

Legends of War: Patton

Manual

1.- Premiers Pas.....	3
1.1.- Campagne.....	3
1.1.1.- Continuer campagne	4
1.1.2.- Nouvelle campagne	4
1.1.3.- Charger Campagne	5
1.1.4.- Jouez à une Mission.....	7
1.2.- Multi-joueurs	7
1.3.- Réglages	8
1.4.- Aide	9
2.- Contrôles de Jeu	10
2.1.- Contrôles de Campagne	10
2.2.- Contrôles des Missions	10
2.2.1.- Contrôles Avancées	11
3.- Interface d'Utilisateur.....	12
3.1.- Information sur l'Écran	12
3.1.1.- Interface De Mouvement	12
3.1.2.- Interface De Tir	13
3.2.- Icônes d'Unité.....	14
3.2.1.- Icônes D'objectif	14
3.2.2.- Actions Particuliers	15
3.3.- Carte de Mission	15
3.3.1.- Objectifs Sur La Carte	16
4.- Types de Mission	18
4.1.- Règles D'infiltration	18
5.- Types d'Unité.....	20

5.1.- Dégâts Par Type D'unité.....	24
6.- Astuces et Conseils	27
6.1.- Évolution de Patton	27
6.2.- Évolution par Unité.....	27
6.3.- Portées de Vision et Surveil	28
6.4.- Autres.....	28
6.4.1.- Campagne.....	28
6.4.2.- Mission et Unités.....	29
6.4.3.- Dégâts.....	29
6.4.4.- Bunkers.....	29

Bienvenu au manuel du jeu "Legends of War: Patton".

Avec ce jeu par tours, vous pouvez participer à la campagne européenne du Général George S. Patton et sa 3ème Armée, depuis Août 1944, en partance de l'ouest de la France vers le cœur d'Allemagne, avec pour but la fin du Nazisme.

Lorsque vous attaquerez la campagne, vous pourrez suivre un didacticiel pour apprendre les règles du jeu qui vous permettront de gérer vos armées et compléter des missions.

1.- Premiers Pas



1.1.- Campagne

Vous pouvez ouvrir une Campagne ou des Missions simples ici.

Les modes de jeu disponibles pour joueurs individuels sont : Campagne et Missions.

Le mode principal est Campagne, avec lequel vous jouerez le rôle du Général Patton pour contrôler la 3ème Armée avec 4 opérations pour un total de 21 missions différentes à compléter de l'ouest de la France jusqu'à Allemagne.

Vous pourrez aussi jouer à des missions individuelles, une fois qu'elles soient ouvertes en mode Campagne.



1.1.1.- Continuer campagne

Pour continuer la dernière campagne jouée sur la console.

1.1.2.- Nouvelle campagne

Pour entamer une nouvelle campagne.



Le progrès de trois campagnes différentes peut être gardé dans ces cases. Chaque fois qu'une mission soit remplie avec succès, la campagne sera automatiquement sauvegardée dans la campagne associée de l'utilisateur.

Vous pourrez visionner l'information générale sur le cours de la campagne associée avec la case ici. Pour entamer une nouvelle campagne, une campagne d'utilisateur vide peut être sélectionnée ou vous pouvez remplacer une ancienne campagne.



En sélectionnant une campagne, les degrés de difficulté avec laquelle vous voulez entamer le jeu doivent être indiqués. La campagne débutera tout de suite après.

1.1.3.- Charger Campagne

Il y a trois campagnes vides au début du jeu. Le progrès d'une campagne peu être gardé dans chaque case.



La campagne d'utilisateur que vous voulez charger peut être sélectionnée ici. Chaque fois qu'une mission soit remplie avec succès, la campagne sera automatiquement sauvegardée dans la campagne associée de l'utilisateur.

Vous pourrez visionner de l'information générale sur la condition de la campagne associée avec la case ici.



Quand vous sélectionnez une campagne d'utilisateur, vous pouvez changer le niveau de difficulté si vous voulez continuer la campagne. La campagne sélectionnée continuera immédiatement après.



Une fois que la campagne sélectionnée ait été chargée, la carte de campagne pour la prochaine mission apparaîtra. Si vous le désirez, vous pouvez choisir une mission antérieure et continuer la campagne depuis ce point, mais vous perdrez ainsi tout le progrès que vous avez fait auparavant depuis ce point.

1.1.4.- Jouez à une Mission

Vous pouvez jouer à des missions individuelles qui ont déjà été déverrouillées pendant la campagne active, ici.

1.2.- Multi-joueurs

Vous pouvez jouer à une campagne avec un autre joueur, entre forces américaines et forces allemandes, tour par tour, avec une seule console.

Dans le mode multi-joueurs, vous serez en compétition avec un autre joueur (ou avec vous-même) pendant une bataille, en utilisant la même console tour à tour.

Chaque joueur choisira une partie, américaine ou allemande, ainsi que les unités qui seront déployées pour la bataille. A son tour, chaque joueur agira, ou se déplacera, comme il le souhaite puis passera la console à l'autre joueur.

Le but est de détruire toutes les unités de l'adversaire.



Pour commencer, chaque joueur doit choisir un maximum de 8 troupes qu'il veut engager dans la bataille. Il s'avère également possible de modifier le niveau d'expérience de chaque unité.

Le joueur qui représente la partie américaine choisira ses troupes en premier, avec la partie allemande en deuxième. Quand les deux joueurs ont terminé de choisir leurs troupes, la bataille commence. Par conséquent, les deux joueurs auront le même niveau.

1.3.- Réglages

Vous pouvez changer les réglages généraux pour la Campagne actuellement en jeu ici.



Le Menu Réglages permet de régler le volume de la musique du jeu, les discours et les effets sonores indépendamment les uns des autres.

La fonction Aide peut aussi être activée depuis les options Campagne.

1.4.- Aide

Vous pouvez accéder au didacticiel du jeu, aux crédits du jeu et au manuel du jeu ici.



Vous pouvez accéder au Manuel du jeu ici.

La Mission didacticiel peut être lancée directement depuis ici. Au début de chaque nouvelle campagne, il vous sera demandé si vous souhaitez suivre le didacticiel.

Vous pouvez aussi voir l'équipe qui a créé ce jeu ici.

2.- Contrôles de Jeu

2.1.- Contrôles de Campagne

L'information sur les actions qui peuvent être activées et leurs boutons correspondants sera toujours visible sur l'interface campagne au bas de l'écran.



2.2.- Contrôles des Missions



Si vous appuyez sur la touche START (mise en marche) à n'importe quel moment pendant une mission, le Menu Options apparaîtra ; vous pouvez ainsi accéder au guide de base des Contrôles.

2.2.1.- Contrôles Avancées

Pendant le tour de l'ennemi, vous pouvez contrôler la vitesse de ses actions en appuyant sur la touche Y (pour accélérer) ou la touche B (pour ralentir).

Vous pouvez arrêter le mouvement de chacune de vos unités en appuyant sur la touche A. L'unité peut ainsi être redirigée pour ne pas rentrer dans la portée d'action d'une unité ennemie, par exemple.

Si vous appuyez sur LB et RB, vous verrez les icônes pour le type d'unité sur l'écran, ainsi que la zone de surveillance de vos unités qui couvrent effectivement une zone pendant le tour en cours.

3.- Interface d'Utilisateur

Explique les éléments principaux sur l'interface visuelle pendant les missions, comme l'interface des modes de déplacement et de tir, les icônes et les éléments de la carte de la mission.

3.1.- Information sur l'Écran

3.1.1.- Interface De Mouvement



Unité Sélectionnée

Indique l'unité sélectionnée.

Barre Rouge -Vie

Barre Verte - Pts.de Mouvement

Barre Bleu - Nombre de tirs disponibles.

Unités disponibles

Indique les unités disponibles pour la mission.

Barre Vie

Laps de vie restante de l'unité.

Grade

Les étoiles de grade indiquent l'expérience et séniiorité de l'unité de 0 à 5. Les unités gagnent une étoile pour chaque centaine de points obtenus.

Expérience

Les unités gagnent de l'expérience en entamant des actions.

Curseur de Déplacement

Indique le point auquel l'unité va se déplacer.

Chemin

Représente le chemin que l'unité suivra pour atteindre la destination. Le chemin sera vert si le déplacement est possible et rouge si impossible.

Points Déplacement

Ces points indiquent le nombre de mètres que l'unité pourra avancer pendant le tour en cours.

3.1.2.- Interface De Tir



Ligne de tir

Indique la trajectoire des projectiles une fois tirés. Leur précision variera selon l'arme employée, l'expérience de l'unité, la distance du tir et le progrès de Patton.

Zone Surveillance

Indique la zone couverte par l'unité. Si un ennemi entre dans cette zone, l'unité ouvrira le feu à condition d'avoir des tirs et des munitions disponibles.

Tirs disponibles

Indique le nombre de tirs possibles avec l'arme sélectionnée pendant le tour en cours.

Munitions

Indique le nombre de tirs possibles avec les munitions actuelles de l'arme.

Arme principale

Indique l'arme par défaut de l'unité : fusil, mitraillette, canon, etc.

Arme secondaire

Plusieurs types d'unité ont une arme secondaire qui seconde leur arme principale : grenades, mitrailleuses, etc.

3.2.- Icônes d'Unité

**Icônes qui affichent le type d'unité**

Indiquent le type d'unité.

**Icône d'unité en alerte**

Pendant une mission d'infiltration, les ennemis qui repèrent votre présence afficheront cet icône. Ils quitteront leur patrouille pour traquer votre unité.

**Icône pour Unité à Protéger**

Si l'une de vos unités affiche cet icône, elle doit être protégée pour pouvoir compléter la mission.

**Icône pour Unité Cible**

Les unités ennemis qui affichent cet icône doivent être éliminées pour pouvoir compléter la mission.

3.2.1.- Icônes D'objectif

**Objectifs**

Si l'objectif de la mission est d'atteindre une zone, cet icône sera sur le site ciblé. Il y a d'autres objectifs qui sont marqués sur la carte, par exemple, les balises ou les explosifs.

3.2.2.- Actions Particuliers



Icône Coup de Poignard

Avec vos Commandos vous pouvez poignarder vos ennemis et les éliminer silencieusement.



Icône Ramassage

Toutes les unités d'infanterie peuvent ramasser des trousseaux médicaux et des boîtes de munitions.



Icône Activer Bombe

L'infanterie aura comme objectif l'activation des bombes lors de certaines missions.



Icône Désactiver Bombe

L'infanterie aura comme objectif la désactivation des bombes lors de certaines missions.



Icône Guérison

Les médecins peuvent guérir des unités d'infanterie avec des blessés. Néanmoins, si ces actions sont entreprises, le niveau de prestige de la mission s'en trouvera réduit.



Icône Réparation

Les ingénieurs peuvent réparer les véhicules endommagés. Néanmoins, si ces actions sont entreprises, le niveau de prestige de la mission s'en trouvera réduit.

3.3.- Carte de Mission



Vos Unités

Les Unités de l'Ennemi

Orientation des Unités

Point en jaune qu'indique l'orientation d'une unité.

Caméra

Indique position et portée visuelle.

Brouillard de Guerre

Les unités de l'ennemi ne seront pas visibles dans ces zones.

3.3.1.- Objectifs Sur La Carte



Icone de Bombe

Vous devez atteindre la bombe avec une unité d'infanterie et l'activer ou désactiver.



Icone Balise

Vous devez atteindre la balise avec une unité d'infanterie et l'activer.

**Icône Poste d'Observation**

Vous devez atteindre le poste d'observation avec une unité d'infanterie.

**Icône Point de Ravitaillement**

Vous devez vous ravitailler depuis ce point avec une unité d'infanterie.

**Icône Zone Objectif**

Vous devez atteindre la zone marquée avec une de vos unités.

4.- Types de Mission



Mission d'Attaque

L'objectif de votre offensive sera d'éliminer les unités ennemis.



Mission de Défense

L'objectif sera de résister aux avancées de l'ennemi pendant un nombre de tours et protéger parfois certaines unités.



Mission Infiltration

Plusieurs objectifs doivent être complétés avec seulement des unités d'infanterie, mais sans alerter l'ennemi.



Mission Sabotage

Plusieurs objectifs doivent être complétés avec seulement des unités d'infanterie, mais avec l'ennemi en alerte.

4.1.- Règles D'infiltration

Les règles pour les missions d'infiltration sont quelque peu différentes des autres types de mission. Au début, l'ennemi ignore la présence des troupes américaines et patrouille, par conséquent, sans être en état d'alerte. Si le niveau d'alerte général atteint son maximum, un avertisseur sera déclenché pour mettre toutes les troupes allemandes en état d'alerte. Les troupes alertées se déplaceront pour attaquer les troupes américaines qui se trouveront véritablement dépassées.

En général, seulement deux unités d'infanterie peuvent être utilisées pour des missions d'infiltration. C'est pourquoi il faut les choisir avec soin ; les snipers et les commandos sont les meilleurs choix. Les commandos peuvent poignarder les soldats de l'ennemi sans aggraver le niveau d'alerte.

Les allemands peuvent être alertés quand ils voient les unités américaines (entrer dans leur zone de surveillance), entendent des tirs ou constatent des dégâts. Quand l'ennemi n'est pas alerté, sa zone de surveillance est bleue. Quand ils sont alertés, un point d'exclamation apparaît par-dessus et leur zone de surveillance devient rouge. Dès lors, ils commenceront à chercher activement les troupes américaines. Ceci illustre l'importance d'éliminer les unités alertées, ou, au moins, de les éviter jusqu'à ce qu'elles ne soient plus alertées.

Le secret d'une mission d'infiltration est de passer inaperçu, sans être vu ni entendu. Si ce n'est pas le cas, le niveau général d'alerte montera. Mais si la furtivité se maintient, le niveau général de l'alerte diminuera peu à peu avec chaque tour.

Une fois que l'alarme générale est levée, elle ne peut pas être désactivée et toutes les unités allemandes attaqueront. Mais il est encore possible de se déplacer rapidement dans l'espérance d'atteindre l'objectif de la mission.



5.- Types d'Unité

Infanterie régulière

Voici les unités d'infanterie qui peuvent être déployées avec la moindre perte de prestige ; en raison de leur versatilité, ceci veut dire qu'elles sont les plus utilisées par toutes les armées.

Ranger

Cette unité d'élite est propre à l'armée américaine. Son entraînement rigoureux la rend très efficace en attaque et le meilleur choix pour mener une reconnaissance d'infanterie.

Parachutiste

Ces unités d'élite, formées en tactiques spéciales, sont rapides, puissantes et très versatiles. Elles sont aussi très habiles avec les grenades.

Commando

Ce sont les unités d'infanterie les plus rapides et puissantes. Elles sont particulièrement douées pour l'infiltration, sachant se servir de leurs poignards pour éliminer l'ennemi silencieusement.

Sniper

Leur entraînement particulier leur permet de tirer à longue distance sans être repérés. Une balle, un ennemi éliminé. Ces unités sont parfaites pour éliminer des cibles choisies.

Infanterie anti-char

Celles-ci sont les seules qui résistent efficacement contre des véhicules blindés. Mais il faut les protéger contre l'infanterie de l'ennemi.

Infirmière médicale

Cette unité sera nécessaire pour guérir vos soldats blessés. Ils ne doivent pas être exposés au feu de l'ennemi.

Ingénieur

Ces unités sont spécialisées dans la réparation de toutes sortes de véhicules pendant les missions. Elles peuvent être d'un grand secours mais doivent être protégées de l'ennemi.

Char

Ces véhicules blindés sont très versatiles pendant une attaque ainsi qu'en défense contre des véhicules blindés et l'infanterie. Ils sont très vulnérables à des armes anti-char.

Anti-char

Ces véhicules blindés sont très efficaces contre d'autres véhicules blindés. Ils sont conçus pour détruire des chars et sont pratiquement inutiles contre l'infanterie.

Artillerie

Ces unités sont parfaites pour éliminer des groupes d'infanterie à distance, même si elles ne sont pas très efficaces contre des véhicules blindés.

					
---	--	--	--	--	--

					
---	---	--	--	--	--

Reconnaissance

Celles-ci ont la plus grande portée visuelle. Elles sont parfaites dans la reconnaissance d'une zone pour préparer l'arrivée des troupes restantes.

Artillerie lourde

Ces unités soutiennent les troupes en attaque ou en défense. Leur feu de couverture peut atteindre n'importe quelle cible à grande distance et s'avère être le plus efficace contre l'infanterie de l'ennemi.

Avion de chasse

Comme les avions de la Luftwaffe se font rares, leur rôle principal est de soutenir les troupes à terre en mitraillant l'infanterie de l'ennemi.

Bombardier

Grâce à leur mobilité et portée, ces unités sont très utiles pour détruire certaines cibles et soutenir les troupes à terre. Leurs bombes sont très efficaces contre des groupes d'infanterie mais moins efficaces contre des véhicules blindés.

Avion de transport

Ces avions peuvent survoler la zone de conflit pour des ravitaillements aériens : trousses médicales et boîtes de munitions, par exemple.

Bunker avec mitrailleuse

Les bunkers sont très importants pour la défense allemande. Leur mitrailleuse MG42 est capable de décimer l'infanterie américaine. Vous devez utiliser des grenades pour détruire les bunkers.

Canon anti-char

Les allemands utilisent des canons anti-char contre les véhicules blindés des américains avec protection et grande efficacité. Leur talon d'Achille sont les grenades lancées par l'infanterie.

5.1.- Dégâts Par Type D'unité

De suite, un tableau qui montre les dégâts que chaque type d'unité peut infliger sur d'autres unités.

L'information sur les dégâts est affichée quand les types d'unités sur les rangs tirent sur les unités dans les colonnes. Le niveau de dégâts est classé comme Élevé, Moyen, Bas ou Nul, en accord avec les couleurs affichées au bas.

Cette information doit être consultée quand une unité est confrontée à une autre, pour éviter de mauvaises surprises. Surtout en tenant compte du fait que quelques types d'unités ne peuvent pas endommager certains types d'unités, mais peuvent être endommagées par ce type d'unité en retour.

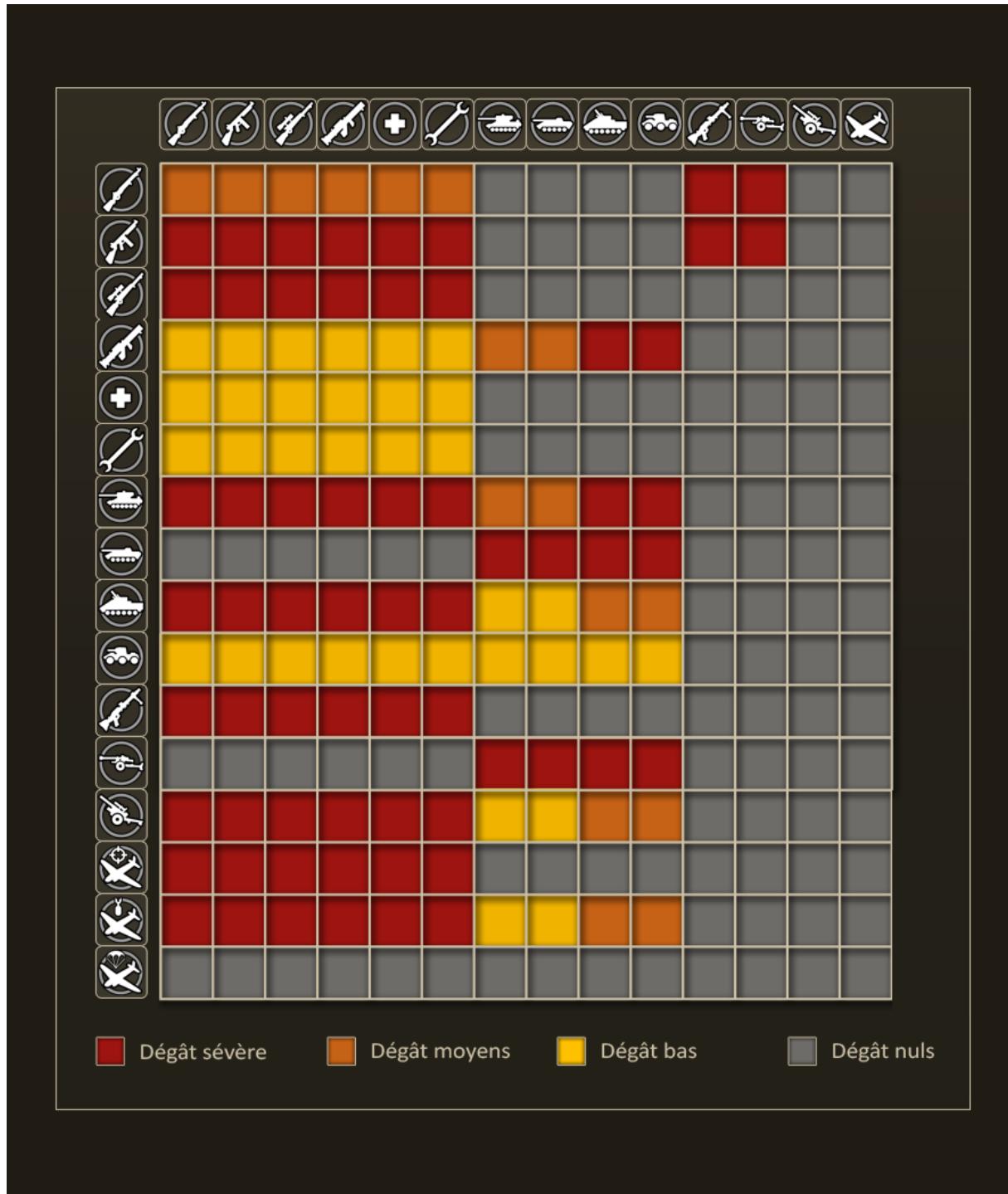
Dégât sévère

Dégât moyens

Dégât bas

Dégât nuls





6.- Astuces et Conseils

6.1.- Évolution de Patton

Patton évoluera lorsqu'il progresse dans la campagne avec succès. Deux éléments différents doivent être gérés stratégiquement : les points prestige et compétence, lesquels touchent, tous les deux, sa 3ème Armée.

Les points prestige sont, en effet, la monnaie d'échange pour le jeu. Ces points peuvent être utilisés pour recruter de nouvelles unités, guérir des soldats blessés, réparer des véhicules endommagés ou améliorer des unités.

Les points compétence de Patton touchent certaines caractéristiques des unités de la 3ème Armée. De cette façon, un joueur peut améliorer les aspects souhaités de ses unités en les rendant plus défensives, offensives, avec un taux de tir plus grand, plus de munitions, etc.

Comme les missions vont se compléter avec succès, les points prestige et compétence vont augmenter en accord avec le type de victoire achevée : mineure, normale, principale ou héroïque.

6.2.- Évolution par Unité

L'élément le plus important de l'évolution d'une unité est son expérience. Les unités plus expérimentées auront plus de valeur pendant les missions. L'expérience rendra les unités plus résistantes aux dégâts, améliorera la puissance de leurs armements, augmentera leur mobilité, etc.

Les unités gagnent en expérience en éliminant l'ennemi, en exécutant des actions, en complétant des missions et même en subissant des dégâts et en survivant. L'amélioration de leurs caractéristiques sera proportionnelle à leur expérience.

Pour chaque centaine de points d'expérience, l'unité recevra une étoile de grade, pour un maximum de 5. Quatre étoiles de grade sont représentées par une étoile en argent et 5 étoiles par une étoile en or.

Quand une mission est complétée, l'unité qui a gagné le plus d'expérience, dans un minimum, recevra une médaille. Les unités qui reçoivent trois médailles deviendront des héros, ce qui veut dire que toutes leurs caractéristiques s'amélioreront considérablement. Les héros avec cinq étoiles de grade ont le plus de valeur dans l'armée.

L'expérience d'une unité a beaucoup de valeur, donc il est très important d'éviter que ces unités soient détruites par l'ennemi.

Quand une unité devient obsolète, comme un char léger, par exemple, elle pourra être revalorisée à un modèle plus puissant tout en conservant 100% de son expérience, médailles et statut d'héro.

6.3.- Portées de Vision et Surveillance

La visibilité pendant les missions est calculée comme le total de la portée visuelle circulaire de toutes les unités, avec la zone restante, et toutes les unités de l'ennemi qui se trouvent dedans, couverts par le Brouillard de la Guerre.

Chaque unité a une portée de visibilité différente: les véhicules de reconnaissance ont la portée la plus large et les Rangers la portée la plus large de toutes les unités d'infanterie. Il est important de déployer ce type d'unité comme homme de pointe pour éclaircir le Brouillard de Guerre et découvrir des unités de l'ennemi pour aider le développement de la stratégie.

En outre, chaque unité a une zone de surveillance qui indique la zone dans laquelle une unité peut tirer. Si un ennemi entre dans la zone de surveillance et l'unité a des tirs et des armements disponibles, elle tirera automatiquement sur l'ennemi.

La longueur et la largeur de la zone de surveillance dépendent de l'armement sélectionné. La longueur peut être modifiée par le joueur pour changer les zones de surveillance de ses unités pour chaque tour.

Pendant le changement de tour, les troupes allemandes se déplaceront. Il est donc très important d'avoir correctement installé la zone de surveillance de vos unités. Si un ennemi traverse leur zone de surveillance et elles ont des tirs et des munitions disponibles, elles ouvriront le feu.

6.4.- Autres

6.4.1.- Campagne

1. La majorité des unités américaines ne seront pas disponibles pour être recrutées au début d'une campagne. Quand vous avancez avec succès dans la campagne, encore plus d'unités seront déverrouillées, vous permettant de profiter de nouvelles munitions, nouveaux chars, avions, etc.

2. Il est possible de revenir à une mission précédente de la campagne pour continuer de ce point là. Mais votre progrès actuel de ce point sera perdu. Cette option peut être utile quand vous n'avez pas progressé aussi bien que vous l'auriez espéré et que par conséquent la campagne est devenue difficile.

3. Chaque fois que vous chargez une campagne sauvegardée, vous avez l'option de changer le niveau de difficulté.

4. Après la défaite d'une mission, vous pouvez revenir à l'écran Information de Mission. Votre statut d'avant la mission sera restauré pour vous permettre d'altérer la préparation de vos troupes et essayer encore de compléter la mission.

6.4.2.- Mission et Unités

1. Il est important de tenir compte des caractéristiques de chaque type d'unité au moment de choisir des troupes en accord avec les objectifs de chaque mission.
2. Une certaine quantité de carburant sera disponible pour chaque mission. C'est pourquoi le nombre de véhicules armés et d'avions qui pourront être utilisés sera restreint. Si la quantité de carburant disponible est zéro, vous pourrez seulement déployer des unités d'infanterie.
3. Toutes vos unités auront le complet de munitions au début de chaque mission.
4. Vous aurez besoin de troupes mobiles de terre pour compléter les missions. Si vous perdez toutes vos troupes, sauf des avions et l'artillerie lourde, la mission terminera automatiquement.

6.4.3.- Dégâts

1. Quand vos unités se trouvent près de l'ennemi, leurs tirs seront plus puissants et efficaces. Par conséquent, elles rateront moins souvent leurs tirs et les dégâts seront plus sévères.
2. La différence fondamentale entre un char et un anti-char est que ce dernier a plus de puissance pénétrative, ce qui leur permet d'endommager sérieusement les véhicules blindés. Par contre, ils n'ont pas de mitrailleuses comme arme secondaire, ce qui les rend vulnérables aux attaques venant d'unités anti-char d'infanterie.
3. Tout projectile explosif, sauf les grenades, causent deux types de dégâts: pénétration de l'unité cible et fragmentation causée par les ondes de choc de l'explosion.
4. Les unités aériennes n'ont pas de points endommageables et ne peuvent pas être détruites pendant une mission. Mais si vous perdez toutes vos unités de terre, vous serez vaincu.

6.4.4.- Bunkers

Les bunkers peuvent être détruits seulement s'ils sont atteints par une grenade. Néanmoins, il n'est pas nécessaire de les détruire pour compléter une mission.