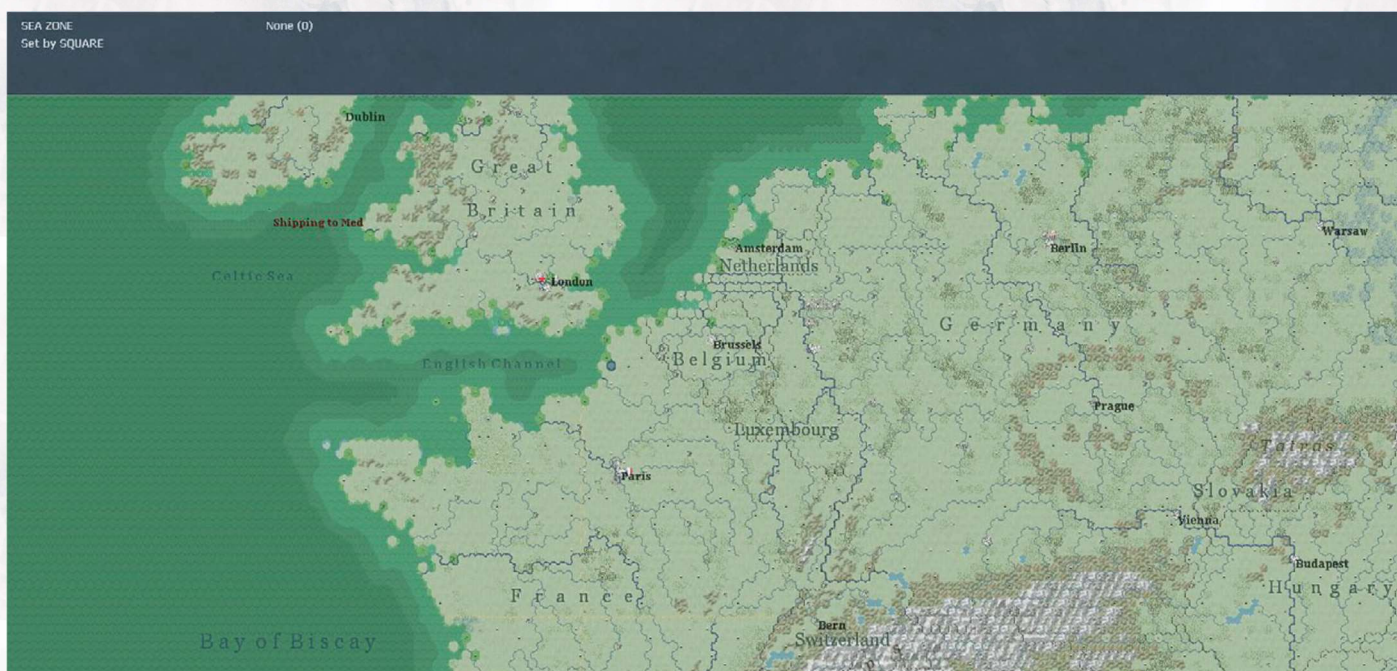
De plus, il est possible de définir un contour correspondant d'une manière similaire à la couleur principale. Tandis que les chaînes de texte affectées à un profil apparaîtront toutes de la même manière, elles peuvent d'abord être positionnées individuellement. Le texte est attribué, puis à chaque niveau de zoom, la position précise sur la carte peut être ajustée en définissant le décalage x,y et l'angle du texte selon les besoins. Le texte de la carte peut être exporté au format CSV si un ajustement en masse des décalages est nécessaire à la suite d'un changement de police.





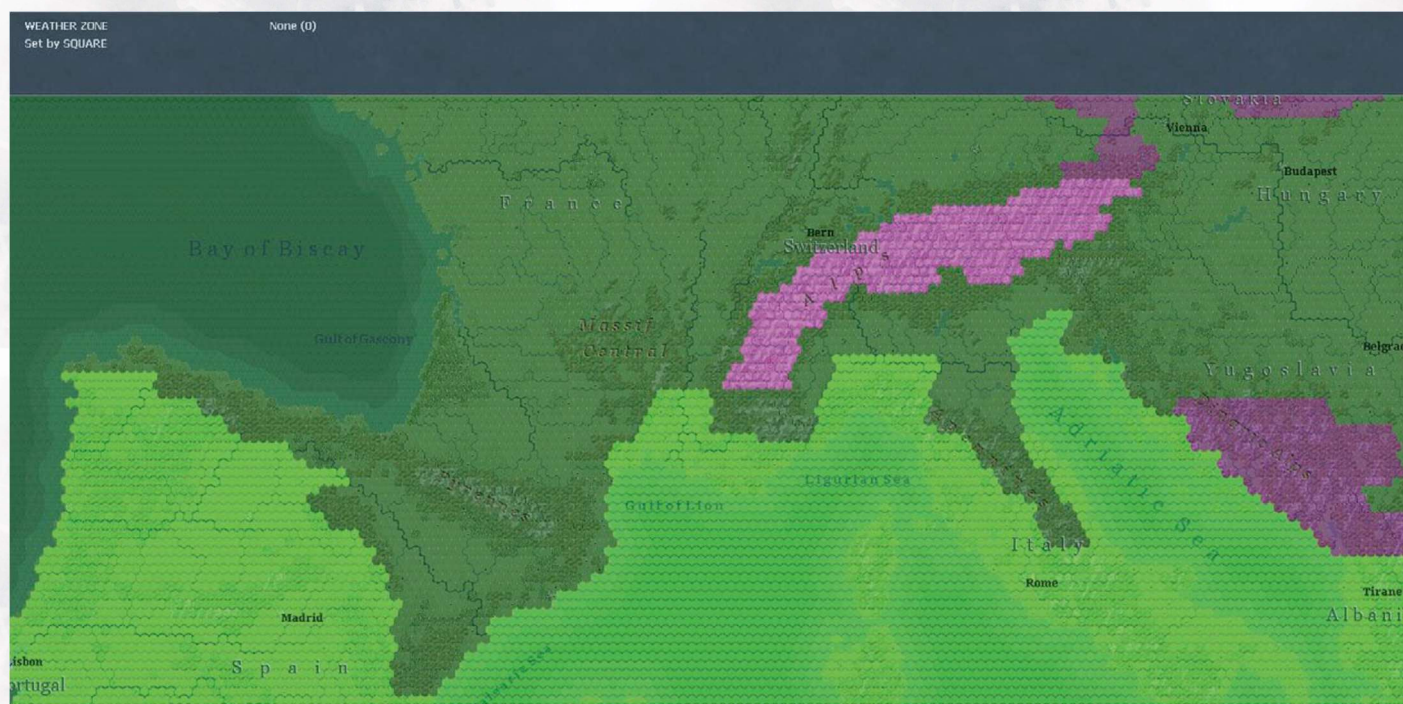
CONTRÔLE HEXICAL (CTRL). Cela permet de changer facilement le contrôle des hexs. Sélectionnez d'abord le camp en cliquant sur le texte Aucun. Lorsqu'un camp est sélectionné, la carte sera à côté (Vert, Alliés. Bleu - Axis Gris - Aucun). Vous pouvez ensuite changer la propriété d'un hex vers le côté sélectionné soit individuellement, soit par ligne, soit par carré. En sélectionnant individuellement un hexagone, puis en cliquant avec le bouton droit, le changement sera effectué. Si Définir par ligne est choisi, sélectionner l'une ou l'autre extrémité de la ligne horizontale en cliquant avec le bouton droit sur les deux hexagones convertira ceux-ci en la même action à la fois horizontalement et verticalement.

CONTRÔLE DE LA MER (MER). Cela permet de changer le contrôle des hexs maritimes. Sélectionnez d'abord la zone maritime en cliquant sur le texte Aucun. Vous pouvez ensuite changer la propriété d'un hex en zone maritime sélectionnée, soit individuellement, soit par ligne, soit par carré. La sélection individuelle d'un hexagone, puis un clic droit effectueront le changement. Si Définir par ligne est choisi, sélectionner ensuite l'une ou l'autre extrémité de la ligne horizontale par tous ceux qui se trouvent entre les deux. Set by Square effectue la même action horizontalement et verticalement,



ZONE MÉTÉO (WTH). Cela permet de changer la zone météo de l'hexagone. Sélectionnez d'abord la zone météo en cliquant avec le bouton gauche sur le texte Aucun. Vous pouvez ensuite changer la propriété d'un hex pour la zone météo sélectionnée en sélectionnant un hex, puis un clic droit effectuera le changement. Si Set by Line est

choisi, sélectionner l'une des extrémités de la ligne horizontale en cliquant avec le bouton droit sur les deux hex convertira ces hex et tous ceux qui se trouvent entre les deux. Set by Square effectue la même action horizontalement et verticalement.



7. MODDING

7.1. GÉNÉRAL

Dans le contexte de ce manuel, « Modding » modifie les éléments de l'interface graphique GGWITW.

NOTE

Le GUI n'affichera pas le blanc pur 255.255.255_. Il est recommandé d'afficher 253, 253, 253.

Ceci est accompli en modifiant le fichier WitwFontConfig.txt dans le dossier \dat du répertoire du jeu à l'aide d'un éditeur de texte comme le Bloc-notes. Le format pour changer les polices est assez simple. Chaque ID de police a une utilisation différente. À côté de l'ID sont répertoriés le type de police, la taille et l'attribut. Donc dans le fichier WitwFontConfig.txt signifie cet ID, j'utiliserai 14 Pt Tahoma. Les détails sont tous inclus dans le fichier mais pour faciliter la référence, le fichier stock est reproduit ici.

NOTE

Les lignes commentées commencent par '//'; cela signifie qu'ils ne seront pas lus par le programme.

7.2 CHANGEMENT DES POLICES DE JEU

Fichier de configuration de police WitW. GGWITW permet au joueur de modifier chaque police utilisée dans le jeu ; cela inclut le type de police, sa taille et si elle apparaît en normal, en gras ou en italique.

//Font id,Name,Size,0-normal/1-bold/2-italic/3-bold
italic

//*****

//Fonts 1-10 are GUI Text, Fonts 11-40 are Map Text
Fonts, Max of 63 fonts supported

//

//Default Fonts

//1,Tahoma,14,0 - Common Header Font

//2,Tahoma,10,0 - Common Game Font

//3,Tahoma,18,0 - End Game Screen

//4,Verdana,7,0 - Top Right Menu date/turn

//5,Tahoma,9,1 - Unit Counters High Zoom and small bold header

//6,Tahoma,8,0 - Small Font in Commander's Report

//7,Georgia,18,0 - Weather Report

//8,Verdana,7,1 - Unit Counters Med Zoom and Commander's Report

//9,Verdana,9,0 - Editor

//10,Lucida Console,9,0 - Log Screen

//11 - SPARE

//12-26 - Maptext for Large Areas: Sea / Sea Areas /Countries

/Regions / Islands / Features

//27-32 - Maptext for Small Areas: Towns / Cities /Lakes / Small
Islands

//33-40 - Maptext for Terrain / Rivers

//

1,Tahoma,14,0

2,Tahoma,10,0

3,Tahoma,18,0

4,Verdana,7,0

5,Tahoma,9,1

6,Tahoma,8,0

7,Georgia,18,0

8,Verdana,7,1

9,Verdana,9,0

10,Lucida Console,9,0

11

12,Georgia,9,1

13,Georgia,13,0

14,Georgia,14,0

15,Georgia,16,0

16,Georgia,18,0

17,Georgia,20,0

18,Georgia,24,0

19,Georgia,28,0

20,Georgia,30,0

21,Georgia,32,0

22,Georgia,36,0

23,Georgia,40,0

24,Georgia,48,0

25,Georgia,52,0

26,Georgia,60,0

27,Georgia,8,0

28,Georgia,8,1

29,Georgia,9,1

30,Georgia,10,1

31,Georgia,11,1

32,Georgia,12,1

33,Georgia,12,3

34,Georgia,13,2

35,Georgia,14,2

36,Georgia,16,2

37,Georgia,18,2

38,Georgia,20,2

39,Georgia,24,2

40,Georgia,11,3

NOTE

Tout l'alignement est effectué en utilisant les polices par défaut et avec la taille de police système normale (96 dpi).
Donc, avant de signaler des problèmes d'alignement du texte, veuillez l'exécuter avec les polices par défaut.

7.3. INSIGNES D'UNITÉ

GGWITW inclut une fonctionnalité qui permet d'afficher les insignes des unités terrestres dans le cadre de l'écran de détail de l'unité. Ceux-ci peuvent être facilement modifiés.

Le graphique doit être un fichier *.tga ne dépassant pas 100 x 100 pixels. S'il est inférieur à x 100, il sera automatiquement agrandi à 1 MJ x 100. Pour apparaître, le fichier doit avoir un masque alpha intégré. Le nom du fichier doit correspondre au nom de l'unité. Les fichiers sont stockés par nation dans le dossier Dat/Art/Sym. Les codes pays sont :

Germany

"GE"

Finland	"FI"
Italy	"IT"
Rumania	"RU"
Hungary	"HU"
Slovakia	"SL"
Bulgaria	"BG"
Czech	"CZ"
Belgium	"BE"
Netherlands	"NL"
Poland	"PO"
Soviet Union	"SU"
USA	"US"
USA Marines	"UM"
Britain	"BR"
Greece	"GR"
Norway	"NW"
Yugoslavia	"YU"
Canada	"CA"
India	"IN"
Australia	"AS"
Free French	"FF"
South Africa	"SA"
Italy	"IT"
Brazil	"BZ"
Commonwealth	"CW"
France	"FR"
New Zealand	"NZ"
Morocco	"MO"
Denmark	"DE"
Vichy France	"VC"
America	"AM"

7.4 ICÔNES DES ÉLÉMENTS AU SOL ET DES AÉRONEFS

Chaque élément au sol et avion GGWITW a une image qui apparaît sur l'écran de détail de l'équipement. Si vous ajoutez des éléments au sol ou des avions supplémentaires, vous devrez créer une image appropriée.

Le Picture Graphic est un fichier *.bmp de 221 x 166 pixels. Le nom de fichier pour Ground Elements est GPXXXX.bmp et Aircraft

AXXXX.bmp ; où XXXX est le numéro d'emplacement dans l'onglet Élément sol ou Avion. Les fichiers se trouvent dans le dossier Dat/Art/photo.

7.5. PHOTOS DE L'ÉLÉMENT TERRESTRE ET DE L'AÉRONEF

Chaque élément au sol et avion GGWITW a une image qui apparaît sur l'écran de détail de l'équipement. Si vous ajoutez des éléments au sol ou des avions supplémentaires, vous devrez créer une image appropriée.

Le Picture Graphic est un fichier *.bmp de 221 x 166 pixels. Le nom de fichier pour Ground Elements est GPXXXX.bmp et Aircraft XXXX.bmp ; où XXXX est le numéro d'emplacement dans l'onglet Élément sol ou Avion. Les fichiers se trouvent dans le dossier Dat/Art/photo.

7.6. PHOTOS DES LEADERS

Chaque leader GGWITW a une image qui apparaît sur l'écran de détails du leader. Si vous ajoutez des leaders supplémentaires, vous devrez alors créer une image appropriée. Le Picture Graphic est un fichier *.bmp 15E x 222 pixels. Le nom de fichier de Leaders est LdXXXX.bmp ; où XXXX est le numéro d'emplacement dans l'onglet Leader. Les fichiers se trouvent dans le dossier Dat/Art/photo.

7.7. SUR LES GRAPHIQUES DE CARTES

Il est possible de modifier les graphiques sur la carte dans GGWITV' tels que les compteurs d'unités. Les fichiers se trouvent dans le dossier Dat/Art/Units. Les fichiers sont faciles à localiser si vous disposez d'une visionneuse de vignettes capable d'afficher les fichiers *.tga. Si vous souhaitez tenter de modifier ces fichiers, sachez qu'il existe des fichiers différents pour chaque niveau de zoom et que les fichiers doivent avoir des masques alpha intégrés correspondant aux zones visibles dans le jeu.

7.8. CARREAUX DE LA CARTE

Il est possible de modifier les graphiques des tuiles de carte dans GGWITW. Les fichiers se trouvent dans le dossier Dat/Art/Tiles. Les fichiers se trouvent dans des dossiers qui correspondent au type de terrain. Chaque type de terrain possède un certain nombre de fichiers et dans chaque fichier un certain nombre de tuiles qui correspondent aux différentes conditions MÉTÉO qui peuvent être affichées.

8. ANNEXES

8.1. ANNEXE A : COMPRENDRE LA STRUCTURE DES DONNÉES POUR CGWITW

Par Jim Wirth

Avant de pouvoir aller au-delà de la simple conception de scénarios et éditer les bases de données sous-jacentes elles-mêmes, il est important de comprendre comment elles ont été construites et comment elles fonctionnent ensemble pour produire les unités que vous manœuvrez sur la carte. Le système de jeu utilisé dans la guerre occidentale utilise quatre bases de données interdépendantes pour représenter les unités de combat que vous voyez sur la carte. La première est la base de données des dispositifs, qui comprend principalement les armes elles-mêmes ; puis il y a les bases de données d'éléments aériens et terrestres contenant les différentes unités aériennes et terrestres de combat (ex. escouades, chars, etc.) modélisées dans le jeu ; enfin, il y a la base de données TOE (Table of Organisation & Equipment) qui définit les unités réelles que les joueurs peuvent manipuler sur la carte. En bref, il se passe bien plus de choses « sous le capot » qu'il n'y paraît au premier abord.

8.1.8.1. BASES DE DONNÉES AÉRONEFS ET ÉLÉMENTS AU SOL

Commençons par le cœur même du jeu avec la base de données Dispositif (Device). Les différentes armes modélisées dans le fichier des dispositifs représentent généralement une arme à usage multiple telle qu'un fusil ou un type de canon de char, mais un dispositif peut également être une munition telle qu'une bombe aérienne ou une grenade à main, voire une non-arme telle qu'un aéronef. Comme réservoir de largage d'avion. Les paramètres de données de chaque dispositif définissent les forces et les faiblesses de chaque arme. Par exemple, lorsque le combat se déroule à courte distance, la cadence de tir élevée des mitrailleuses et autres armes automatiques causera des pertes importantes, mais ces mêmes armes sont pratiquement inutiles à de plus grandes distances. L'inclusion d'un modificateur d'effet de zone (rayon de souffle (blast radius)) différencie mieux la puissance de l'artillerie par rapport aux autres armes et un indice anti-blindage pour les obus non AP permet une meilleure modélisation des effets de pénétration des ogives d'artillerie conventionnelles par rapport aux ogives à « peau fine » comme le mortier des obus et des roquettes. L'intention générale a été d'augmenter la « granularité » de la résolution du combat pour donner une impression plus tactique au combat de niveau opérationnel représenté.

8.1.8.2. BASES DE DONNÉES AÉRONEFS ET ÉLÉMENTS AU SOL

Presque en même temps que la base de données sur les dispositifs, ont été créées les bases de données sur les aéronefs et les véhicules terrestres contenant les avions, les chars, les escadrons, les canons, etc. qui utilisent les armes. La base de données aéronautiques contient la plupart des types d'avions employés par les forces aériennes alliées et de l'Axe sur l'ETO (Théâtre d'Opérations Européen). Chaque avion est détaillé quant à son chargement d'armes, ses caractéristiques de performance, la taille de l'équipage

aérien, les exigences logistiques et les informations de production (coût de production, date d'entrée en service, semaines de production et production maximale par usine). Dans WitW, il est possible de modifier le chargement d'armes par défaut pour transporter différents types de bombes et/ou des réservoirs de carburant largables ou auxiliaires. La base de données au sol fournit un large éventail de véhicules blindés de combat (AFV), de canons et d'escouades (fusil, cavalerie, génie, panzer grenadier, etc.). En plus de leurs armes uniques, les AFV sont évalués pour la protection de leur blindage (avant, latéral et supérieur), leur taille, leur vitesse, leur fiabilité mécanique et leur capacité de survie. Les armes utilisées par les équipages sont détaillées, depuis les équipes antichars composées de deux hommes jusqu'aux obusiers de siège massifs. Des versions multiples sont présentées pour presque tous les types d'escouades afin de montrer leur évolution au cours de la guerre. Comme les avions, toutes les unités terrestres ont des exigences logistiques spécifiées, des coûts de production, des dates de service et, en ce qui concerne les AFV et certaines armes d'artillerie, des limites de production.

8.1.8.3. BASES DE DONNÉES DES UNITÉS

Une fois les bases de données des éléments aériens et terrestres terminées, l'étape suivante consistait à affecter ces formations aux unités qui seraient déployées sur la carte pour mener les opérations de combat proprement dites dans le jeu. À ce stade, une divergence majeure apparaît entre la manière dont les unités aériennes sont créées et réglementées et celle des unités terrestres.

8.1.8.4. UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes se composent de deux éléments : une unité de groupe aérien répertoriée dans la base de données du groupe aérien indiquant le type et le nombre d'avions dont le groupe dispose initialement, et une base aérienne qui apparaît sur la carte et est composée d'un nombre variable de groupes aériens. Bien que les bases aériennes commencent un scénario avec les unités du groupe aérien qui leur sont historiquement assignées, il n'y a aucune restriction sur le mélange des groupes aériens. Les avions qui composent réellement ces groupes aériens sont améliorés au fil du temps par le système de production ou, lorsqu'ils sont réglés sur Mise à niveau manuelle, par le joueur. Si un groupe aérien est réglé sur Mise à niveau automatique lorsqu'un type d'avion particulier cesse de production et est remplacé par un type d'avion plus avancé ou différent, le système de production tentera de mettre à niveau les groupes aériens en utilisant le type d'avion aujourd'hui disparu avec le type le plus récent. ou, s'il n'y a pas de mise à niveau, un type similaire toujours en production (le chasseur remplace le chasseur, etc.). Si aucun type similaire n'est disponible, dans certains cas, un type similaire peut être remplacé (le chasseur-bombardier remplace le chasseur). Indépendamment des changements dans les avions composant les groupes aériens, les groupes aériens eux-mêmes sont de taille fixe pour la durée du jeu ; les formations de combat au sol ne fonctionnent pas de cette façon.

8.1.8.5. UNITÉS TERRESTRES

Le type et le nombre d'éléments terrestres composant une unité de combat terrestre sont spécifiés dans le Tableau d'organisation et d'équipement (TOE) de cette unité. Il existe des CENTAINES de TOE spécifiant la composition de tout, depuis une compagnie de canons d'infanterie automotrice jusqu'à une division SS Panzer. La plupart des unités de combat majeures disposent de plusieurs TOE pour refléter les changements dans le nombre et/ou le type d'éléments terrestres composant la formation. Les TOE ont une structure à deux niveaux : elles spécifient d'abord la classe générale d'élément terrestre requise, comme un char moyen, puis elles spécifient le type spécifique de cette classe, comme le Sherman III. Le type spécifique d'élément de sol peut être considéré comme le type par défaut. Lorsqu'une unité de combat terrestre est remplacée, le système de production essaiera d'abord de donner à l'unité le type d'élément terrestre par défaut. Si aucun des types par défaut n'est disponible, le système de production recherchera un substitut de la même classe (par exemple un autre char moyen). En cas de substitution, le système de production préférera toujours une unité en production à une unité hors production, même si un grand nombre d'unités hors production s'est accumulée dans le pool de production. Si aucune unité de la même classe n'est disponible en remplacement, le système de production est programmé pour remplacer les unités d'une classe différente en fonction d'une priorité définie dans la base de données Ground Type (accessible depuis la base de données Ground). Par exemple, un canon d'assaut remplacerait un chasseur de chars.

Les unités de combat terrestres historiques réelles détaillées dans chaque scénario sont associées à la TOE appropriée pour ce type d'unité et cette période de la guerre, mais les unités elles-mêmes sont personnalisées en fonction de la situation historique. Par exemple, les divisions de panzers allemandes en France attendant l'invasion alliée en juin 1944 variaient considérablement dans le nombre et le type d'AFV qu'elles contenaient par rapport à l'organisation « théorique » présentée dans leur TOE de 1944. Au fur et à mesure que le jeu progresse, les divisions de panzers subissent des pertes et acceptent des remplacements, le programme tentera de mettre les divisions en correspondance avec leur TOE prescrite. Étant donné que les pertes peuvent dépasser la production, il peut s'écouler un certain temps avant que les divisions Panzer commencent à ressembler à leur TOE et cela suppose qu'elles y arrivent avant que la TOE ne change.

Les changements de TOE sont à la fois spectaculaires et dynamiques et influencent la manière dont le jeu se déroule. Lorsque sa TOE change, l'unité de combat renverra dans le pool toute classe d'élément terrestre ne figurant pas dans la nouvelle TOE. Il ne renverra pas les éléments au sol obsolètes si la nouvelle TOE nécessite toujours cette classe d'éléments au sol ; il ne restituera pas non plus immédiatement tout excédent d'une classe par rapport à ce qui est requis dans la nouvelle TOE. Les éléments broyés obsolètes ne sont supprimés que lorsque le système de production dispose d'une production suffisante pour les remplacer par de nouveaux éléments broyés. Un excédent de n'importe quelle classe d'élément terrestre est conservé jusqu'à ce que les pertes le ramènent au niveau requis dans la TOE ou (si supérieur à 125 % des besoins) que l'excédent soit progressivement renvoyé dans le pool. Les différentes TOE sont

étroitement liées à la production et pratiquement tous les éléments terrestres produits dans le jeu apparaissent dans une ou plusieurs TOE à un moment donné.

8.1.8.6. PRODUCTION

Il existe trois types de production d'équipement dans le jeu : la production historique pour les avions, les véhicules de combat et certaines armes d'artillerie (y compris les canons antichars et antiaériens), basée sur un nombre fixe à chaque tour ; la production basée sur la demande pour les éléments terrestres non AFV/véhicules de combat/artillerie et les véhicules génériques, basée sur la différence entre la force TOE non AFV/véhicules de combat/artillerie d'une unité et sa force réelle, et la production non basée sur la demande pour les équipements non AFV/véhicules de combat/artillerie afin de permettre la production réaliste d'armements à l'avance, qui finissent souvent par ne jamais être utilisés, au lieu d'avoir un système de production juste-à-temps parfait. La production à la demande est régie par deux facteurs : le besoin et la disponibilité. Le besoin vient d'une comparaison de la force actuelle d'une unité de combat et de la force totale requise par la TOE de l'unité particulière. Cette comparaison est calculée pour chaque unité en jeu et résumée pour déterminer le nombre total d'hommes et d'équipements nécessaires à ce moment-là. Le système de production tentera de créer la quantité d'éléments terrestres non-AFV/véhicules de combat/artillerie nécessaire pour répondre à ce besoin. La disponibilité détermine ce qui peut être produit. Les éléments terrestres qui ne sont pas actuellement en production ne peuvent pas être produits. Dans de rares cas, une TOE fera appel à un élément terrestre pas encore en production, auquel cas le système de production remplacera un équivalent disponible pour être produit.

Il est important de se rappeler que la production à la demande s'adapte d'elle-même à ce qui se passe sur le champ de bataille. Si un joueur subit des pertes inférieures aux pertes historiques, les éléments terrestres non-AFV/véhicules de combat/artillerie ne s'accumuleront pas dans les réserves, à l'exception de certaines productions non basées sur la demande.

Les avions, les AFV, les véhicules de combat non blindés et certaines pièces d'artillerie sont produits à partir de la production historique (fixe). La production historique signifie que le système de production produira approximativement le même nombre d'aéronefs ou de véhicules blindés de combat que celui qui a été produit historiquement (moins les équipements inclus dans les renforts) au cours de la période historique pendant laquelle l'aéronef ou le véhicule blindé de combat en question a été produit. La production historique est stable par usine, ce qui signifie qu'une usine produit la même quantité d'unité chaque semaine sur toute la durée de sa production. Une production stable peut entraîner l'accumulation de nouveaux équipements dans le pool avant qu'une demande suffisante ne soit établie (à cause des changements de TOE), tandis qu'à l'autre extrême, les unités de combat peuvent manquer d'éléments au sol contenant des équipements en fin de production.

Lorsque l'équipement atteint la fin de sa période de production, son usine associée peut « passer » à un équipement différent. Ce nouvel équipement est généralement soit une version plus avancée de l'équipement précédent, soit une nouvelle utilisation de composants

de l'équipement précédent. Par exemple, un B-17F passe à un B-17G ou un Panzer IVh passe à un Panzer IVj. Dans le système de production WitW, le terme mise à niveau fait référence à une usine qui modifie ce qu'elle produit et non le produit de cette production. Dans la base de données, lorsqu'un avion, un char, etc. est codé pour être mis à niveau vers un autre avion, char, etc., cela signifie simplement que l'usine qui produit cet équipement particulier cessera de produire cet équipement particulier à un tour donné (premier tour d'un mois) et commencera à produire l'équipement vers lequel il est "mis à niveau". À l'exception de la restriction selon laquelle les avions ne peuvent être transformés qu'en d'autres avions et les véhicules blindés en d'autres véhicules blindés, il n'est pas nécessaire qu'il y ait une relation technologique entre un type d'équipement et l'équipement auquel il est transformé.

Un type d'équipement de production fixe peut se trouver dans l'un des cinq états suivants : hors production et hors service, hors production et en service, en production et en service, en production et pas encore en service, et pas encore en production et pas encore en service. Les équipements qui sont à la fois hors production et hors service sont en réserve dans le pool. Si les pertes deviennent excessives, ces équipements "obsolètes" peuvent être remis en service ; sinon, ils finiront par être mis au rebut et disparaîtront du pool.

Les équipements hors production mais en service resteront en service jusqu'à ce que des équipements plus récents de cette classe soient disponibles pour les remplacer ou qu'ils soient perdus au combat. Par exemple, le joueur allié commence la partie de la campagne 1943 avec un grand nombre de chars légers M3 Stuart hors production. Au fil du temps, ces chars seront remplacés par des chars légers M5 Stuart en production. D'un autre côté, les canons d'infanterie automoteurs SIG33 hors production qui sont disponibles pour le joueur de l'Axe au début du jeu n'ont pas d'équivalent en production et resteront en service jusqu'à ce qu'ils soient très probablement éliminés par attrition.

L'équipement en production et en service restera en service aussi longtemps qu'il restera en production et sera le type d'élément terrestre par défaut d'une unité particulière. Les équipements en production mais pas encore en service s'accumuleront dans le pool jusqu'à ce que des quantités suffisantes s'accumulent pour remplacer les équipements en service mais hors production de la même classe. Les équipements qui ne sont pas encore en production sont répertoriés dans l'affichage de production à titre informatif uniquement.

8.1.8.7. PRODUCTION ET ÉDITEUR DU JEU

Étant donné que le système de jeu n'a jamais été conçu pour l'intervention des joueurs dans la production, l'utilisation de l'éditeur pour modifier ce qui est produit et en quelle quantité affectera certainement l'équilibre du jeu et ne doit être effectuée qu'avec une grande prudence. Par exemple, si un joueur décidait de transformer une usine Marder III en usine Panther D lors de la campagne de 1943, l'usine Marder III ne serait pas disponible pour passer à une usine Jagdpanzer 38(t) Hetzer en 1944. Le résultat serait plus de Panthers pour les divisions de panzer relativement peu nombreuses mais moins de Hetzers pour les dizaines de divisions d'infanterie.

Non seulement le changement de ce qui est produit affecte la production future des autres unités de WitW, mais aussi la façon dont la production globale est prise en compte puisqu'un tel changement n'est pas automatiquement pris en compte. Si un joueur souhaite que la même quantité de ressources de production soit consacrée à l'exemple Panther ci-dessus, il doit également modifier manuellement la taille de l'usine et la limite de construction. À titre d'exemple, un Marder III a un coût de production de 113 et il y a 1 usine qui en produit 11 par semaine pour un coût total de 1 243. Le Panther D a un coût de production de 512, donc pour être aussi « neutre en termes de coûts » que possible, la taille de l'usine devrait être réduite à 2. Puisque la taille jusqu'à laquelle une usine peut s'étendre (limite de construction) est définie dans les données de l'élément sol et non dans la base de données de la ville contenant l'usine, l'usine commencera à s'étendre jusqu'à atteindre la limite de construction du Panther D de 4. Le détournement de ressources de production supplémentaires vers les Panther D supplémentaires signifiera moins de ressources de production disponibles pour répondre aux besoins de production à la demande (moins de tout ce qui n'est pas un avion, un AFV ou une artillerie). En bref, il n'existe pas de « repas gratuit » ni de solution facile pour contourner un système de production conçu pour produire un résultat spécifique.

Si ces complexités de production n'étaient pas assez difficiles, elles doivent toutes être prises en compte AVANT de commencer une partie. Une fois que vous démarrez un scénario, les bases de données sont chargées et toute modification supplémentaire que vous apporterez nécessitera le redémarrage du scénario. Même si ces questions sont décourageantes, nombreux sont ceux d'entre vous qui voudront quand même s'essayer à l'édition des bases de données. Nous vous souhaitons bonne chance mais rappelons qu'il a fallu des années de développement et des milliers d'heures de tests pour vous proposer un jeu jouable. Amusez-vous.

8.2. ANNEXE B : L'ONGLET ATTRIBUTS DE EMPLACEMENTS

ID : sélectionnez l'emplacement pour le nouvel emplacement.

FID : Numéro d'identification du type d'usine.

NUM : Capacité d'usine d'entrée.

DAM : saisissez le pourcentage des dommages actuellement subis par ce type d'usine.

TYPE D'USINE : Il s'agit d'un nom décrivant le type d'usine. Cliquez sur le nom de l'usine pour déplacer une usine particulière vers un autre emplacement.

Joueur : Entrez le côté Joueur pour l'emplacement :

1=Axe

2=Allié

3=Neutre

Nation : Sélectionnez la nation de l'emplacement (la liste suivante est la liste de nations GGWITW standard utilisée dans l'éditeur).

0=Aucun

1=Allemagne

2=Finlande

3=Italie

4=Roumanie

5=Hongrie

6=Slovaquie

7=Bulgarie

8=Tchèque

9=Belgique

10=Pays-Bas

11=Pologne

12=Union Alliée

13=Armée américaine

14=USMC

15=Grande-Bretagne

16=Grèce

17=Norvège

18=Yougoslavie

19=Canada

20=Inde

21=Australie

22=Français gratuit

23=Afrique du Sud

24=AO Italie

25=Brésil

26 -Commonwealth

27=France

28=Nouvelle-Zélande

29 = Maroc

30=Portugal

31 -Suède

32=Danemark

33=Turquie

34-Suisse

35 -Espagne

36=Irak

37 -Vichy France

38=Amérique

41 =Suède

42=Irlande

43=Islande

44=Luxembourg

45=Suisse

46=Andorre

47=Albanie

48=Turquie

49 = Portugal

50 = Espagne

51=Irak

52=Algérie

53=Tunisie

55-Egypte

56=Syrie

57=Liban

58=Transjordanie

59=Palestine

60=Arabie Saoudite

61 =Koweït

62 = 1 course

63=Chypre

Population : saisissez les points de population. Chaque point équivaut à 50 000 personnes.

Emplacement : saisissez les coordonnées x,y de l'emplacement sur la carte.

Ravitaillement : Indiquez le nombre de tonnes de ravitaillement stockées sur le site.

Carburant : saisissez le nombre de tonnes de carburant (Fuel) stockées sur place.

Pétrole : saisissez le nombre de tonnes de pétrole (Oil) stockées à l'emplacement.

Ressource : saisissez le nombre de tonnes de ressources stockées à l'emplacement.

Unité de base aérienne : affiche le numéro d'emplacement de l'unité de base aérienne attachée. Si la valeur est 0, aucune base aérienne n'est rattachée. Si vous souhaitez attacher une unité de base aérienne, il est préférable de le faire en utilisant le processus indiqué via l'onglet Unités.

Taille de la base aérienne : Indiquez la taille de la base aérienne. Elle peut être de 1, 2 ou 3.

Dommages à la base aérienne : saisissez les dommages de la base aérienne entre 0 et 100.

Hex City ID : Il s'agit du numéro d'emplacement de la ville.

Type de dépôt : saisissez le type de dépôt s'il en existe un. La valeur peut être 1, 2, 3 ou 4. Les types 2 ou 3 doivent se trouver dans un emplacement de port.

Fret : saisissez la quantité du fret au dépôt. La valeur doit être Tonnes x 4. Camions : Entrez la quantité de *huit au Dépôt. Sur la carte : développeurs uniquement

FUSIONNER AVEC : Permet la fusion de deux emplacements si nécessaire.

CONSTRUIRE UN PORT TEMP / SUPPRIMER UN PORT TEMP : active la création d'un port temporaire et d'une base aérienne associée si vous créez un scénario dans lequel une invasion amphibie est déjà en cours.

UNITÉS ATTACHÉES : Il s'agit d'une liste d'unités attachées à un emplacement.

8.3. ANNEXE C : L'ONGLET ATTRIBUTS DES LEADERS

Ce qui suit est une liste des numéros d'emplacement et des classements associés utilisés dans l'éditeur.

ID de leader : Sélectionner un slot pour le nouveau leader.

Nom de famille : saisissez le nom de famille du leader.

Prénom : saisissez le prénom du leader.

Nation : Sélectionnez une nation dans la liste standard des nations GGWITW.

Rang : sélectionnez le rang de leader entre 1 et 5 étoiles. Le classement précis dépend de la nation.

Unité :

Politique : entrez le numéro 0-9 ; plus c'est mieux.

Moral : entrez le numéro 0-9 ; plus c'est mieux.

Initiative : Entrez le numéro 0-9 ; plus c'est mieux.

Administration : entrez le numéro 0-9 ; plus c'est mieux.

Infanterie : Entrez le numéro 0-9 ; plus c'est mieux.

Mécaniser : entrez le numéro 0-9 ; plus c'est mieux.

Air : entrez les numéros 1 à 10, "plus c'est haut, mieux c'est".

Naval : Entrez le numéro 0-9 ; plus c'est mieux.

Restriction : [spécial] Entrez le numéro 0-3.

0 = Terre uniquement

1=SS*

2=Air et Sol

3=Air uniquement

NOTE

*Les QG SS doivent avoir un chef SS. Les chefs SS ne peuvent pas être dans des QG non-SS.

Commandement maximum : entrez le numéro 0-2 pour le niveau de commandement maximum pour le leader.

0=Corps/Armée

1 = Groupe d'armées

2=Haut Commandement

NOTE

Un chef ne peut pas être chargé d'un QG dont la taille est supérieure à celle autorisée par son Commandement Max.

Année disponible : saisissez le numéro du leader de la première année disponible (utilisez quatre chiffres).

Mois disponible : saisissez le numéro du mois où le leader est disponible.

Année dernière : saisissez le numéro du leader de l'année dernière disponible.

Mois dernier : saisissez le numéro du mois dernier où le leader est disponible.

Promotion 1 à 4 : répertoriez les classements et les dates de promotion du leader.

NOTE

Un QG arrivant sans chef attaché dans les données du scénario se verra automatiquement attribuer un chef à son arrivée. Tout chef attaché à une unité arrivant dans la base de données du scénario n'est pas disponible pour une réaffectation jusqu'à ce que cette unité arrive sur la carte.

8.4. ANNEXE D : L'ONGLET ATTRIBUTS TOE(OB)

Voici la liste des attributs de la TOE (OB) et de leurs affectations potentielles :

OB : sélectionnez l'emplacement pour le nouveau TOE (OB).

Mise à niveau : sélectionnez le numéro d'emplacement OB vers lequel effectuer la mise à niveau.

Hommes : champ d'information qui affiche le nombre total d'hommes dans un OB.

WID : sélectionnez l'ID de l'élément terrestre à ajouter à un OB.

QTY : saisissez le nombre d'éléments au sol disponibles dans un OB.

ÉLÉMENT AU SOL : Il s'agit du nom/étiquette d'un élément au sol particulier. Cliquez sur le nom/l'étiquette pour accéder à l'onglet de l'élément de sol et afficher ses données.

CHANGER LE SUFFIXE : Cette fonction vous permet de modifier le suffixe du nom de l'OB (par exemple "Division de chars", "Brigade de cavalerie Hun", etc.).

Classe : sélectionnez l'une des options suivantes :

0 = Aucun

1 = Combat

2 = QG

3 = Aide

4 = partisan

5 = Multirole

Type : sélectionnez l'un des éléments suivants :

0 = Aucun

1 = L'armure

2 = Mécanisé

3 = Infanterie motorisée

4 = infanterie

5 = Parachute

6 -Cavalerie

7 = Artillerie

8 = Antichar

9 = QG du corps

10 = QG de l'armée

11 = QG du groupe d'armées

12 = Anti-Aérien

13 = Infanterie de montagne

14 = sp Artillerie

15 = Ingénieur

16 = Construction

17 = Mortier

18 = Fusée

19 = Sécurité

20 = Fort

21 = Mitrailleuse

22 = Aviation

23 = Partisan

24 = Atterrissage aérien

25 = Marine

Taille : Cela vous permet de différencier le nom de l'unité et le symbole de taille qui apparaît car les paramètres par défaut sont codés en dur. Un bon exemple est celui d'un régiment d'artillerie britannique. Si vous laissez la taille à 0 - par défaut, le symbole régimentaire « III » apparaîtra. Cependant, un régiment de l'armée britannique est historiquement de la taille d'un bataillon, donc un 2 doit être saisi pour garantir que le symbole correct est affiché.

Nation : Sélectionnez une nation dans la liste standard des nations GGWITW.

Première année : la première année TOE(OB) est disponible (utilisez quatre chiffres).

Premier mois : l'entrée du premier mois TOE(OB) est disponible (1-12).

Année dernière : la saisie de l'année dernière TOE(OB) est disponible (utilisez quatre chiffres).

Mois dernier : la saisie du mois dernier TOE(OB) est disponible (1-12).

Motorisation : saisissez le niveau de motorisation autorisé approprié :

0 = Aucun - Aucune motorisation n'est possible.

1 = Approvisionnement uniquement - Les éléments d'approvisionnement peuvent être MOTORISÉS, par exemple la division d'infanterie allemande

2 = Non-infanterie - Tous les éléments non-infanterie peuvent être MOTORISÉS, par exemple la division d'infanterie britannique

3 = Tous - Entièrement MOTORISÉ, par exemple Panzer Division

4 = Rail - Peut être déplacé par rail.

8.5. ANNEXE E : L'ONGLET ATTRIBUTS DE ÉLÉMENTS SOL

Voici une liste des attributs et des valeurs associées utilisés dans l'onglet Élément de Sol de l'éditeur.

NOTE

Vous devez placer vos éléments au sol dans un emplacement avant 1480.

ID : Sélectionnez l'emplacement pour le nouvel élément au sol.

Mise à niveau : sélectionnez le numéro d'emplacement de l'élément terrestre vers lequel effectuer la mise à niveau.

DEV : sélectionnez l'ID de dispositif à ajouter à un élément au sol.

QTÉ : Saisir le nombre de dispositifs disponibles dans un élément de terrain.

NOM DU DISPOSITIF : Il s'agit du nom/l'étiquette d'un dispositif particulier.

Cliquez sur le nom/l'étiquette pour accéder à l'onglet de ce dispositif et visualiser ses données.

FACE : Sélectionnez la face du dispositif :

0= avant (Fwd)

1=Côté (Side)

2=Arrière (Rear)

3=Tourelle (Turret) (tourelle/tourelle supérieure)

4=BT (BT (boule/tourelle inférieure))

5=TR (haut-arrière)

6=BR (inférieur-arrière)

7=SM (support pivotant)

8-10=Emplacements non utilisés

11=Int (charge de bombe interne)

12=Ext (chargement de bombes externe)

ROF : cadence de tir d'entrée. La cadence de tir (ROF rate of fire) n'est pas utilisée au sens militaire conventionnel. Il indique combien de fois un dispositif pourra tirer pendant la phase de combat.

Plus le nombre saisi est élevé, meilleur est le ROF.

ACC : indice de précision d'entrée.

MUNITIONS : saisissez le nombre de cartouches disponibles pour ce dispositif.

Hommes : saisissez le nombre d'hommes qui composent l'élément au sol.

Vitesse : Saisissez la vitesse de ce dispositif en miles par heure (mph).

Taille : Saisir la taille du dispositif:

1=Infanterie, MG, mortiers, artillerie légère et moyenne, canons antichar et antiaériens, etc.

2=artillerie lourde, canons antichar et antiaériens, etc.

3=chars légers, véhicules blindés, canons d'assaut, artillerie lourde, etc.

4=Chars moyens, artillerie lourde, etc.

5-10 = chars lourds et super lourds, artillerie lourde, canons de siège et mortiers, etc.

Blindage avant : saisissez l'épaisseur du blindage avant en millimètres.

Blindage latéral : Entrer l'épaisseur du blindage latéral en millimètres.

Blindage supérieure : saisissez l'épaisseur du blindage supérieure en millimètres.

Importations maximales : saisissez le nombre maximum d'éléments de sol pouvant être importés.

Importer depuis l'ID : Saisissez le numéro ID de slot de l'élément de terrain que vous souhaitez importer.

Utiliser l'ID photo : Saisissez le numéro ID de slot de l'élément de sol que vous souhaitez utiliser dans le fichier .bmp de l'image photo.

Utiliser l'ID du symbole : entrez le numéro ID de slot de l'élément de sol pour lequel vous souhaitez utiliser le fichier .tga de l'image d'icône.

Type : sélectionnez le type dans la liste suivante :

1=Rifle Squad

2=Infantry-AT

3=Cavalry Squad

4=Machinegun

5=Mortar

6=AT Gun

7=Mech-Inf Squad

8=Medium Flak

9=Artillery

10=Naval Gun

11=Armoured Car

12=Light Tank

13=Medium Tank

14=Heavy Tank

15=CS Tank

16=Motor-Inf Squad

17=Flame Tank

18=Assault Gun

19=Mech-Engr Squad

20=Engineer Squad

21=SP Artillery

22=SP Flak

23=HT AT-Gun

24=HT MG/Mor

25=HT CS-Mortar

26=Special Forces

27=Marine Commando

28=Heavy Truck

29=SP AAMG	68=CS Cavalry Tank
30=AAMG	69=CS Infantry Tank
31=Rocket	70=Light Armoured Car
32=Heavy Artillery	71=Naval Artillery
33=Light Flak	72=CDL Tank
34=Heavy Flak	73=Recon Halftrack
35=DD Tank	74=Flamethrower
36=MSW Tank [minesweeper tank]	75=Assault Tank
37=Engineer Tank	76=Foreign Medium Tank
38=Airborne Squad	77=Foreign Light Tank
39=SP Inf-Gun40=SMG Squad	78=Foreign Flame Tank
41=Barge	79=Foreign Light TD
42=Air Landing Section	80=Foreign Tank Destroyer
43=Heavy AT Gun	81=Foreign Assault Gun
44=Light AT Gun	82=Foreign SP Artillery
45=Heavy Infantry Gun	83=Foreign Armoured Car
46=Light Artillery	84=Foreign SP Rocket
47=Airborne Tank	85-93=BLANK
48=Recon Jeep	94=Troop Ship
49=Motorcycle Squad	95=Cargo Ship
50=Ski Squad	96=Vehicle Repair
51=Security Squad	97=Supply Dump
52=Partisan Squad	98=Fuel Dump
53=Naval Rifle Squad	99=Support
54=Labour Squad	100=BLANK
55=HQ Troops	101=Manpower
56=Ammo Truck	102=Heavy Industry
57=Light Armour	103=Oil
58=Heavy Mortar	104=Fuel
59=SP AT Gun	105=Synthetic Fuel
60=Tank Destroyer	106=Resource
61=Hvy Tank Destroyer	107=Artillery
62=Infantry Gun	108=Vehicle
63=Infantry Tank	109=Rail yard
64=Cavalry Tank	110=Port
65=Hvy Cavalry Tank	111=V-Weapons Factory
66=Hvy Assault Tank	112= V-Weapons Launcher
67=Lt Tank Destroyer	113=U-boat Factory

114=U-boat Pen

115-119=BLANK

Nation : Sélectionnez dans la liste de nations standard GGWITW.

Première année : saisissez le numéro pour la première année où l'élément au sol est disponible (utilisez quatre chiffres).

Premier mois : saisissez le numéro du mois où l'élément terrestre est disponible.

Année dernière : saisissez le numéro de l'année dernière où l'élément de sol est disponible (utilisez quatre chiffres).

Mois dernier : saisissez le numéro du mois dernier où l'élément terrestre est disponible.

Coût de chargement : saisissez le coût de chargement stratégique de l'élément terrestre et du transport aérien.

Consommation de carburant : saisissez la consommation de carburant à des fins d'approvisionnement.

Main	Units	Air Groups	Locations	Leaders	TOE(OB)	Ground Elem	Aircraft	Device	Nat/Weather	CSV
ID: 1						Rifle Squad				
Class: Infantry (1) Infantry		Ground Elements of 'Rifle Squad' type				PICK GROUND ELEMENT TYPE				
Combat Value: 3		(0081) Rifle Squad (Ger 1/39)				0000				
		(0082) Rifle Squad (Ger 7/43)				0001 Rifle Squad				
Support Need: 4		(0151) Rifle Squad (Fin 6/44)				0002 Infantry-AT				
		(0152) Rifle Squad (Fin 1/39)				0003 Cavalry Squad				
Ammo Type: 1		(0199) Rifle Squad (Ita 1/39)				0004 Machinegun				
		(0253) Rifle Squad (Rum 1/44)				0005 Mortar				
Produced by: Armaments (1)		(0254) Rifle Squad (Rum 1/42)				0006 AT Gun				
		(0255) Rifle Squad (Rum 1/39)				0007 Mech-Inf Squad				
Target Type: Inf		(0298) Rifle Squad (Hun 1/44)				0008 Medium Flak				
		(0299) Rifle Squad (Hun 1/39)				0009 Artillery				
Substitutions:		(0315) Rifle Squad (Slo 7/43)				0010 Naval Gun				
#1: <Set Substitution>		(0316) Rifle Squad (Slo 1/39)				0011 Armored Car				
		(0361) Rifle Squad (Ita 12/43)				0012 Light Tank				
		(0732) Partisan Squad (SU 6/41)				0013 Medium Tank				
		(0793) Rifle Squad (SU 4/41)				0014 Heavy Tank				
		(0794) Rifle Squad (-) (SU 8/41)				0015 CS Tank				
		(0795) Rifle Squad (SU 7/42)				0016 Motor-Inf Squad				
		(0796) Rifle Squad (+) (SU 4/42)				0017 Flame Tank				
		(0797) Rifle Squad (SU 9/43)				0018 Assault Gun				
		(2073) Rifle Section (CW 1/39)				0019 Mech-Engr Squad				
		(2074) Rifle Section (CW 7/40)				0020 Engineer Squad				
		(2075) Rifle Section (CW 7/41)				0021 SP Artillery				
		(2076) Rifle Section (CW 5/42)				0022 SP Flak				
		(2077) Rifle Section (CW 6/43)				0023 HT AT-Gun				
		(2572) Rifle Squad (Ame 7/43)				0024 HT MG/Mor				
		(2573) Rifle Squad (+) (Ame 10/44)				0025 HT CS-Howitzer				
						0026 Special Forces				
						0027 Marine Commando				
						0028 Airborne Engineer				
						0029 SP AAMG				
						0030 AAMG				
						0031 Rocket				
						0032 Heavy Artillery				
						0033 Light Flak				
						0034 Heavy Flak				
						0035 DD Tank				
						0036 MSW Tank				
						0037 Engineer Tank				
						0038 Airborne Squad				
						0039 SP Inf-Gun				
						0040 SMG Squad				
		SET AS FILTER								
		EDIT GROUND ELEMENTS								

Utilisation des munitions : saisissez l'utilisation des munitions à des fins d'approvisionnement.

Fiabilité : saisissez le facteur de fiabilité pour l'élément de terre.

Coût de construction : Entrez la quantité des approvisionnements nécessaires à la production de l'élément de sol.

Limite de construction : saisissez la limite de construction d'usine pour l'élément au sol.

Taux d'expansion : saisissez le taux d'expansion d'usine.

Nombre dans le pool : saisissez le nombre d'éléments terrestres dans le pool de production.

Semaines de production : champ d'information indiquant le nombre de semaines pendant lesquelles l'élément terrestre est en production.

Sites d'usine : champ d'information qui indique combien de sites d'usine produisent l'élément terrestre.

MODIFIER LES TYPES DE SOL : Cela bascule vers un écran qui vous permet de filtrer les éléments de sol en fonction de leur type de sol. Dans cette vue, la possibilité de définir des substitutions est

importante. Ceci définit les types de terrain qui peuvent être attribués à une unité si le type principal n'est pas disponible.

8.6. ANNEXE F : L'ONGLET ATTRIBUTS DES AÉRONEFS

ID : sélectionnez l'emplacement pour le nouvel avion.

Mise à niveau : sélectionnez le numéro d'emplacement de l'avion pour mettre à niveau votre ta.

MODIFIER LES ENSEMBLES D'ARMES : sélectionnez ce texte pour basculer l'écran qui vous permet de créer des configurations de chargement d'armes en choisissant et en configurant les dispositifs.

DEV : Saisir l'ID de dispositif requis.

QTÉ : saisissez le nombre de dispositifs disponibles dans un avion.

Main
Units
Air Groups
Locations
Leaders
TOE(OB)
Ground Elem
Aircraft
Device
Nat/Weather
CSV

ID: 2
Upgrade: 4

He 111H-11
He 111H-16/R1

DEV
QTY
DEVICE NAME
FACE
ACC

#0033 1 20mm Cannon MG FF Fwd 0
#0024 1 13mm MG 131 TR 0
#0011 2 7.92mm MG 81 BR 0
#0011 2 7.92mm MG 81 Side 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0

WPN SET #1

#0064 8 250kg SC Bomb Int 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0

WPN SET #2

#0066 1 500kg SC Bomb Ext 0
#0064 4 250kg SC Bomb Fwd 0
#0732 1 834 L Auxiliary Tank Int 0
#0000 0
#0000 0

WPN SET #3

#0068 2 1000kg SC Bomb Ext 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0

WPN SET #4


#1176 2 450mm F5W Torpedo Ext 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0

WPN SET #5

#0732 1 834 L Auxiliary Tank Int 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0
#0000 0

EDIT AIR PROFILES

He 111
H-11
LB



HIDE WEAPON SETS

INSERT
DELETE
CLEAR

COPY

FIND: SHAEF
NEXT

PICK AIRCRAFT TYPE

0000) ---
0001) --- *** GERMANY (1) ***
0002) --- He 111H-11
0003) --- Ar 234B-2
0004) --- He 111H-16/R1
0005) --- Bf 109E-3
0006) --- Bf 109E-4B
0007) --- Bf 109E-7
0008) --- Bf 109F-2
0009) --- Bf 109F-4
0010) --- Bf 109G-14
0011) --- Bf 109G-2
0012) --- Bf 109G-6
0013) --- Bf 109G-4/R3
0014) --- Bf 109G-6/N
0015) --- Bf 109K-4
0016) --- Bf 109G-8
0017) --- Bf 110C
0018) --- Bf 110C-4B
0019) --- Bf 110C-5
0020) --- Bf 110D-1/R2
0021) --- Bf 110E-1/U1
0022) --- Bf 110E-2
0023) --- Bf 110F-4
0024) --- Bf 110G-2
0025) --- Bf 110G-4
0026) --- Bf 110G-4/R3
0027) --- Do 17Z-10
0028) --- Do 17P
0029) --- Do 17Z-2
0030) --- Do 215B-1
0031) --- Do 215B-5
0032) --- Do 217E-2
0033) --- Do 217J
0034) --- Do 217N
0035) --- Do 335A
0036) --- Bf 109G-10
0037) --- Fi 156C
0038) --- Fw 190A-5
0039) --- Fw 189A
0040) --- Fw 190A-4

NOM DU DISPOSITIF : Il s'agit du nom/l'étiquette d'un dispositif particulier. Cliquez sur le nom/l'étiquette pour accéder à l'onglet de ce dispositif et visualiser ses données.

FACE : Sélectionnez la face du dispositif :

0=Fwd (avant)

1=Côté

2=Arrière

3=Tourelle (tourelle/tourelle supérieure)

4=BT (tourelle à boule/inférieure)

5=TR (haut arrière)

6=BR (en bas à l'arrière)

7=SM (support pivotant)

8-10=Emplacements non utilisés

11=Int (charge de bombe interne)

12=Ext (chargement de bombes externe)

Vitesse maximale : saisissez la vitesse maximale en miles/kilomètres par heure.

Altitude de vitesse maximale : saisissez l'altitude optimale pour atteindre la vitesse maximale.

Altitude de vitesse zéro Alt : saisissez la vitesse maximale au niveau de la mer.

Vitesse maximale altitude : saisissez la vitesse maximale à l'altitude la plus élevée.

Montée : saisissez le taux de montée en pieds/mètres par minute.

Altitude maximale : saisissez l'altitude maximale en pieds/mètres.

Rayon : champ d'information qui affiche le rayon de l'avion en miles/kilomètres en fonction de l'endurance saisie.

Portée : champ d'information qui affiche la portée de l'avion en miles/kilomètres en fonction de l'endurance saisie.

Charge maximale : saisissez la charge maximale de l'avion en livres/kilogrammes.

Endurance : saisissez l'endurance de l'avion en minutes.

Blindage : saisissez le niveau de blindage de l'avion.

Croisière : saisissez la vitesse de croisière en mer.

Type : sélectionnez l'une des options suivantes :

0=Combattant

1=Bombardier de chasse

2=Combattant de nuit

3=Bombardier tactique

4=niveau Bombardier

5=Reconnaissance

6 = Chasseur à réaction

7=EW

8=Transports

9=Patrouille

10 = Avion flottant

11 = Chasseur flottant

12 = Bombardier torpilleur

Nation : Sélectionnez dans la liste de nations standard GGWITW.

Blindage : saisissez le niveau de blindage.

Durabilité : saisissez l'indice de durabilité de l'avion.

Manœuvre : saisissez la qualification de manœuvre de l'avion.

Fiabilité : saisissez la cote de fiabilité de l'avion.

Première année : saisissez le numéro pour la première année où l'avion est disponible (utilisez quatre chiffres).

Premier mois : saisissez le numéro du mois où l'avion est disponible.

Année dernière : saisissez le numéro de l'avion de l'année dernière disponible (utilisez quatre chiffres).

Mois dernier : saisissez le numéro du mois dernier où l'avion est disponible.

Munitions de sortie : saisissez la quantité de munitions dépensée à chaque sortie d'avion.

Carburant de sortie : saisissez la quantité de carburant dépensée à chaque sortie de l'avion.

Équipage : saisissez le nombre d'équipages à bord de l'avion.

Coût de construction : saisissez la quantité de ravitaillement nécessaires à la production de l'avion.

Limite de construction : saisissez la limite de construction d'usine pour l'avion.

Taux d'expansion : saisissez le taux d'expansion d'usine.

Nombre dans le pool : saisissez le nombre d'avions dans le pool de production.

Semaines de production : champ d'information indiquant le nombre de semaines pendant lesquelles l'avion est en production.

Sites d'usine : champ d'information qui indique combien de sites d'usine produisent l'élément terrestre.

Importations maximales : saisissez le nombre maximum d'avions pouvant être importés.

Importations depuis l'ID : saisissez le numéro d'identification de l'emplacement de l'avion que vous souhaitez importer.

Photo de l'ID : saisissez le numéro ID de slot de l'avion pour lequel vous souhaitez utiliser le fichier .bmp de l'image photo.

Symbole De l'ID : Entrez le numéro ID de slot de l'avion à partir duquel vous souhaitez utiliser le fichier .tga de l'image d'icône.

UNITÉS IMPÉRIALES/UNITÉS MÉTRIQUES. Basculez entre les unités de mesure impériales ou métriques.

MODIFIER LES PROFILS AÉRIENS : cela bascule vers un écran qui vous permet de filtrer les avions en fonction de leur profil. De ce point de

vue, la capacité à définir des substitutions est importante. Ceci définit les types de terrain qui peuvent être attribués à une unité si le type principal n'est pas disponible.

Main
Units
Air Groups
Locations
Leaders
TOE(OB)
Ground Elem
Aircraft
Device
Nat/Weather
CSV

ID: 0
Generic

DEFAULT
<Set Data>

Group (1)
40

GROUP SIZE
Squadron (2)
12

Flight (3)
4

124 x AIRCRAFT set to profile 'Generic'

B-534 (Slovakia)
Bk-534 (Slovakia)
He 111H-3 (SL) (Slovakia)
Ju 87D (SL) (Slovakia)
S-328 (Slovakia)
I-153 (Soviet Union)
I-153BS (Soviet Union)
I-15bis (Soviet Union)
I-16 Type 18 (Soviet Union)
I-16 Type 24 (Soviet Union)
I-16 Type 29 (Soviet Union)
I-16 Type 5 (Soviet Union)
MiG-3 (Soviet Union)
Yak-1 (Soviet Union)
Yak-1B (Soviet Union)
Yak-7A (Soviet Union)
Yak-7B (Soviet Union)
Yak-9 (Soviet Union)
Yak-9D (Soviet Union)
Yak-9DD (Soviet Union)
Yak-9M (Soviet Union)
Yak-9T (Soviet Union)
Yak-9U (Soviet Union)
Yak-3 (Soviet Union)
Yak-2 (Soviet Union)
Yak-4 (Soviet Union)

Yak-6 (Soviet Union)
LaGG-3 (Soviet Union)
LaGG-3 '29 Series' (Soviet Union)
LaGG-3 '66 Series' (Soviet Union)
La-5 (Soviet Union)
La-5F (Soviet Union)
La-5FN (Soviet Union)
La-7 (Soviet Union)
La-7 1945 (Soviet Union)
R-5 (Soviet Union)
R-Z (Soviet Union)
R-10 (Soviet Union)
Su-2 (Soviet Union)
SB-2 (Soviet Union)
SB-2 (recon) (Soviet Union)
Ar-2 (Soviet Union)
IL-2 (Soviet Union)
IL-2M (Soviet Union)
IL-2M3 (Soviet Union)
IL-10 (Soviet Union)
Tu-2 (Soviet Union)
Tu-2S (Soviet Union)
U-2 (recon) (Soviet Union)
U-2 (transp) (Soviet Union)
U-2VS (Soviet Union)
....

CLEAR

0000) Generic **
0001)
0002) GE Generic **
0003) GE Fighter **
0004) GE Light Bomber **
0005) GE Medium Bomber **
0006) GE Recon **
0007) GE Transport **
0008)
0009)
0010) IT Generic **
0011) IT Fighter **
0012) IT Bomber/Tpt **
0013) IT Recon **
0014) WI Fighter **
0015) WI Bomber/Tpt **
0016)
0017)
0018)
0019)
0020) CW Generic **
0021) CW Heavy Bomber **
0022) CW Fighter **
0023) CW Transport **
0024) CW Bomber Tpt **
0025) CW L/M Bomber **
0026) CW NFighter/Recce **
0027) CW Patrol **
0028) CW Flying Boat **
0029)
0030) US Generic **
0031) US Fighter **
0032) US Light Bomber **
0033) US Medium Bomber **
0034) US Heavy Bomber **
0035) US Troop Carrier **
0036) US Tac Recon **
0037) US Photo Recon **
0038) US Combat Mapping **
0039) US Night Fighter **
0040) RU Fighter **

8.7. ANNEXE G : L'ONGLET ATTRIBUTS DE DISPOSITIFS

Les Dispositifs représentent des armes, des équipements et/ou des capacités. Il peut y avoir jusqu'à 2 047 Dispositifs définis dans le jeu. Laissez la ligne 0000 vide. Voici la liste des attributs de Dispositif et leurs affectations potentielles :

ID# : saisissez le numéro d'identification séquentiel

Type : sélectionnez l'une des options suivantes :

0=aircraft cannon

1=man weapon

2=squad weapon

3=heavy squad weapon

4=AA weapon

5=light gun

6=medium gun

7=heavy gun1

9=RADAR aérien

8=flame

9=AA Rocket

10=naval gun

11=air-to-air rocket

12=incendiary bomb

13=GP bomb/rocket

14=factory

15=drop tank

16=RADAR detector

17=RADAR jammer

18=air navigation

19=air RADAR
20=ground RADAR
21=ELINT
22=balloon
23=Flak
24=Torpedo
25=DP Gun
26=ASW
27=Mine
28=Camera
29=naval RADAR

Poids (Load) : Entrez le nombre de livres que pèse le dispositif.

Effet : effet d'entrée (#)

Portée (Range): Saisissez le nombre de mètres correspondant à la portée maximale effective du dispositif.

Précision : précision (Accuracy) d'entrée (#)

Plafond (Ceiling): entrez le nombre de pieds correspondant à la hauteur à laquelle l'arme peut tirer (c'est-à-dire à quelle altitude l'arme peut-elle tirer ?).

Cadence de tir : Cadence de tir d'entrée (nombre de coups tirés par l'appareil pendant la phase de combat)

Explosion : Entrez le rayon de l'explosion

Anti-Air : Entrée Anti-Air (#)

Anti-Soft (infanterie) : saisissez Anti-Soft (#)

Anti-blindage : saisissez Anti-armure (#)

Pénétration : saisissez le nombre de millimètres de plaque de blindage que l'arme peut pénétrer à une distance x.

HEAT Pen : entrez le nombre de millimètres de plaque de blindage que l'arme HEAT peut pénétrer à une portée x.


HVAP Pen : saisissez le nombre de millimètres de plaque de blindage que l'arme HVAP peut pénétrer à une portée x.

8.8. ANNEXE H : NAT/WERTHER

L'onglet Nat/Météo est activable et couvre à la fois les attributs nationaux et les effets météorologiques. Basculez entre les écrans en utilisant EDIT WEATHER EFFECTS ou EDIT NATIONS

8.8.8.1 ATTRIBUTS NATIONAUX

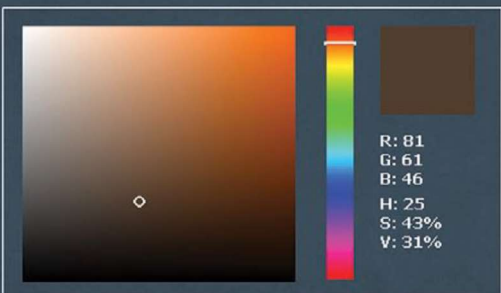
Les attributs nationaux vous permettent de définir les attributs suivants pour chaque nation.



Germany
Road System: Good (2)
NATION MORALE

EDIT WEATHER EFFECTS

NATION COLOR



Red: 112
Green 112
Blue 112

SET COLOR

R: 81
G: 61
B: 46
H: 25
S: 43%
V: 31%

PICK NATION

- 0000) None
- 0001) Germany
- 0002) Finland
- 0003) Italy
- 0004) Rumania
- 0005) Hungary
- 0006) Slovakia
- 0007) Bulgaria
- 0008) Czech
- 0009) Belgium
- 0010) Netherlands
- 0011) Poland
- 0012) Soviet Union
- 0013) USA
- 0015) Britain
- 0016) Greece
- 0017) Norway
- 0018) Yugoslavia
- 0019) Canada
- 0020) India
- 0021) Australia
- 0022) Free French
- 0023) South Africa
- 0024) WA Italy
- 0025) Brazil
- 0026) Commonwealth
- 0027) France
- 0028) New Zealand
- 0029) Morocco
- 0032) Denmark
- 0037) Vichy France
- 0038) America
- 0041) Sweden
- 0042) Ireland
- 0043) Iceland
- 0044) Luxembourg
- 0045) Switzerland
- 0046) Andorra
- 0047) Albania
- 0048) Turkey

Système routier : saisissez la valeur qualitative du système routier du pays. Cela fournit une différence de coût en MP entre des types d'hexagones similaires (par exemple Clear).

Moral de l'unité terrestre : cliquez sur le graphique d'un mois spécifique, puis saisissez le niveau de moral national de 0 à 100 pour la nation à ce moment-là.

Moral de l'unité aérienne : cliquez sur le graphique d'un mois spécifique, puis saisissez le niveau de moral national de 0 à 100 pour la nation à ce moment-là.

Moral de l'unité navale : cliquez sur le graphique d'un mois spécifique, puis saisissez le niveau de moral national de 0 à 100 pour la nation à ce moment-là.

Couleur de la nation : cliquez pour sélectionner la couleur visible lors de l'affichage de la nationalité hexagonale dans l'éditeur de carte.

8.8.8.2. MÉTÉO

L'onglet Météo (Weather) comporte trois zones basculables et quatre zones dans lesquelles les données peuvent être manipulées. Le modèle météorologique est très complexe. Il n'est pas recommandé de modifier les données météorologiques.

Effets météorologiques : ce tableau définit les conditions météorologiques dominantes par zone géographique en fonction du

temps :

0=froid

1=Pluie

2-Fortes pluies

3-Neige

4=Forte neige

5= Blizzard

Coûts du système routier : ce tableau vous permet de modifier l'impact relatif des mouvements et des combats en fonction de la qualité du système routier du pays.

Coûts de la rivière : ce tableau vous permet de modifier le coût relatif de la traversée d'un côté d'hexagone en fonction du niveau de glace.

Fronts météorologiques : Cet écran vous permet de modifier les attributs des cinq fronts météorologiques.

WEATHER EFFECTS		RIVER COSTS		WEATHER FRONTS		EDIT NATIONS					
Movement	Ice Level										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Minor River / Non-Motorized	1	1	1	2	2	0	0	0	0	0	0
Minor River / Non-Motorized / EZOC	2	2	2	3	3	0	0	0	0	0	0
Major River / Non-Motorized	2	2	2	4	4	6	6	6	0	0	0
Major River / Non-Motorized / EZOC	5	5	5	9	9	13	13	13	1	1	1
Impassable / Non-Motorized	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0
Impassable / Non-Motorized / EZOC	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
Minor River / Motorized	2	2	2	3	3	0	0	0	0	0	0
Minor River / Motorized / EZOC	6	6	6	7	7	1	1	1	1	1	1
Major River / Motorized	4	4	4	6	6	8	8	8	1	1	1
Major River / Motorized / EZOC	18	18	18	22	22	26	26	26	4	4	4
Impassable / Motorized	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
Impassable / Motorized / EZOC	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4	4

WEATHER EFFECTS	RIVER COSTS	WEATHER FRONTS				EDIT NATIONS
Weather Front	Polar Maritime (mP)	Tropical Maritime (mT)	Arctic Maritime (mA)	Polar Continental (cP)	Tropical Continental (cT)	
Origin	5,20 - 25,70	5,272 - 25,322	160,5 - 210,25	268,20 - 368,40	100,323 - 180,343	
Target	100,170 - 160,230	150,240 - 200,280	109,157 - 189,197	129,177 - 189,217	102,250 - 192,300	
Radius +/- delta	80 +/- 20	55 +/- 15	60 +/- 20	80 +/- 20	60 +/- 20	
Frequency	0	1	1	2	4	
Air weather shift		Edit Shifts	Edit Shifts	Edit Shifts	Edit Shifts	

	Polar Maritime (mP)											
	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec
Clear >>	Rain	Rain	Rain	Rain	Rain	Rain	Rain	Rain	Rain	Rain	Rain	Rain
Rain >>	Snowfall	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Rain	Rain	Rain	Rain	Rain	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra
Heavy Rain >>	Snowfall	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra
Cold >>	Snowfall	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Heavy Ra	Snowfall
Snowfall >>	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall
Blizzard >>	Blizzard	Blizzard	Blizzard	Blizzard	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Snowfall	Blizzard	Blizzard	Blizzard

8.9. ANNEXE I : TOUCHES DE RACCOURCI DE L'ÉDITEUR

i Afficher le calendrier des renforts/retraits

j Unité(s) sélectionnée(s) en mode réserve

F12 Basculer entre les phases de planification aérien

' (↵) Basculer entre les phases de planification aérienne et de mouvement terrestre

b Divisions/reconstructions d'unités du côté contrôle

c Afficher l'écran du commandant

d Endommager/réparer un hexagone ferroviaire

e Activer/désactiver les hexagones ennemis

f Activer/désactiver les niveaux de fort

g Assigner automatiquement les unités au QG le plus

h Afficher l'aide à la localisation de l'hexagone/d

l Afficher l'écran des pertes

o Afficher l'écran Ordre de bataille

p Afficher l'écran Production

q Sauvegarde rapide

r Activer/désactiver les informations sur les dommages causés aux rails

u Attribuer la propriété de l'hexagone au joueur actuel.

v Afficher l'écran Victoire

w Changer de camp ; fait basculer le joueur actuel entre l'Axe et les Alliés (Note : Les unités doivent être activées. Si les unités ne sont pas activées, la touche w ne permet pas de changer de camp).

x	Activation/désactivation de la GS
+	Zoom avant sur la carte
-	Zoom arrière sur la carte
Esc	Quitter l'affichage actuel
Tab (Onglet)	Non utilisé
;	Entrer le niveau du fort dans l'hexagone

Shift-T	Les unités sélectionnées sont mises en mode statique
Shift-V	Définir les villes victorieuses
Shift-W	Changer de camp ; fait basculer le joueur actuel entre l'Axe et les Alliés
Shift-X	Basculer entre GS on/off »
Shift-<	Avancer dans le BO
Shift->	Revenir en arrière dans l'OB

,	Avancer dans l'OB
.	Reculer dans l'OB

Shift-C Centrer la carte sur l'hexagone sélectionné

Shift-D Activer/désactiver les graphiques météorologiques

Shift-E Activation/désactivation des hexagones ennemis

Shift-F Activer/désactiver les niveaux des forts

Shift-H Afficher la liste des touches de raccourci

Shift-I Activation/désactivation de l'identification de l'armée/du front par la couleur

Shift-J Activer/désactiver le saut de carte

Shift-K Non utilisé

Shift-L Afficher l'écran des pertes

Shift-O Afficher les valeurs de Flak

Shift-P Afficher l'écran des préférences

Shift-Q Quitter la carte et revenir à l'écran principal

8.10. ANNEXE J : LIENS WEB

Voici une liste de liens Internet utiles dans la recherche de données pour vos scénarios.

8.10.8.1. LEXIQUE DE LA WEHRMACHT

<http://www.lexikon-der-wehrmacht.de/inhaltsverzeichnis1.htm>

Il s'agit de l'un des meilleurs sites Internet pour la recherche sur les unités allemandes. Vous voudrez vous rendre dans les sections Truppenteile/ Einheiten/Gliederungen. Les listes de l'Armée et du Korps incluent souvent des unités de soutien certains mois, mais il existe également des écarts flagrants entre les mois.

8.10.8.2. PANZERKEIL

<http://www.ordersofbattle.darkscape.net/site/sturmvogel/Panzerkeil.html>

Un excellent site pour rechercher des unités de support mais il n'est pas exhaustif. Commencez ici, puis accédez au lexique de la Wehrmacht pour vérifier et peut-être obtenir quelques unités supplémentaires que Panzerkeil ne répertorie pas.

8.10.8.3. LA LUFTWAFFE, 1933-45

<http://www.ww2.dk/>

C'est un site très utile pour la recherche de la Luftwaffe. Vous pouvez trouver des rapports d'escadron sur les avions disponibles, les livraisons d'avions, les avions perdus à cause de l'action ennemie et les avions réparables par escadron. Les rapports sont en allemand mais le reste du site est en anglais.

8.10.8.4. FELDGRAU

<http://www.feldgrau.net/forum/index.php> Les forums Feldgrau sont actifs et constituent le meilleur endroit pour poser des questions lors de la recherche d'unités allemandes.

8.10.8.5. HISTORIQUE DE L'AXE

Ce site dispose de quelques ordres de bataille pour les grandes campagnes et ses forums sont très actifs.
<http://www.axishistory.com/index.php?id=6470>

8.10.8.6. CARTES [HTTP://WWW.WWII-PHOTOS-MAPS.COM](http://www.wwii-photos-maps.com)

C'est un excellent site pour les cartes de situation historiques.

8.10.8.7. LA COLLECTION NAFZIGER D'ORDRES DE BATAILLE

La collection Nafziger contient des ordres de bataille de 1600 à 1945 avec plus de 7 000 fichiers .pdf individuels. Les sources vont des ouvrages publiés aux documents d'archives réels, qui représentent la plus grande source unique. <http://www.cgsc.edu/carl/nafziger.htm>

8.10.8.8. AUTRES LIENS UTILES

<http://www.rafcommands.com/> <http://www.asisbiz.com/luftwaffe-Units.html> <http://www.britishmilitaryhistory.co.uk/>
<http://www.wwiidaybyday.com/> <http://www.ibiblio.org/hyperwar/USA/index.html>
<http://www.diedeutschewehrmacht.de/> <http://www.worldwar2.ro/>
<http://www.jaegerplatoon.net/MAIN.html> <http://www.wlb-stuttgart.de/seekrieg/chronik.htm#z> <http://www.gutenberg-e.org/esk01/frames/feskmap.html>
<http://www.armchairgeneral.com/rkkaww2/> - cartes dans Anglais

9. CRÉDITS

Éditeur de manuel

John Young et Jim Wirth

Conception et mise en page manuelles

Myriam Bell, Claudio Guarnerio

Contenu du manuel

Allan Berke, Joel Billings, John Duquette, Gary Grigsby, Trey Marshall,
Jim Wirth et Pavel Zagzin