



POWERPLUS

FIELDS OF GLORY

MICRO PROSE

IMPORTANT! N'OUBLIEZ PAS DE LIRE CECI

Ce manuel *Power Plus* contient toute la documentation nécessaire pour jouer à ce jeu. Le supplément technique, les touches de commande, etc. (si appropriés) se trouveront au début de ce manuel.

Veuillez ignorer TOUTES les autres références au contenu de la boîte de jeu.

Certaines procédures de protection contre la copie peuvent être périmées. Dans ce cas, veuillez ne pas tenir compte de la protection contre la copie du manuel.

Assistance technique PowerPlus

Tél: (+44) 1454 893 900 • Télécopie: (+44) 1454 894 296

INSTRUCTIONS POUR L'INSTALLATION

Lancement sous MS-DOS

Nous vous conseillons de lancer tous les jeux *PowerPlus* sous MS-DOS ou sous une version supérieure.

PowerPlus sous Windows 95

Il est conseillé aux utilisateurs de Windows 95 de redémarrer leur ordinateur en mode MS-DOS. De plus, nous vous conseillons de lire le fichier .TXT situé dans le répertoire EXTRAS (voir Dépannage).

1. Placez votre CD *PowerPlus* dans votre lecteur CD
2. Désignez votre lecteur CD (en général D:) en tapant D:.[Entrée]
3. Tapez 'INSTALL' et appuyez sur [Entrée] pour jouer à partir du CD
Ou bien, tapez 'HDINST' et appuyez sur [Entrée] afin de transférer tous les fichiers sur votre disque dur.
Ces options ne seront peut-être pas disponibles pour tous les jeux *PowerPlus*.
4. Si le jeu est disponible dans d'autres langues, vous aurez la possibilité de sélectionner celle de votre choix.
5. Suivez les prompts à l'écran.
6. Notez le nom du fichier d'exécution du jeu (par exemple UFO; CIV; F1GP, etc.) qui exécutera le jeu une fois installé.

DÉPANNAGE

En cas de problèmes au moment de lancer le jeu, consultez le répertoire intitulé \EXTRAS sur le CD-ROM. Ce répertoire contient un créateur universel de disquette système (pour MS-DOS 5.0, 6.x et Windows™ 95). Vous y trouverez également le gestionnaire de souris v8.20 en "mode réel" de Microsoft, ainsi que des instructions pour MS-DOS 5.0, 6.x et un document séparé de configuration pour Windows™ 95 (en format Word 6.0). Le répertoire contient également des démos d'autres jeux MicroProse. De plus, veuillez consulter le fichier supplémentaire ReadMe, dans le répertoire EXTRAS. Ce fichier contient des changements de dernière minute. (Ceci ne s'applique pas à tous les jeux.)



"Un général qui voit les choses par l'intermédiaire des autres, ne sera jamais capable de commander une armée comme il se doit."

Napoléon Bonaparte

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY
Tel: 0666 504399

Copyright ©1993 MicroProse Limited

Cette documentation, le manuel et les disquettes qui l'accompagnent font l'objet d'un copyright. Le/la propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception des copies de sauvegarde des disquettes pour utilisation personnelle, personne ne sera autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre toute partie de ce manuel ou des informations contenues dans les disquettes, ou à les transmettre sous toute forme ou par tout moyen, électronique ou mécanique, de reproduction, d'enregistrement ou autres, sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute(s) personne(s) reproduisant toute partie de ce programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright, et sera soumise à la responsabilité civile, et ce, à la discrétion du détenteur du copyright.

FIELDS OF GLORY FRENCH MANUAL **COPYRIGHT PROTECTION WORDS**

Page	Para	Word	
6	7	7	wellington
8	5	4	technique
9	2	3	pointeur
10	3	1	ressemble
11	3	3	wavre
12	6	3	niveau
13	6	6	drapeaux
14	3	1	zoomer
15	3	5	bataille
16	3	5	commandant
17	2	4	garder
17	8	4	mettant
18	1	8	pouver
19	2	6	batterie
20	2	5	remarque
22	2	6	mener
23	5	7	tactiques
24	2	2	gebhard
25	4	6	beaucoup
26	3	3	option
27	3	5	appuyez
28	6	4	lorsque
30	8	8	examiner
31	3	5	prenez
32	3	4	indiquera
33	3	1	chaque

Page	Para	Word	
34	4	5	brigade
35	7	3	comportant
36	6	1	automatique ment
37	6	4	exemple
38	4	6	modifier
41	2	5	donnant
42	3	5	tactiques
43	7	3	mousquet
44	4	4	bouclier
45	4	2	batteries
46	7	4	avancer
47	3	1	moment
48	3	6	cliquant
49	1	3	obtiendrez
50	3	6	retourner
51	2	3	structure
56	2	12	bouche
57	3	6	chevaux
59	1	5	fantassin
60	2	8	sabre
61	2	5	brillantes
62	1	2	wellesley
63	1	4	plupart
64	1	9	abdiquer

FIELDS OF GLORY GERMAN MANUAL **COPYRIGHT PROTECTION WORDS**

Page	Para	Word	
6	1	4	entkam
8	2	3	helfen
9	3	3	optionen
10	3	4	keinem
11	8	7	zeiger
12	4	5	modus
12	10	3	dieser
13	1	7	brigaden
14	6	6	vorgang
15	2	1	scrollen
16	4	3	einheit
17	9	7	werden
18	5	1	handbuchs
19	1	5	direkt
20	5	3	kanone
22	2	4	spiels
23	2	2	fiktive
24	6	1	kommandeur
25	4	9	geeignet
26	5	6	symbolen
27	2	4	heraus
28	12	8	stufen
30	6	5	schlacht
30	20	2	meldungen
31	3	2	nehmen
32	2	6	dadurch

Page	Para	Word	
33	3	6	kommando
34	4	1	daraufhin
35	2	7	nahkampf
36	7	2	automatisch
37	7	7	befehl
38	3	9	darauf
41	2	7	ergebnis
42	4	5	hinweise
43	5	1	geplanten
44	3	3	angreifen
45	5	4	abschnitt
46	8	6	infanterie
47	4	2	truppen
48	4	5	standarte
49	9	3	richtwert
50	8	5	folgenden
56	1	9	gewicht
57	2	7	werden
59	5	4	muskete
60	1	5	kavallerie
61	2	3	napoleon
62	5	2	gewinnen
63	3	2	kaiser
64	4	9	nord

FIELDS OF GLORY ENGLISH MANUAL COPYRIGHT PROTECTION WORDS

Page Para Word

6	5	5	europe
8	5	4	included
9	7	3	sword
10	2	6	level
11	11	7	choose
12	1	2	level
13	6	9	visible
14	7	3	pointer
15	7	5	general
16	3	6	portrait
16	6	4	command
17	11	3	carefully
18	7	4	locate
19	4	2	hooked
20	3	7	equipment
22	2	4	conducting
23	2	5	allows
24	4	1	commander
25	2	4	following
26	3	3	highlight
26	6	5	become
27	4	3	swivel
28	7	1	distance
30	4	1	continue
30	8	2	database

Page Para Word

31	3	2	yourself
32	4	6	higher
33	7	1	bayonets
34	4	8	illustration
35	5	6	adopt
36	5	2	advance
37	3	3	actual
38	1	7	brigade
41	2	8	outcome
41	3	9	return
42	2	7	within
43	4	4	disrupt
44	5	3	harder
45	5	4	faster
46	2	9	manipulate
47	3	9	details
48	3	3	clicking
49	5	3	advantages
50	3	5	scroll
51	2	2	structure
56	2	6	smooth
56	5	8	indirect
56	7	1	bounced
57	2	2	framed
59	10	4	musket



Préface

de David Chandler

Chef du Département des Etudes de Guerre à l'Ecole Royale Militaire de Sandhurst

Fields of Glory rend vie, de façon surprenante, aux dernières batailles de Napoléon. Ce jeu vous permettra de prendre le commandement comme aucun autre jeu ne l'a fait auparavant. Toute l'action se déroule sous vos yeux. Vos troupes, vos chevaux, et vos canons affrontent l'ennemi sur un terrain précis. Les canons et les mousquets crachent de la fumée lorsque les troupes font feu et s'engagent dans un combat rapproché. Mais *Fields of Glory* est bien plus qu'une simple représentation graphique des guerres napoléoniennes, c'est un jeu divertissant et historiquement précis.

La possibilité de donner des ordres à différents niveaux de commandement, vous laisse diriger le cours de la bataille avec vos généraux, tout en vous permettant de vous impliquer dans le combat à des moments

stratégiques. Vos généraux sont influencés par leur personnalité, leur expérience militaire, et leur capacité à stimuler leurs troupes. Des recherches méticuleuses ont permis d'obtenir la précision historique développée dans le Database, et qui donne au jeu son fond réaliste.

En jouant à *Fields of Glory*, vous pouvez modifier le cours de l'histoire, et éprouver la satisfaction exaltante de mener vos troupes à la victoire. Il ne tient qu'à vous de prendre les décisions vitales qui modifieront la bataille. Vous devrez faire preuve de vos dons de stratège lorsque vous vous battrez dans *Fields of Glory*!

David Chandler

Crédits

<i>Conception du jeu et recherche</i>	Jim Bambra, Adrian Earle
<i>Recherche</i>	Peter Hoffschroer
<i>Programmation du jeu</i>	Steven Green
<i>Programmation AI</i>	Mark Lyhane
<i>Support programmation</i>	Andrew Walrond
<i>Graphismes champ de bataille</i>	Martin Calvert
<i>Graphismes d'intro et Database</i>	Allan Holloway
<i>Portraits et uniformes</i>	Eddie Garnier
<i>Son</i>	Andrew Parton
<i>Musique</i>	John Broomhall
<i>Directeurs de projet</i>	Jon Oldham
<i>Assurance qualité</i>	Pete Woods, Andrew Luckett, Nick Stokes Richard Bakewell, Phil McDonnell
<i>Editeurs</i>	Paul Hibbard, Pete Moreland
<i>Rédacteur du manuel</i>	Alkis Alkiviades
<i>Design du manuel</i>	Joanna Smith
<i>Design du packaging</i>	Julie Burness
<i>Illustrations</i>	Isabelle Bishop
<i>Carte</i>	Blue Chip
<i>Mise en page</i>	Sarah Kerr

Passages et illustrations de "Waterloo 1815" de Geoffrey Wootten, avec la permission d'Osprey Publishing Ltd.

Table des Matières

Préface	2
Crédits	3
Vue d'ensemble du jeu	6
Ce manuel	8
Le contenu	8
Les contrôles	8
Le contrôleur souris	8
Le contrôle clavier	8
Sélectionner une option	8
Les pointeurs	9
Le pointeur épée	9
Le pointeur cible	9
Le pointeur cible d'artillerie	9
Le pointeur loupe	9
Le pointeur déplacer	9
Le guide de combat	10
Comment commencer	10
L'écran Menu Principal	10
L'écran Sélectionner bataille	11
L'écran Sélectionner armée	11
L'écran Niveau de réalisme	12
Options de déploiement	12
La bataille	12
Structure de commandement	12
L'écran de bataille principal	13
Donner des ordres	16
Options de jeu	22
L'écran Menu principal	22
Commencer un nouveau jeu	22
Charger un jeu sauvegardé	22
Voir Database	22

Sélectionner bataille	23
Nivelles	23
Wagnée	23
Quatre Bras	23
Ligny	23
Waterloo	24
Wavre	24
Sélectionner le niveau de réalisme	25
Conscrit	25
Régulier	25
Vétéran	25
Elite	25
Garde	25
Déploiement des troupes	25
Le menu Déployer	25
Le menu Afficher	25
Options	26
Cartes	26
Fenêtre de Déploiement d'unités	26
Options du menu de déploiement d'unités	27
L'écran de Bataille principal	28
Le fond	28
Les menus	28
Détails de la carte du champ de bataille	31
Les drapeaux de commandement	31
La carte Un Mile	31
Autres échelles de carte (4 et 8 Miles)	31
Déplacer les troupes sur le champ de bataille	32
Donner des ordres	32
Infanterie	38
Cavalerie	40
La fin de la bataille	41

Contents continued

Tactiques de combat42

Résumé	42
L'infanterie au combat	42
Types d'infanterie	42
Les tactiques d'infanterie	43
Tableau d'organisation de l'infanterie	43
La cavalerie au combat	44
Types de cavalerie	44
Tactiques de cavalerie	44
Tableau d'organisation de cavalerie	44
Artillerie	45
Types d'artillerie	45
Tactiques d'artillerie	45
Formations d'artillerie	45
Organisation d'artillerie	45
Opération combinée des différentes armes	46
Artillerie	46
Cavalerie	46

Le Database de *Fields of Glory*47

Résumé	47
Accéder au Database	47
Contrôles	47
Le menu du Database	47
L'option drapeau	48
La disposition du Database	48
Le portrait	48
Détails du Commandant	48
Détails de brigade	49
La légende	49
Parchemins des unités commandées	50
Le bloc d'icônes	50

Tableau de l'ordre de bataille51

Armée française (blanc sur fond bleu)	51
La légion britannique et la légion royale allemande (blanc sur fond rouge)	52
Bataillon de Hanovre (blanc sur fond vert)	53
Bataillon de Brunswick (blanc sur fond gris pâle)	53
Contingent de réserve Nassau (jaune sur fond vert)	54
Bataillon hollando-belge (blanc sur fond marron)	54
Armée prussienne (blanc sur fond gris foncé)	54
Les épées croisées	55

Vue d'ensemble du jeu



En 1815, Napoléon s'échappe de l'île d'Elbe, revient en France et fait une arrivée triomphale à Paris. Ses troupes dispersées reprennent les armes et rallient ses couleurs. Le dirigeant vaincu de l'Europe est, de nouveau, Empereur de France. Les Alliés se sont laissés surprendre. Le grand stratège est de retour! L'armée anglo-alliée, sous le commandement du Duc de Wellington, est basée en Belgique; il devait unir ses forces à celles des Prussiens et de Blücher pour le vaincre. Napoléon se dirige vers le Nord pour séparer les deux armées. Les lignes de bataille de Waterloo sont ainsi tracées.

Fields of Glory vous plonge dans cette période de l'histoire. Vous pouvez ainsi prendre la tête des armées anglo-alliée, française ou prussienne; vous pouvez commander une armée toute entière, un corps, une division, ou une brigade. Le système de combat rapproché unique vous permet de participer à des batailles endiablées, régies par un contre-la-montre qui rend l'atmosphère encore plus tendue. Regardez les charges de cavalerie, l'infanterie adoptant une défense en carré, les

bâtiments détruits par les tirs des canons, et le carnage des batailles du dix-neuvième siècle. De plus, *Fields of Glory* exécute vos ordres rapidement, et sans effort de votre part, grâce à une interface facile à utiliser, consistant à "pointer et cliquer".

Fields of Glory comprend un Database complet de la Campagne de Waterloo, vous permettant de voir, en un seul coup d'œil, à tout moment de la bataille, le statut de vos troupes, ainsi qu'une biographie de vos généraux; tout cela en couleurs.

Eprouvez la grandeur, la splendeur, et l'exaltation des guerres napoléoniennes, en partant d'un petit engagement imaginaire, jusqu'aux conflits importants et précis de Waterloo et Ligny; le jeu vous permet de choisir parmi cinq niveaux de réalisme. Regardez vos troupes de près alors qu'elles s'affrontent sur un champ de bataille isométrique, ou sélectionnez des vues tactiques à une échelle différente.

MicroProse vous permet de retrouver les images, les sons, les tourbillons et les couleurs de la campagne de Waterloo dans un seul jeu exaltant: *Fields of Glory*.

Vue d'ensemble du jeu



Grenoble, le 7 Mars 1815: à la vue de l'Empereur, le bataillon venu pour l'arrêter se rassemble sous son étendard

Vue d'ensemble du jeu



Ce manuel

Ce manuel contient tous les renseignements nécessaires pour jouer à *Fields of Glory*. Il contient des informations se rapportant aux divers systèmes informatiques. Vous trouverez les détails concernant les touches, l'installation et le chargement, dans le supplément technique, se trouvant lui-aussi dans la boîte *Fields of Glory*. Le manuel est divisé en plusieurs sections:

Le **Guide de Combat** vous entraînera dans la bataille imaginaire de Nivelles. Son but est de vous habituer au Close-Quarters Combat System™. C'est là que vous ferez votre baptême du feu!

La section **Options de jeu** vient ensuite, vous donnant tous les renseignements nécessaires pour mener le combat: sélectionner et déployer des troupes, et donner des ordres à tous les niveaux de commandement.

Ce manuel contient également une section intitulée **Tactiques de combat et formations**. Utilisez cette section pour savoir où vous voulez déplacer vos troupes, et dans quelle formation, afin d'obtenir les meilleurs résultats.

La section **Database**, vous indiquera comment utiliser cette caractéristique de jeu unique, rapidement et efficacement.

Vous trouverez également une section sur les **Armes** utilisées pendant la campagne.

La section **Que s'est-il réellement passé?** compare ce que vous avez fait, ou pensez faire, avec les événements réels. Pouvez-vous tirer parti des erreurs des autres?



Le contenu

Votre boîte *Fields of Glory* contient ce manuel, un supplément technique, toutes les cartes de bataille, et une série de disquettes de jeu.



Les contrôles

Le contrôleur souris

Fields of Glory a été conçu pour être utilisé avec un *contrôleur* souris. Nous vous recommandons d'utiliser la souris pour déplacer les pointeurs (voir ci-après) sur l'écran.

Le contrôle clavier

Si vous n'avez pas de souris, vous pouvez utiliser le clavier pour reproduire les commandes de base de la souris. Pour plus de renseignements, référez-vous au supplément technique.

Sélectionner une option

Lorsque le manuel fait référence à la sélection d'une option, vous pouvez le faire en appuyant sur le bouton requis de la souris: le bouton gauche (BGS), ou le bouton droit (BDS).

- Placez le pointeur sur une "zone active" et appuyez sur le BGS.

Le manuel indiquera toute action devant être accomplie par le joueur, à l'aide d'un point "•".

Lorsque vous êtes dans le Database, le BDS vous ramènera toujours à l'écran précédent.

Vue d'ensemble du jeu



Les pointeurs



Le pointeur épée

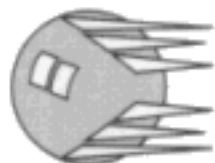
C'est le pointeur standard. Vous pouvez le placer sur les "zones actives" avant de sélectionner une série d'options.



Le pointeur cible

Lorsque vous sélectionnez un endroit où vous voulez placer une unité, le pointeur épée se transforme en viseur.

- Cliquez une fois sur l'emplacement désiré de l'écran de bataille, avec le BGS.



Le pointeur cible d'artillerie

Lorsque vous sélectionnez une cible pour l'artillerie, le pointeur épée se transforme en boulet de canon.

- Cliquez une fois sur l'emplacement désiré de l'écran de Bataille, avec le BGS.



Le pointeur loupe

Lorsque vous zoomez sur un champ de bataille, le pointeur se transforme en icône loupe.

- Placez-la sur la zone que vous voulez agrandir, et sélectionnez avec le BGS.



Le pointeur déplacer

Si l'une des fenêtres cache une zone de l'écran de bataille vous pouvez la déplacer.

- Placez le pointeur sur la bande dorée dans la partie supérieure de la fenêtre. Maintenez le BGS enfoncé, et déplacez la souris. La fenêtre sera alors placée à l'endroit désiré.

Le Guide de Combat

Cette section sert d'introduction à la Bataille de Nivelles, jouée au niveau de réalisme le plus bas. Comme *Fields of Glory* ne ressemble à aucun autre jeu, ce guide pratique est fortement recommandé à tous les joueurs.



Comment commencer

- Installez et chargez *Fields of Glory* comme indiqué dans le supplément technique.
- Après les séquences d'introduction, vous verrez apparaître l'écran de protection contre la copie. Entrez le mot du manuel correspondant à la référence de page indiquée.

Ecran Menu principal

L'écran Menu principal vous permet de sélectionner un jeu préalablement sauvegardé, un nouveau jeu, de voir le Database et de configurer une liste d'options de jeu.

- Pour le moment, sélectionnez simplement un nouveau jeu.



Le Guide de Combat

L'écran Sélectionner bataille

L'écran Sélectionner bataille affiche les quatre batailles de la campagne de Waterloo:

Quatre bras

Wavre

Ligny

Waterloo

plus deux batailles imaginaires:

Nivelles

Wagnée

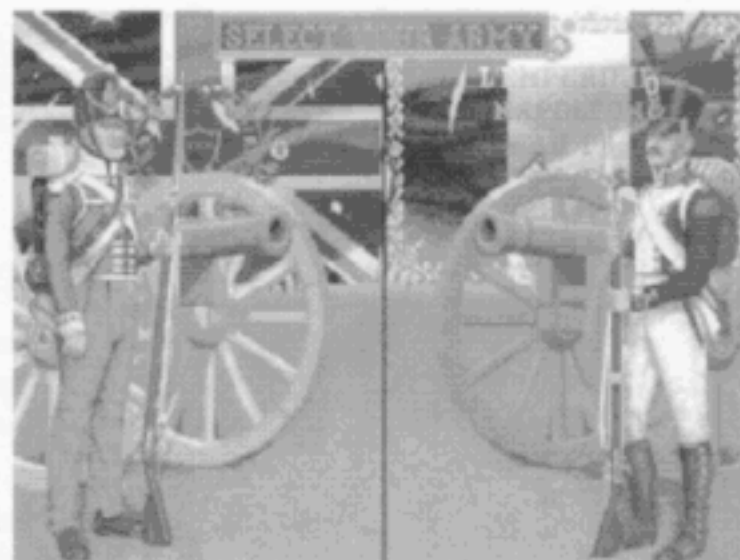
- Sélectionnez Nivelles (en plaçant le pointeur sur Nivelles et en cliquant avec le BGS).



L'écran Sélectionner armée

L'écran Sélectionner armée vous permet de choisir l'armée que vous voulez commander. Ces choix correspondent à des limitations historiques; pour la bataille de Quatre Bras, les Anglo-alliés affrontent les Français, alors que pour la bataille de Wavre, ce sont les Prussiens qui affrontent les Français.

- Sélectionnez les Français.



Le Guide de Combat

L'écran Niveau de réalisme

Cet écran vous offre cinq options:

Conscrit: C'est le mode qui pardonne beaucoup de choses aux novices. Il est utile pour s'habituer aux formations, aux mouvements et aux effets du positionnement des unités militaires.

Régulier: Un niveau un peu plus réaliste, qui permet à l'armée adverse d'avoir plus de renseignements, et utilise la géographie du champ de bataille.

Vétéran: Un bon niveau pour le joueur compétent.

Elite: Pour le joueur expérimenté. Nous ne conseillons pas aux novices de sélectionner cette option, à moins qu'ils ne veuillent être écrasés par l'armée adverse!

Garde : Très difficile. Les tactiques employées par votre adversaire-ordinateur sont dignes de l'excellence des trois Commandants d'armée.

- Sélectionnez Conscrit.

Options de déploiement

Vous commencez sur l'écran de Bataille principal, au niveau de carte Quatre Miles; on vous donne vos Options de déploiement. Vous pouvez déployer vos troupes dans n'importe quelle bataille, selon trois critères:

Historique: Un point historique pour commencer une bataille. Le programme dispose les troupes sur le champ de bataille, dans leurs positions historiques de départ. Ce déploiement ne pourra pas être modifié.

Non-historique: Suggestion de déploiement non-historique, de toutes les troupes, avec la possibilité de redéploier uniquement votre camp, à l'intérieur de votre zone de déploiement (ODA-Own Deployment Area).

Déploiement libre : Cette option affiche les points de départ historiques des deux camps, mais vous permet de redéploier TOUTES les troupes, dans les limites du réalisme (vous ne pourrez pas, par exemple, déployer vos troupes derrière votre ennemi). Vous ne pouvez redéploier qu'à l'intérieur de votre ODA.

- Pour ce Guide, sélectionnez Déploiement historique.

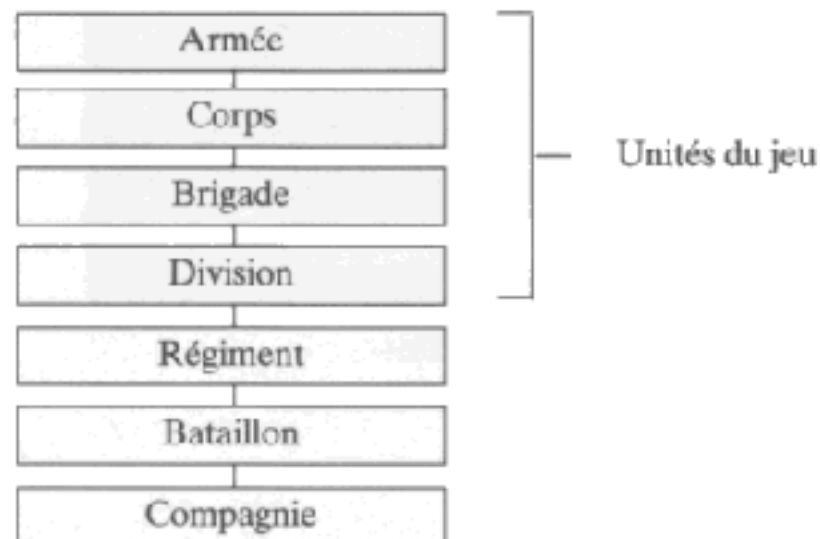
Lorsque vous avez terminé ces sélections, vous êtes prêt au combat.



La bataille

Remarque: la Brigade est la plus petite unité que vous puissiez contrôler dans *Fields of Glory*. Cependant, dans l'armée prussienne, une Division est appelée une Brigade, et une Brigade est appelée un Régiment.

Structure de commandement



Le Guide de Combat

En général, une division est composée de 2 à 5 brigades, 2 divisions ou plus constituent un corps, et 2 corps ou plus forment une armée.

L'écran de Bataille principal

Vous verrez l'écran de Bataille principal au niveau de carte Quatre Miles. Les troupes, les drapeaux et les canons seront visibles.

- Placez le pointeur de la souris sur le menu Cartes, au coin supérieur droit de l'écran.

Vous pouvez sélectionner les options du menu de deux façons: le BGS fera apparaître le menu, à condition que vous le mainteniez enfoncé. Mettez votre choix en surbrillance et relâchez le bouton.

Si vous appuyez sur le BDS, le menu restera ouvert jusqu'à ce qu'un choix soit mis en surbrillance, et sélectionné avec le BGS.

Sortir de zoom

- Sélectionnez Cartes en appuyant sur le BDS. Le menu reste ouvert. Mettez l'option Sortir de zoom en surbrillance avec le BGS. Vous verrez apparaître la carte Huit Miles. Elle n'affiche que les drapeaux de commandement.



Nivelles - L'écran de Bataille principal au niveau de carte Quatre Miles



Utilisez le pointeur épée pour mettre les options en surbrillance et les sélectionner.

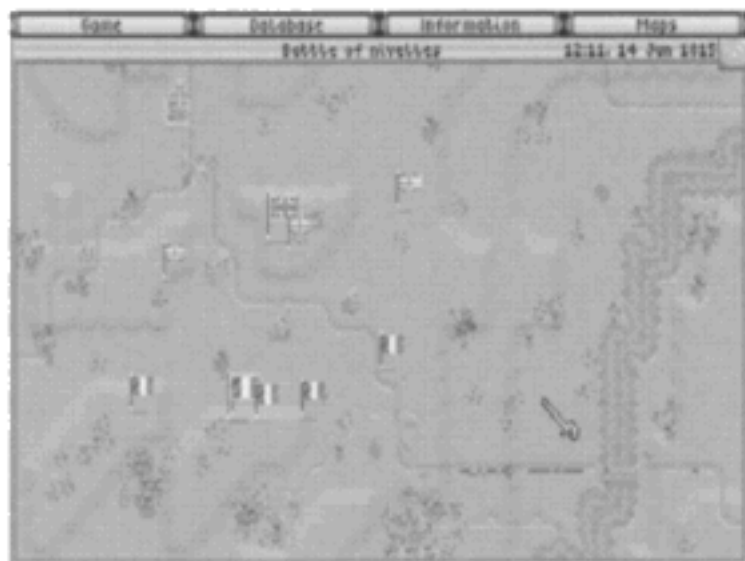
Le Guide de Combat

Zoomer

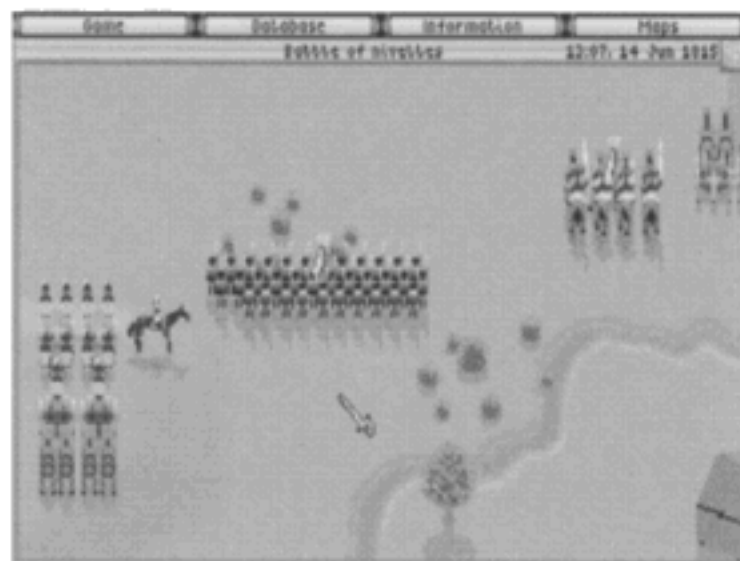
- Retournez à la carte Quatre Miles, en sélectionnant l'option Zoomer du menu Carte. Placez le pointeur loupe au centre de l'écran, et appuyez sur le BGS.
- Zoomez à nouveau en utilisant la procédure ci-dessus. Placez le pointeur sur une unité, et sélectionnez avec le BGS. Vous passerez à la vue carte Un Mile de ces troupes. Les formations, les commandants à cheval, et les canons mobiles/statiques sont nettement visibles à ce niveau.

Faire défiler la carte: Vous ne pourrez pas voir la totalité de la carte Un Mile; il vous faudra donc la faire défiler en utilisant le pointeur et le BDS.

- Placez le pointeur sur la bordure de la carte et appuyez sur le BDS. La carte défilera dans cette direction. Lorsque la carte s'arrête, vous avez atteint la limite de la carte de bataille.
- Retournez à l'écran carte Quatre Miles. C'est à ce niveau que vous participerez à votre première bataille.



Nivelles - Sortie de zoom au niveau de carte Huit Miles

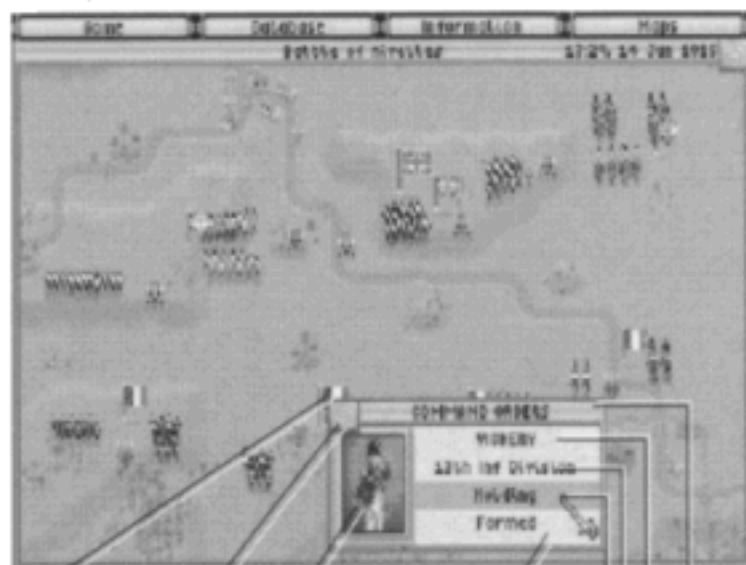


Zoom au niveau de carte Un Mile

Le Guide de Combat

Etudiez votre position

- Faites défiler la carte pour prendre connaissance du terrain où va se dérouler la bataille. Notez soigneusement la position des troupes, de l'artillerie, de la cavalerie, des collines, des forêts, des routes, des villes et des rivières.



Sélectionnez un drapeau pour faire

Désactive la fenêtre

Illustration du Commandant

Statut de l'unité

Ordre opérationnel

Unité de commandement

Nom du Commandant

Fenêtre Ordres de commandement

Les drapeaux des commandants: En général, plus le drapeau est grand, plus le commandant est important.



Les drapeaux des commandants d'infanterie sont rectangulaires.



La cavalerie est représentée par des fanions.



Tous les drapeaux des commandants de corps sont dorés.



Tous les drapeaux des commandants divisionnaires sont unis.

- Etudiez la position des troupes ennemies. Où sont placés la cavalerie et les canons ennemis?

Le Guide de Combat

- Sélectionnez le drapeau français le plus grand.

Une fenêtre Ordres de commandement apparaîtra, indiquant les détails du commandant, son nom (Gérard), son portrait, son unité de commandement (4ème Corps), son ordre opérationnel (Halte) et son statut (Formé).

La fenêtre Ordres de commandement vous permet de donner des ordres aux troupes sous son commandement, ou simplement au commandant.

Vous pouvez également voir le Database, en sélectionnant le portrait du commandant. Ne le faites pas maintenant!

- Fermez la fenêtre Ordres de commandement en cliquant à l'endroit prévu à cet effet, au coin supérieur gauche, et sélectionnez le centre des troupes, juste au-dessous du grand drapeau.

Une fenêtre Ordres de Brigade apparaîtra, avec le nom de la Brigade (1ère Brigade - 1/13/IV), sa formation (Colonne), ses ordres de mouvement (Halte), son statut (Formé) et le portrait d'un soldat.

Vous pouvez accéder au Database en sélectionnant le portrait. Ne le faites pas maintenant!

Donner des ordres



Sélectionnez des soldats pour ouvrir la fenêtre d'Ordres de brigade

Sélectionnez pour ouvrir la fenêtre d'Ordres de mouvement



Déployez vos unités ici

Choix d'Ordre de brigade

Fenêtre d'Ordres de mouvement activée

Le Guide de Combat

- Laissez la fenêtre Ordres de Brigade ouverte. Sélectionnez l'ordre de mouvement Garder (en mettant "Garder" en surbrillance, et en appuyant sur le BGS). La fenêtre d'Ordres de mouvement de la Brigade s'affichera avec les quatre options suivantes:

Attaquer
Garder

Déployer
Battre en retraite

- Sélectionnez Déployer, en mettant en surbrillance l'option "Déployer", et en appuyant sur le BGS; placez ensuite le pointeur juste au-dessous du petit bosquet, à côté du grand drapeau. Le pointeur s'est transformé en icône viseur; placez-le à l'endroit désiré, et sélectionnez avec le BGS.

L'unité se formera, et commencera à se déplacer vers l'endroit choisi.

- Zoomez (voir ci-dessus) sur cette unité pour observer sa progression.

Messages : Lorsque les troupes atteignent cette position, vous recevez un message de leur commandant.

- Lisez soigneusement le message.

L'icône bouton de gauche ferme la fenêtre et vous ramène à la bataille. Le commandant/l'unité qui a émis le message se mettra à clignoter pendant quelques secondes. L'icône bouton de droite ferme simplement la fenêtre.

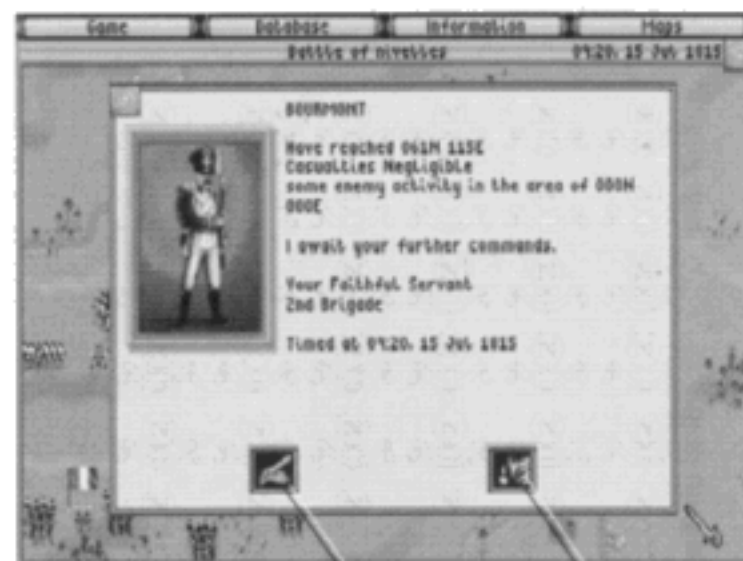
- Revenez à la carte Quatre Miles (Sortir de zoom) et examinez les forces ennemies. Vérifiez tout mouvement ou action.

Déplacer une Division: De la même façon que vous avez ordonné aux troupes de se déployer, vous pouvez déplacer une division entière (si vous ne vous rappelez plus ce qu'est une division, relisez le début de cette section).

- Faites défiler la carte de bataille vers la droite.

- Sélectionnez le drapeau de la cavalerie. La fenêtre des Ordres de commandement apparaîtra. Ceci vous donne le contrôle de la 6ème Division de cavalerie.

- Sélectionnez le portrait (Maurin) pour voir le Database. Ne vous faites pas de souci pour la bataille, l'action sera gelée jusqu'à ce que vous désactiviez toutes les fenêtres.



La fenêtre de messages

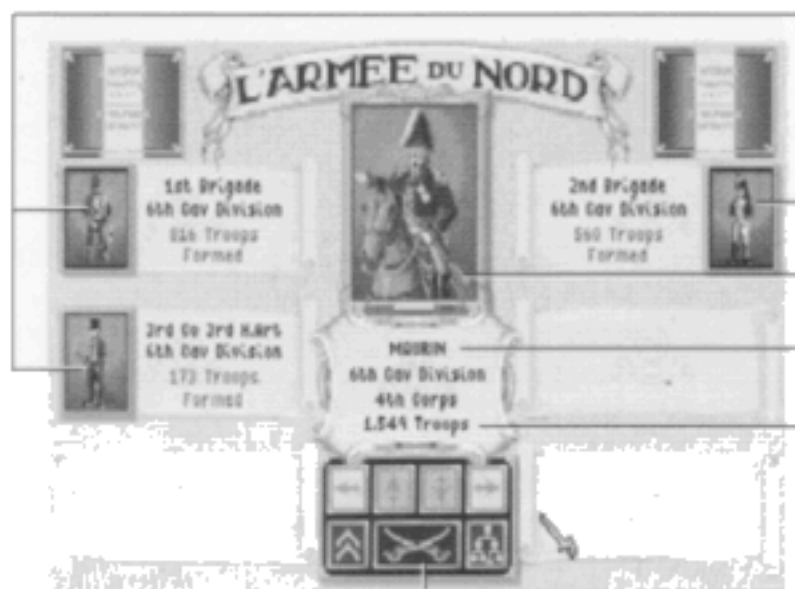
Désactive la
fenêtre et indique
l'expéditeur du
message

désactive la fenêtre

Le Guide de Combat



Accéder au Database



Lorsque vous êtes dans le Database, vous pouvez voir les renseignements concernant le commandant, et tous les soldats qui sont sous ses ordres, y compris leur nombre. Pour plus de détails sur le Database, consultez la section qui s'y réfère, plus loin dans ce manuel.

- Sélectionnez l'icône épées croisées. Vous retournerez à la bataille, la fenêtre d'Ordres de commandement toujours activée. Le drapeau de la cavalerie clignotera pendant quelques secondes, pour vous permettre de localiser le commandant.
- Sélectionnez à nouveau le drapeau pour activer la fenêtre d'Ordres de commandement.
- Sélectionnez Garder avec le BGS, et la fenêtre d'Ordres de mouvement apparaîtra.
- Sélectionnez Déployer, et placez le pointeur cible juste après la courbe, sur la route.

La Division se formera et se rendra à cet endroit, et un message apparaîtra pour vous annoncer que cet objectif a été atteint.

- Désactivez la fenêtre de messages

Unité sous commandement

Commandant

Nom

Nombre de soldats

Icône épées croisées

Le Guide de Combat

Commander des unités d'Artillerie



Placez le pointeur ici

- Placez le pointeur à la base du canon (comme indiqué) et sélectionnez. La fenêtre d'Ordres de Batterie apparaîtra. Elle affiche:

Les détails de l'unité d'Artillerie

Mobiles: canons attelés à des chevaux, et prêts à être déplacés

Statiques: canons prêts à tirer

L'Ordre de mouvement actuel: Avancer, Se retirer, Halte.

L'Ordre de cible pour sélectionner une position ennemie et faire feu.

Le Statut de l'unité (formé, en déroute, désordonné).

- Mettez Garder en surbrillance, et sélectionnez Avancer dans la fenêtre d'Ordres de mouvement. Placez le pointeur cible à environ 2 cm devant le canon et sélectionnez.

Si la fenêtre gêne la vue de la carte, vous pouvez la déplacer, en plaçant le pointeur sur la barre supérieure et en appuyant sur le BGS; maintenez ce dernier enfoncé, et placez la fenêtre à la position qui vous convient.

L'unité se déplace maintenant vers cet endroit. Remarque: la vitesse de mouvement dépend du niveau de réalisme choisi.

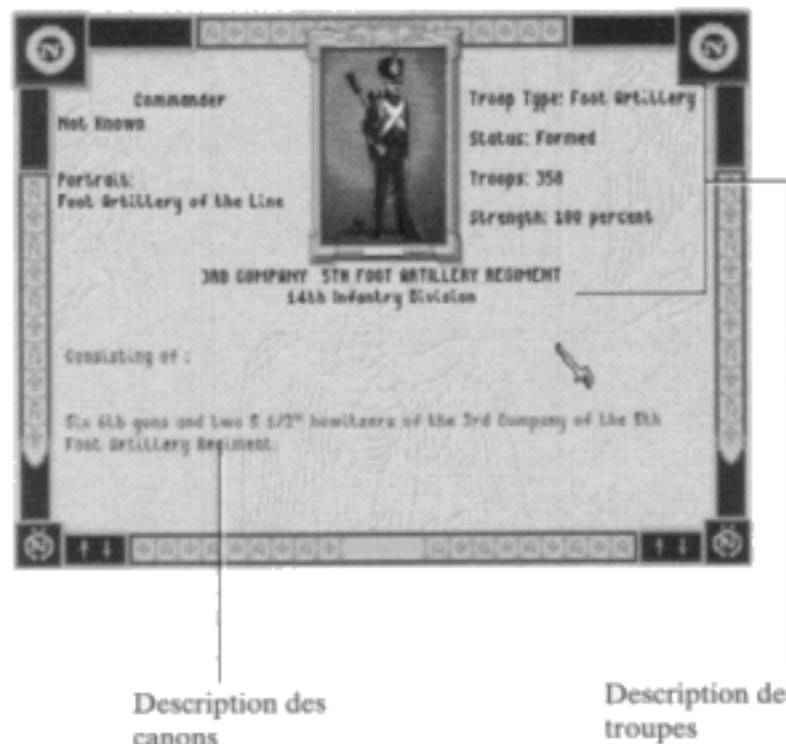
- Sélectionnez Cible et placez le pointeur boulet sur la concentration de troupes ennemies la plus proche. Appuyez sur le BGS.

L'unité d'artillerie essaiera de tirer sur l'ennemi. Si ce dernier est "Hors de portée", ou "En dehors de la ligne de visée", vous verrez apparaître un message. Appuyez sur le BGS pour désactiver ce message.

La portée de l'unité d'artillerie varie selon le type de canons de cette unité. Si vous voulez plus de renseignements sur le nombre et le type de canons, vous pouvez consulter le Database (cf la section Database du manuel).

- Assurez-vous que la fenêtre d'Ordres de Batterie est activée. Sélectionnez le portrait (placez le pointeur sur l'image et appuyez sur le BGS) pour ouvrir le Database. Sélectionnez à nouveau le portrait central, pour voir des renseignements spécifiques, y compris une biographie.

Le Guide de Combat



Description des
canons

Description des
troupes

Vous verrez des détails de l'unité d'artillerie, y compris le nombre de canons/d'obusiers. Remarque: l'équipement de chaque unité d'artillerie de *Fields of Glory* est historiquement précis, et un canon de 12 livres aura ainsi une plus grande portée qu'un 6 livres.

- Sélectionnez le portrait avec le BDS, pour retourner au Database principal. Sélectionnez l'icône épées croisées pour retourner à l'écran de Bataille principal. L'unité d'artillerie (un canon) clignotera pendant quelques instants pour vous rappeler sa position.

Si vous avez suivi l'introduction ci-avant, vous devez pouvoir maîtriser les notions de base de *Fields of Glory*. Vous pouvez agrandir ou diminuer le champ de bataille, donner des ordres, déplacer les unités d'artillerie, d'infanterie et de cavalerie, ainsi que consulter le Database. Nous vous conseillons maintenant de commencer une attaque.

Suggestion d'attaque d'ouverture: Comment commencer? Ce manuel ne constitue qu'un point de départ. Il ne peut pas vous guider dans la totalité d'une bataille, car les jeux de *Fields of Glory* sont plus complexes qu'une partie d'échecs, avec une combinaison de mouvements plus importante. Ceci est une suggestion de manœuvres d'ouverture. Le reste de la bataille sera, bien entendu, une réaction aux tactiques ennemies.

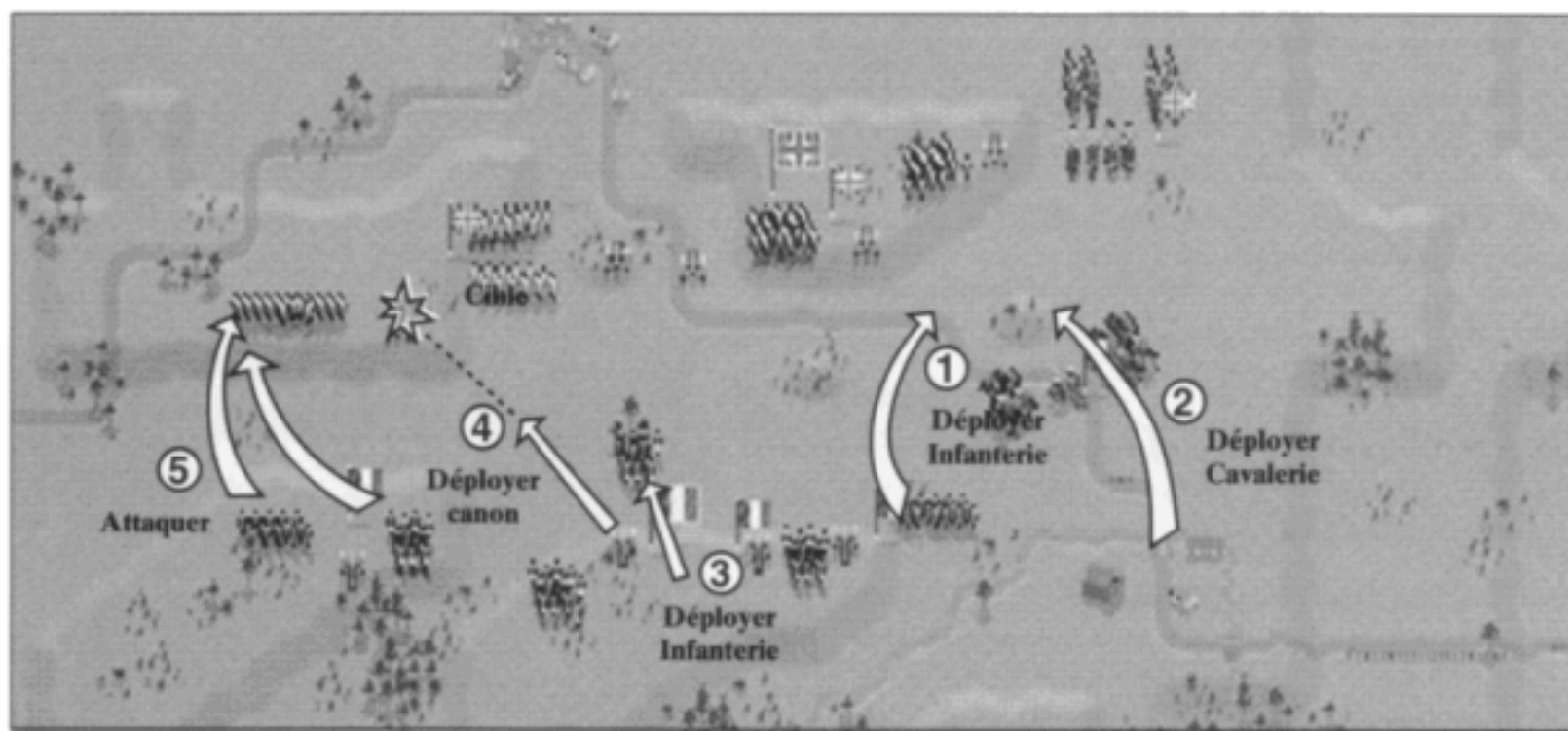
- Nous vous conseillons de consulter la section "Tactiques de combat" de ce manuel, afin de prendre connaissance de la stratégie des guerres napoléoniennes, et de lire la section "Que s'est-il vraiment passé?" de ce manuel. Ces deux sections vous seront très utiles pour apprendre à maîtriser l'art de la manœuvre sur le champ de bataille.

- Nivelles est une bataille imaginaire de *Fields of Glory*, qui aurait pu avoir lieu. C'est la bataille la plus simple, les deux camps se faisant face. Si vous arrivez à remporter la victoire (annoncée par le rapport de l'Officier d'État-Major), vous pouvez recommencer la bataille de Nivelles, en choisissant, cette fois-ci, de redéployer vos troupes, afin de les placer dans une position avantageuse.

- Vous pouvez également redéployer les troupes ennemies, ou changer de camp et prendre le commandement des forces anglo-alliées. *Fields of Glory* vous offre une multitude d'options, dans une seule bataille; vous pouvez imaginer les options que vous aurez quand vous vous attaquerez à Waterloo!

Le Guide de Combat

Remarque: toutes les batailles de Fields of Glory sont chronométrées. Si vous ne réagissez pas, l'ennemi prendra l'avantage.



La bataille de Nivelles: suggestion d'ouverture

Options de jeu

Cette section contient les renseignements nécessaires qui vous permettront de commencer à jouer, mener une bataille, déployer des troupes, et donner des ordres à tous les niveaux de commandement.



Commencer un nouveau jeu

Sélectionnez cette option pour commencer un nouveau jeu.

Charger jeu sauvegardé

Sélectionnez cette option pour reprendre un jeu sauvegardé précédemment.

Voir Database

Vous pouvez voir le Database pour les armées française, anglo-alliée, et prussienne.



Options de jeu



Sélectionner bataille



L'écran Sélectionner bataille

Date et détails

Nom de la bataille choisie

Bataille sélectionnée en surbrillance

Nivelles

C'est une bataille imaginaire qui vous permet de vous habituer au jeu. Vous pouvez y expérimenter les manœuvres tactiques de base sans avoir à vous soucier du reste. Bien que *Fields of Glory* combatte pour vous dans les manœuvres tactiques complexes, cette bataille vous permet de déplacer vos forces comme dans une partie d'échecs. Les deux camps (Français et Anglo-alliés) se font face.

Les Commandants sont:

Anglo-alliés: Guillaume d'Orange, S.A.R. le Prince d'Orange, Commandant du 1er Corps d'armée.
Français: Maurice Etienne Gérard, Commandant du 4ème Corps.

Wagnées

Une autre bataille imaginaire, mais plus complexe que celle de Nivelles.

Les Commandants sont:

Prussiens: Gebhard Leberecht Von Blücher, Prince de Wahlstadt. Maréchal, Commandant de l'armée prussienne.
Français: Marquis Emmanuel de Grouchy Maréchal de France, Commandant de l'aile droite.

Quatre Bras

Cette bataille est basée sur la vraie bataille, utilisant les déploiements historiques, du 16 juin 1815.

Les Commandants sont:

Anglo-alliés: Arthur Wellesley, Duc de Wellington, Maréchal, Commandant de l'armée anglo-alliée.
Français: Michel Ney, Prince de la Moskova Maréchal de France, Commandant de l'aile gauche.

Ligny

Basée sur la vraie bataille du 16 juin 1815, utilisant des déploiements historiques.

Options de jeu

Les Commandants sont:

Prussiens: Gebhard Leberecht Von Blücher,
Prince de Wahlstadt. Maréchal,
Commandant de l'armée prussienne.

Français: Napoléon Bonaparte, Empereur de France
Commandant de l'Armée du Nord.

Wavre

Basée sur la vraie bataille du 18 juin 1815, utilisant des déploiements historiques.

Les Commandants sont:

Prussiens: Gebhard Leberecht Von Blücher,
Prince de Wahlstadt. Maréchal,
Commandant de l'armée prussienne.

Français: Emmanuel de Grouchy, Marquis.
Maréchal de France,
Commandant de l'aile droite.

Waterloo

Basée sur la vraie bataille du 18 juin 1815, utilisant des déploiements historiques.

Les Commandants sont:

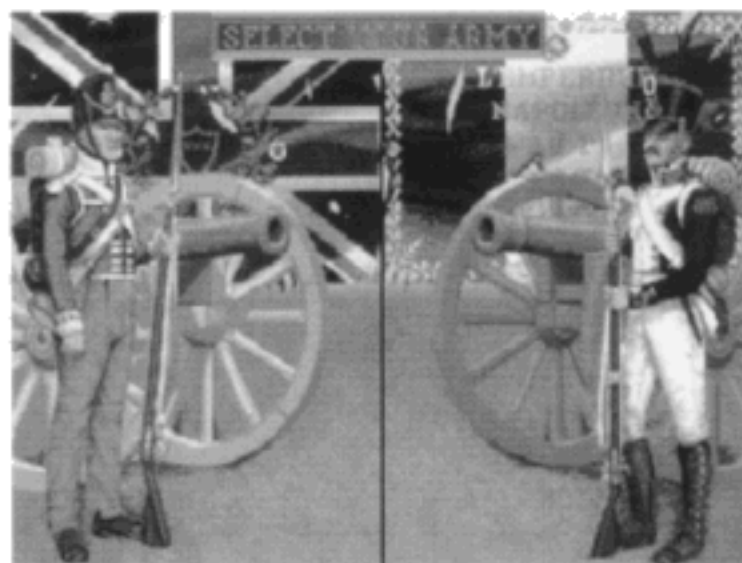
Français: Napoléon Bonaparte, Empereur de France
Commandant de l'Armée du Nord.

Prussiens: Gebhard Leberecht Von Blücher,
Prince de Wahlstadt. Maréchal,
Commandant de l'armée prussienne.

Anglo-alliés: Arthur Wellesley, Duc de Wellington
Maréchal, Commandant de l'armée anglo-alliée.



Sélectionner armée



Sélectionnez le camp que vous voulez commander dans la bataille que vous avez choisie:

Nivelles	Français contre Anglo-alliés
Wagnées	Français contre Prussiens
Quatre Bras	Français contre Anglo-alliés
Ligny	Français contre Prussiens
Wavre	Français contre Prussiens
Waterloo	Français contre Anglo-alliés

Remarque: l'armée prussienne apparaît à Waterloo en temps que ressource supplémentaire, contrôlée par l'ordinateur. Si vous êtes dans le camp anglo-allié, vous pouvez ajuster vos tactiques pour bénéficier de ces ressources. Si vous êtes dans le camp français, vous devrez réagir lorsque les Prussiens essaient de s'allier à Wellington.

Options de jeu



Sélectionner le niveau de réalisme

Ces options vous permettent de choisir un niveau de réalisme parmi les suivants:

Conscrit

C'est le mode qui pardonne beaucoup de choses aux novices. Il est utile pour s'habituer aux formations, aux mouvements et aux effets du positionnement des unités militaires.

Régulier

Un niveau un peu plus réaliste, qui permet à l'armée adverse d'avoir plus de renseignements, et utilise la topographie du champ de bataille.

Vétéran

Un bon niveau pour le joueur compétent.

Elite

Pour le joueur expérimenté. Nous ne recommandons pas aux novices de sélectionner cette option, à moins qu'ils ne veuillent être écrasés par l'armée adverse!

Garde

Très difficile. Les tactiques employées par votre adversaire-ordinateur sont dignes de l'excellence des trois Commandants d'armée.



Déploiement des troupes

Vous pouvez placer vos forces dans les positions de votre choix, ou bien garder les positions pré-définies.

En mode Déployer, les menus afficheront les informations suivantes:

Le menu Déployer

Sauvegarder jeu: Mettez cette option en surbrillance, et sélectionnez-la pour sauvegarder un jeu. Cette option vous permet de sauvegarder une position de déploiement, de façon à ce que vous puissiez reprendre votre déploiement préféré pour chaque bataille.



Menu d'options de déploiement

Menu Déployer

Menu Afficher

Options de jeu

Commencer le jeu: Mettez cette option en surbrillance, et sélectionnez-la pour commencer le jeu.

Annuler: Cette option vous ramène à l'écran d'options de déploiement.

Le menu Afficher

La carte de bataille s'encombre rapidement de symboles; par souci de clarté, lorsque vous déployez des unités/Commandants, le menu Afficher permet au joueur de voir individuellement des types de troupes, de Commandants et de nationalités.

• Mettez ces options en surbrillance et sélectionnez-les pour les activer, ou désactiver, sur la carte du champ de bataille:

Commandants d'armée
Commandants
Commandants de corps
Commandants de division
Positions de brigade

Infanterie
Cavalerie
Artillerie

Toutes les forces anglo-alliées
Toutes les forces françaises
Toutes les forces prussiennes

Options

Placer troupes On/Off: Cette option permet aux Commandants de haut niveau d'être déployés sur le champ de bataille, avec toutes les troupes qu'ils commandent.

Cartes

Zoomer: Mettez l'option Zoomer en surbrillance, et placez le pointeur hors de la fenêtre de l'unité. Le pointeur se transforme en loupe. Placez cette loupe sur la zone que vous souhaitez agrandir, et sélectionnez. Vous ne pouvez agrandir que d'un niveau à la fois.

Sortir de zoom: Mettez cette option en surbrillance, et sélectionnez-la. Vous diminuerez d'un niveau à la fois.

Fenêtre de Déploiement d'unités

Lorsque vous êtes en mode Déployer, vous pouvez sélectionner les drapeaux, ou les unités de troupes, ce qui fera apparaître la fenêtre de Déploiement d'unités.

Cette fenêtre de Déploiement d'unités vous permet d'examiner les détails concernant les troupes/Commandants, dans le Database, de voir des détails d'organisation, déplacer des unités, modifier leur direction et sélectionner des formations.

Illustration

L'image d'un Commandant, ou d'un soldat apparaît; sélectionnez-la pour accéder au Database.

Nom de l'unité

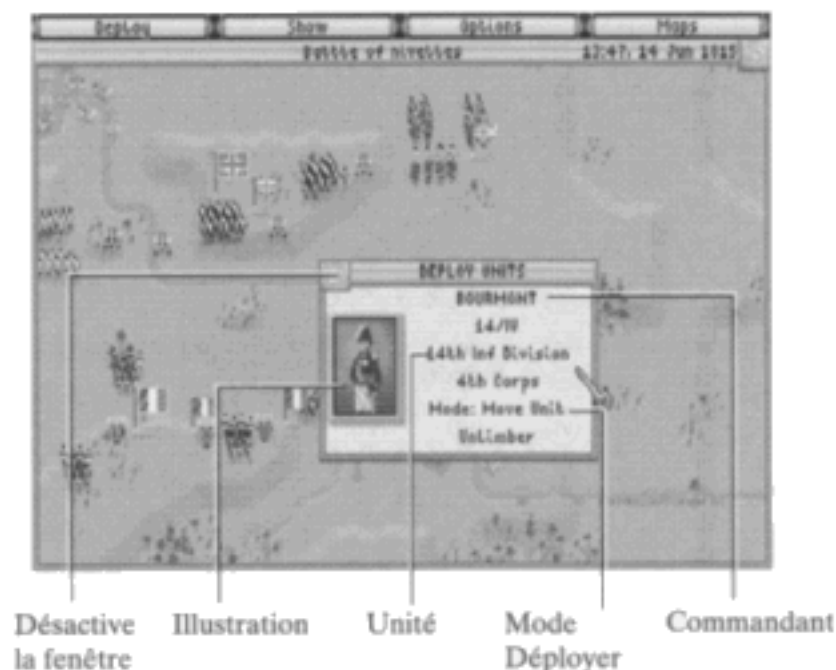
Brigade
Corps/Division

Mode

Déplacer unité: Lorsque vous êtes dans ce mode, placez le pointeur hors de la fenêtre, sur l'endroit choisi. Le pointeur se transforme en icône cible. Appuyez sur le BGS. Les troupes apparaîtront instantanément à la position sélectionnée, et la fenêtre disparaîtra automatiquement.

Options de jeu

Options du menu de déploiement d'unités



Les options de formation varient en fonction du type de troupe. S'il n'est pas historiquement correct pour une unité d'adopter une certaine formation, l'option n'apparaît pas. Pour plus de renseignements, référez-vous à la section Formations de troupes

Infanterie:

Colonne	Carré
Ligne	Mixte
Éparpillée	

Cavalerie:

Colonne	Ligne
---------	-------

Artillerie:

Mobile	Statique
--------	----------

Désactivez la fenêtre de Déploiement d'unités, en sélectionnant l'emplacement prévu à cet effet, au coin supérieur gauche, ou appuyez sur le BGS lorsque le pointeur est en dehors de la fenêtre de déploiement d'unité.

Modifier direction: Lorsque vous êtes dans ce mode, placez le pointeur hors de la fenêtre, sur l'endroit choisi. Le pointeur se transforme en icône cible. Appuyez sur le BGS. Les troupes modifieront leur direction et feront face à la position sélectionnée; la fenêtre disparaîtra automatiquement.

Type de formation: Cette option offre un sous-menu. Mettez une option en surbrillance et sélectionnez-la pour changer de formation.

Remarque: les unités adoptent les formations qui correspondent au type de troupes qui les composent. Par exemple, l'infanterie française est la seule qui puisse adopter une formation mixte; l'infanterie légère est la seule qui puisse adopter une formation éparpillée.

Options de jeu



L'écran de Bataille principal

Le fond

L'écran de Bataille principal est celui où se déroule l'action du Close-Quarters-Combat System (Système de combat rapproché). Vous pouvez voir cet écran à trois échelles différentes.

Carte 4 Miles: Lorsque vous pénétrez sur le champ de bataille, le niveau de carte est à Quatre Miles. Ceci indique que la distance d'un bord à l'autre de la carte est d'environ 4 miles. Vous pouvez passer à l'écran Un Mile, ou bien à la vue tactique Huit Miles, en sélectionnant les options Zoomer et Sortir de zoom de la fenêtre Carte.

Faire défiler la carte: Vous ne pouvez pas voir la totalité de la carte à l'écran. Vous pouvez, cependant, la faire défiler en plaçant le pointeur épée au bord de l'écran, et en appuyant sur le BDS.

Les menus

Vous pouvez accéder aux menus en plaçant le pointeur sur le nom du menu, et en sélectionnant avec le BGS. Maintenez le BGS enfoncé, mettez en surbrillance, et relâchez la pression pour sélectionner.

Vous pouvez également appuyer sur le BDS pour garder le menu ouvert. Sélectionnez avec le BGS, ou refermez en cliquant sur la carte avec le BGS.

Le menu Jeu

Ce menu vous offre les options suivantes:

Recommencer: Sélectionnez cette option si vous voulez commencer un nouveau jeu. Vous recommencerez à partir d'un déploiement historique, ou juste avant le déploiement, si vous n'utilisez pas de déploiement historique.

Nouveau jeu: Sélectionnez cette option pour retourner à l'écran du Menu principal.

Sauvegarder jeu: Sauvegardez le jeu et continuez la bataille.

Sauvegarde automatique (Minutes): Sélectionnez cette option pour activer la fonction sauvegarde automatique. Vous pouvez également désactiver cette fonction. Nous vous recommandons, cependant, de sauvegarder régulièrement vos batailles, au cas où vos tactiques ne seraient pas les meilleures.

Niveau de réalisme choisi: Ceci affiche le niveau de difficulté, choisi pendant la configuration du jeu.

Vitesse de jeu: Sélectionnez la vitesse qui correspond à vos prises de décision. Vous avez le choix entre:

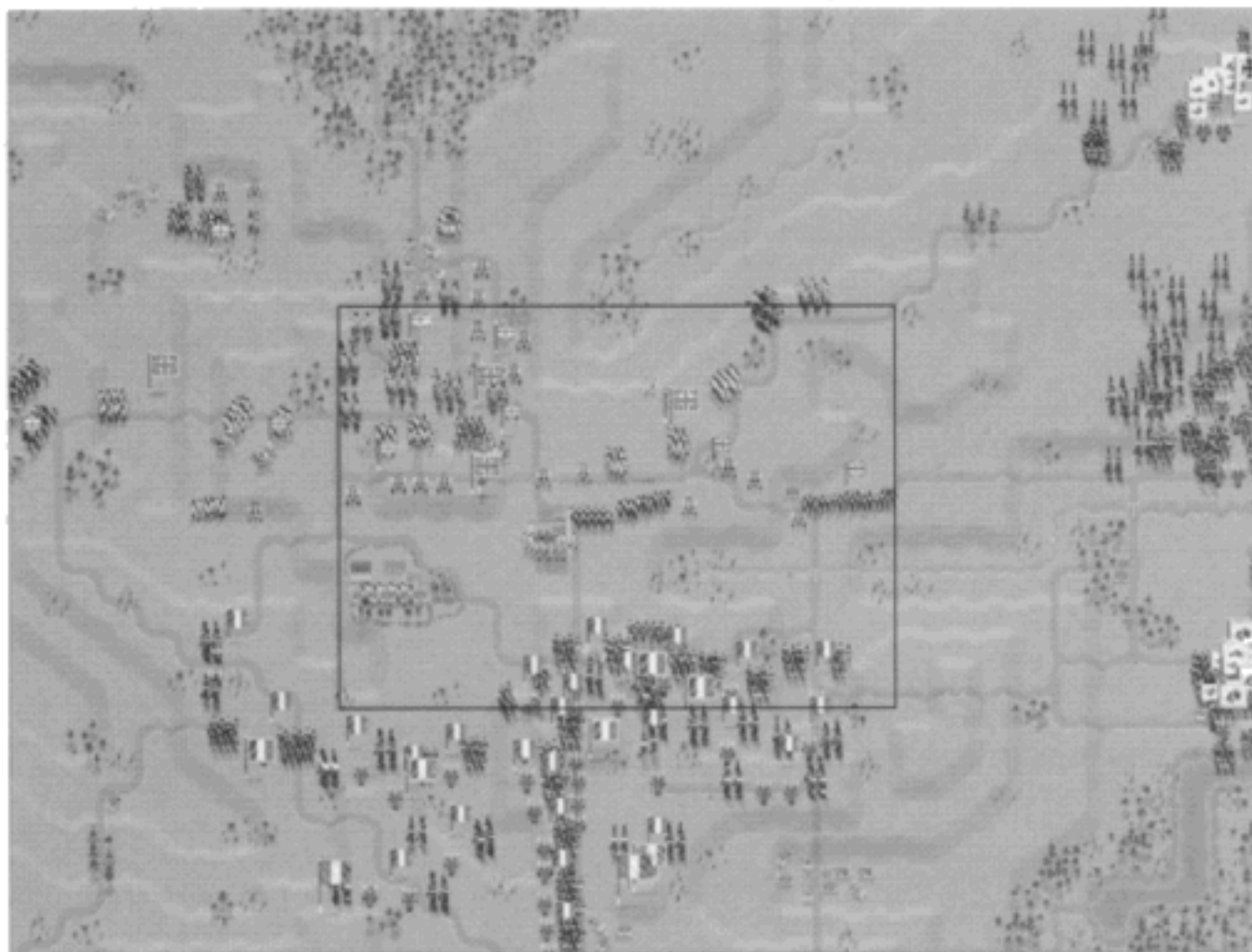
Lente *Rapide*
Normale

Sons On/Off: Sélectionnez cette option pour activer/désactiver les bruits du combat.

Musique On/Off: Sélectionnez cette option pour activer/désactiver la musique.

Pause On/Off: Sélectionnez cette option pour interrompre le jeu. Sélectionnez-la à nouveau pour reprendre le jeu. Lorsque le jeu est en pause, vous pouvez faire défiler la carte, et accéder au Database, mais le temps de jeu reste gelé.

Options de jeu



La carte Quatre Miles de Waterloo. Le cadre indique la taille de l'écran. Placez le pointeur sur le bord de l'écran et appuyez sur le BDS, pour faire défiler la carte dans la direction désirée.

Options de jeu

Quitter le jeu: En sélectionnant cette option, vous aurez trois choix:

- Sauvegarder et revenir au système d'exploitation.*
- Revenir au système d'exploitation*
- Continuer le jeu.*

Le menu Database

Dans toutes les batailles, vous pouvez voir les Databases des troupes et Commandants participant. Si vous voulez examiner la totalité du Database, sélectionnez cette option sur le Menu principal.

Le menu Informations

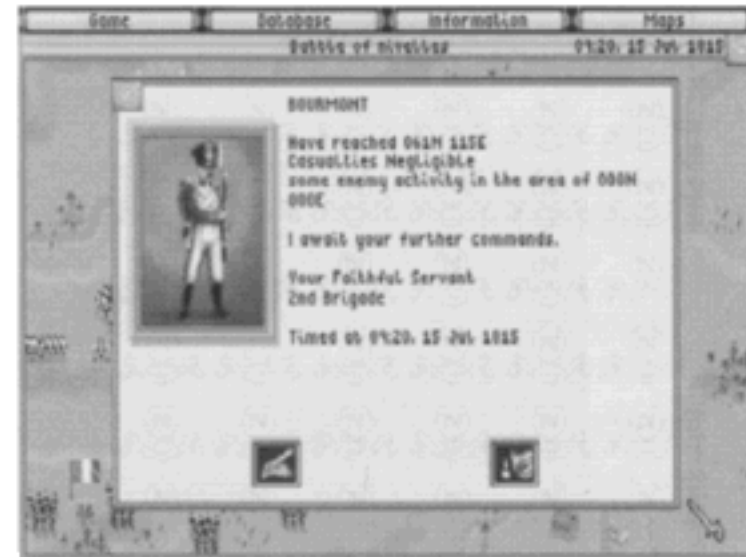
L'option Messages affiche un sous-menu avec les options suivantes:

- Dernier message reçu: pour voir le dernier message
- Messages de brigade on/off: pour activer/désactiver les messages du niveau brigade
- Messages de division on/off: pour activer/désactiver les messages du niveau division
- Messages de corps/d'aile on/off: pour activer/désactiver les messages du niveau corps/ailes

Les messages seront affichés dans une fenêtre apparaissant sur l'écran de Bataille principal. Cette fenêtre a deux boutons: le bouton de gauche vous ramène à l'écran de Bataille, sur lequel clignote la personne qui a envoyé le message. Le bouton de droite fait disparaître la fenêtre. Vous pouvez fermer cette fenêtre, en cliquant sur l'emplacement prévu à cet effet, au coin supérieur gauche.

Horloge et date on/off: L'heure et la date apparaîtront dans la barre, en haut de l'écran de Bataille principal.

Remarque: toutes les batailles sont chronométrées. Agissez rapidement et de façon décisive.



La fenêtre de messages

Menu Cartes

Zoomer: Mettez cette option en surbrillance, puis placez le pointeur hors du menu. Le pointeur se transforme en loupe. Placez-la sur la zone que vous voulez agrandir et sélectionnez.

Sortir de Zoom: Mettez cette option en surbrillance et sélectionnez-la. Vous réduirez d'un niveau à la fois.

Vous ne pouvez agrandir/réduire que d'un niveau à la fois. Recommencez la procédure pour passer au niveau supérieur/inférieur.

Options de jeu



Détails de la carte du champ de bataille

La carte du champ de bataille comprend des détails du terrain, les collines, les routes, les villes, les bâtiments, les rivières, les ponts et les forêts. Prenez le temps de vous familiariser avec la topographie des lieux; *c'est en combinant le terrain et les tactiques que vous gagnerez des batailles!*

Les drapeaux de commandement

Les drapeaux de commandement sont utilisés pour identifier les Commandants, et font usage de "zones actives" pour accéder aux fenêtres d'Ordres. Toutes les échelles de carte, sauf celle d'Un Mile, donnent les mêmes renseignements graphiques:



Les drapeaux des commandants d'infanterie sont rectangulaires.



La cavalerie est représentée par des fanions.



Tous les drapeaux des commandants de corps sont dorés.



Tous les drapeaux des commandants divisionnaires sont unis.

La carte Un Mile

Cette échelle de carte affiche les drapeaux de brigades. Tous les Commandants sont représentés par la silhouette montée sur un cheval de couleur, indiquant les différences de niveaux de commandement.

Commandant	Couleur du cheval
Napoléon	Blanc
Wellington	Marron
Blücher	Blanc
Aile (Français seulement)	Blanc
Corps d'infanterie	Gris
Corps de cavalerie	Gris
Division d'infanterie	Noir
Division de cavalerie	Noir
<i>Représentation</i>	
Brigade	Troupe <i>plus</i> drapeau
Artillerie	Fusils, chevaux et canons mobiles

Autres échelles de carte (4 miles, 8 miles)

Les drapeaux sont utilisés pour représenter les Commandants à toutes les échelles de carte. Ces drapeaux sont organisés en tailles et en types, avec un drapeau spécial pour les Commandants d'armée. Les drapeaux de brigade n'apparaissent pas à cette échelle, seuls les canons et les troupes sont affichés.

Options de jeu

Vous pouvez également sélectionner des soldats/Commandants ennemis sur les différentes cartes, mais ceci ne vous indiquera que leur identité. Vous pouvez accéder au Database, sauf si vous jouez aux niveaux les plus élevés (Elite et Garde), mais vous n'avez aucun contrôle sur les ordres militaires. De plus, à Waterloo, si vous êtes dans le camp des Anglo-alliés, vous ne pourrez pas commander les soldats prussiens.



Déplacer des troupes sur le champ de bataille

Donner des ordres

Ordres de commandement (cartes 4 miles et 8 miles)

- Placez le pointeur épée sur le drapeau approprié.
- Sélectionnez-le avec le BGS.

Vous verrez apparaître une fenêtre d'Ordres de commandement affichant:

Echelle de carte	Commandement	Représentation
8 Miles	Armée	Drapeau
	Aile	Drapeau
	Corps	Drapeau
	Division	Drapeau
4 Miles	Armée	Drapeau
	Aile	Drapeau
	Corps	Drapeau
	Division	Drapeau
	Brigade	Soldat
	Artillerie	Canon

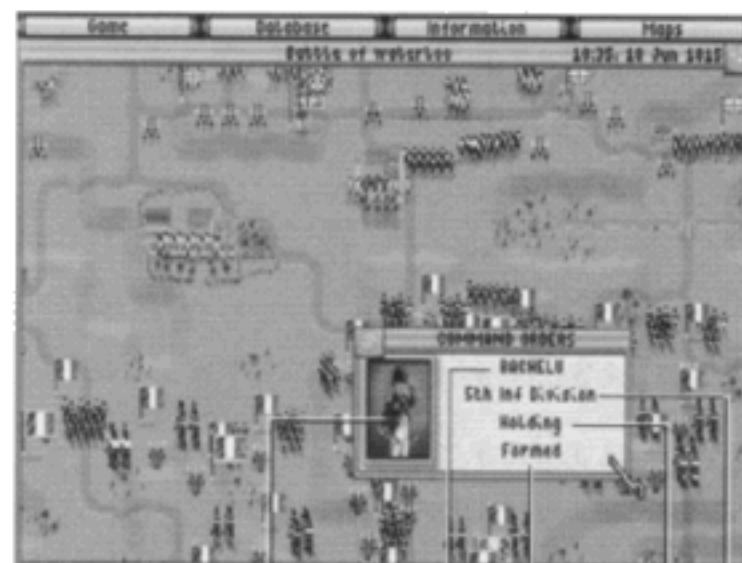


Illustration du Commandant

Statut

Nom de l'unité

Nom

Ordres opérationnels

Options de jeu



Sous-menu d'Ordres opérationnels

Mettez l'option Ordres opérationnels en surbrillance pour voir apparaître un sous-menu avec les ordres correspondant à chaque unité:

Attaquer: Utilisez cet ordre pour attaquer une unité ennemie sélectionnée. Mais, attention! Les unités se rapprochent de l'ennemi et engagent le combat. L'infanterie tentera de tirer sur l'ennemi avant d'attaquer à la baïonnette.

Garder: Les unités reçoivent l'ordre de garder leur position actuelle. Cet ordre modifiera également la direction des troupes, en plaçant le pointeur dans la direction désirée, et en appuyant sur le BGS.

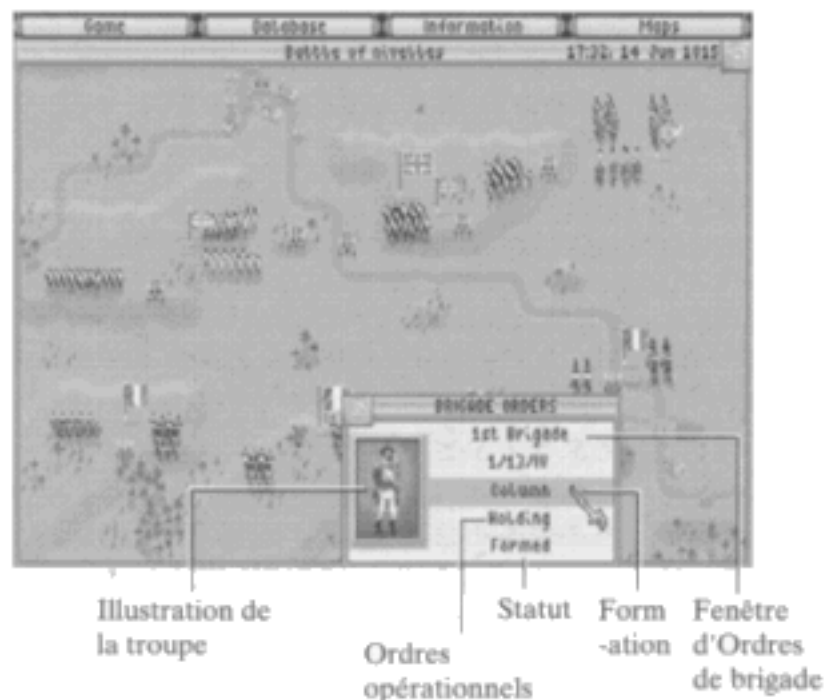
Déployer: Utilisez cet ordre pour effectuer tous vos déplacements tactiques; si vous voulez, par exemple, indiquer à l'ennemi que vous êtes fort d'un côté, de façon à ce qu'il déplace ses troupes en conséquence. Les troupes se déplaceront à une vitesse normale, à une portée efficace. Les modifications nécessaires concernant la formation/direction seront effectuées pour assurer le succès du déploiement.

- Placez le pointeur cible à l'endroit où vous voulez déployer vos troupes, et sélectionnez-le avec le BGS. L'unité s'y rendra, en prenant le temps nécessaire, en fonction du terrain et des autres obstacles.

Battre en retraite: Utilisez cet ordre pour attirer l'ennemi hors de ses positions, ou pour tirer vos troupes d'une situation difficile. Les unités ignoreront les ordres d'assaut, de déploiement, ou de défense, et battront en retraite, tout en conservant leur formation. Les unités battent en retraite jusqu'à au point sélectionné.

- Mettez un ordre opérationnel en surbrillance, et sélectionnez-le avec le BGS.

Options de jeu



Ordres de brigade (Carte 4 Miles)

- Placez le pointeur au centre d'une unité.
- Appuyez sur le BGS.

Une fenêtre d'Ordres de brigade apparaîtra, (cf illustration).

Une formation appropriée peut être sélectionnée parmi les suivantes (si applicable):

Formations d'infanterie

Ligne: Les unités d'infanterie avancent en ligne, et font feu lorsqu'elles sont à portée de tir. La formation en ligne permet à un maximum de soldats de tirer, et une armée bien commandée peut détruire rapidement l'ennemi.

Colonne: Cette formation a été créée pour contrôler une armée de novices, qui manquaient d'entraînement pour manœuvrer en ligne. La formation en colonne est plus longue et moins large que la formation en ligne. Il est plus facile de maintenir cette formation, et elle est plus efficace en combat rapproché; malheureusement elle est plus vulnérable aux tirs de canons et de fusils.

Éparpillée: Pour contrer les problèmes de la formation en colonne, l'infanterie légère est utilisée comme bouclier dans la formation éparpillée. Les soldats sont plus difficiles à atteindre, mais plus vulnérables aux attaques rapprochées.

Ne confondez pas la formation éparpillée avec l'ordre de s'éparpiller qui peut être donné à l'infanterie légère.

Le carré: C'est une formation de défense contre la cavalerie. C'est un carré vide en son centre, mais d'une épaisseur de quatre rangées de soldats, pointant leurs baïonnettes vers l'extérieur. Lorsqu'ils sont en carré, les soldats peuvent tirer sur la cavalerie, car ils savent qu'ils ne seront pas attaqués par les côtés ou par derrière.

Mixte: C'est une formation de brigade française, dans laquelle les bataillons du centre sont en ligne, alors que les extrémités sont en colonne. Cette formation bénéficie de la puissance de feu supplémentaire des soldats en ligne, et de la plus grande efficacité de la formation en colonne lors de combats rapprochés.

Options de jeu

Formations de cavalerie:

La Cavalerie peut adopter une formation en colonne ou en ligne.

Colonne *Ligne*

Ordres opérationnels

Mettez cette option en surbrillance pour faire apparaître un sous-menu comportant les ordres appropriés pour cette unité:

Attaquer *Déployer*
Garder *Battre en retraite*

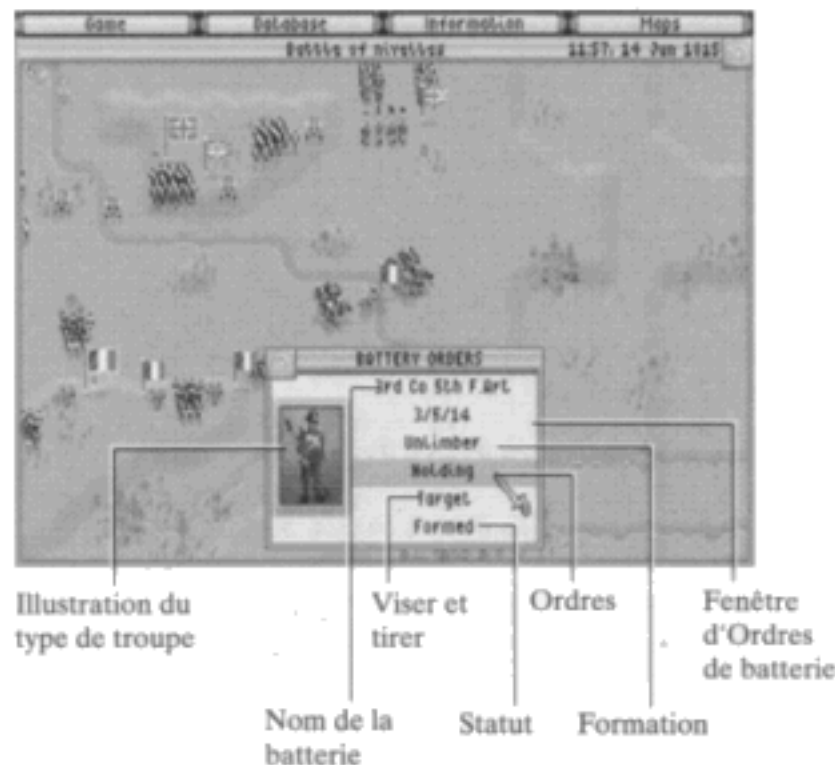
Mettez un ordre opérationnel en surbrillance, et sélectionnez-le avec le BGS. Vous retournerez à la fenêtre d'Ordres de brigade, l'ordre choisi étant activé. L'ordre sera ensuite exécuté. Si l'action est en cours, l'ordre opérationnel vous donnera ce renseignement (ex.: "En train de se déployer").

Statut de troupes

Formé: Les soldats forment une unité opérationnelle, et sont prêts à recevoir des ordres de leur Commandant.

Désordonné: Les soldats sont en train de former une unité pour accomplir un ordre. Ils ne constituent pas encore une unité opérationnelle. Les soldats peuvent aussi devenir désordonnés face à certaines actions de l'ennemi, ou bien en traversant des terrains difficiles, des rivières, etc... Ils peuvent recevoir des ordres

En déroute: Les soldats ne sont pas rassemblés en unité opérationnelle. Ils ont été dispersés par l'ennemi, et ne peuvent pas recevoir d'ordres.



Ordres de batterie (Artillerie - carte 4 Miles)

- Placez le pointeur épée sur un canon.
- Appuyez sur le BGS.

Lorsque la fenêtre d'Ordres de batterie apparaît, elle affiche les renseignements suivants:

Options de jeu

La formation: Sélectionnez entre Mobile ou Statique.

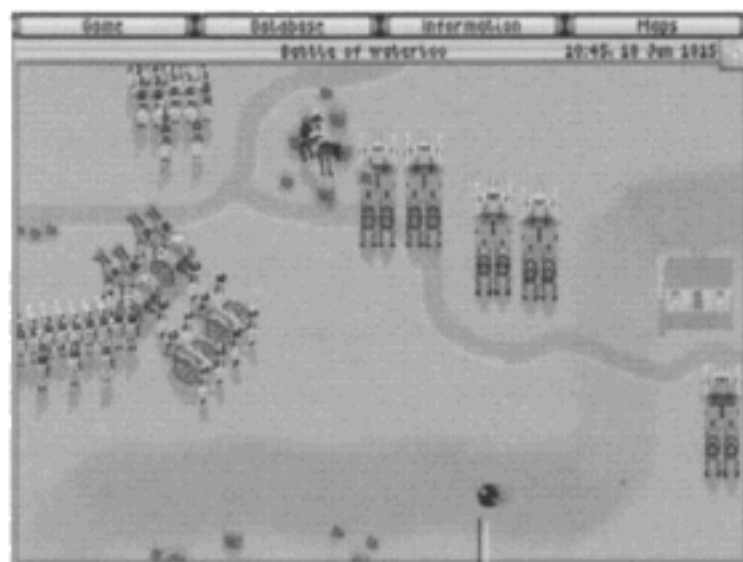
Les ordres de mouvement: Mettez cette option en surbrillance pour faire apparaître un sous-menu, avec les ordres correspondant à chaque unité:

Avancer: Avancer jusqu'à la position indiquée. La batterie est automatiquement désattelée lorsqu'elle atteint la position.

Battre en retraite: Se retirer jusqu'à une position désignée.

La batterie s'arrête et garde sa position. Elle ouvre le feu, lorsque l'ennemi est à sa portée.

- Mettez un ordre en surbrillance et sélectionnez-le avec le BGS. Si nécessaire, vous devrez sélectionner une position avec le pointeur cible, pour que cette action soit exécutée.



Pointeur de cible
d'artillerie

La cible

Choisissez cette option pour utiliser vos canons.

- Mettez cette option en surbrillance et sélectionnez-la.

Le curseur se transforme en pointeur cible d'artillerie (un boulet). Placez-le sur la cible désirée et appuyez sur le BGS. L'unité se tourne alors vers la cible, et si elle est à sa portée, ouvre le feu.

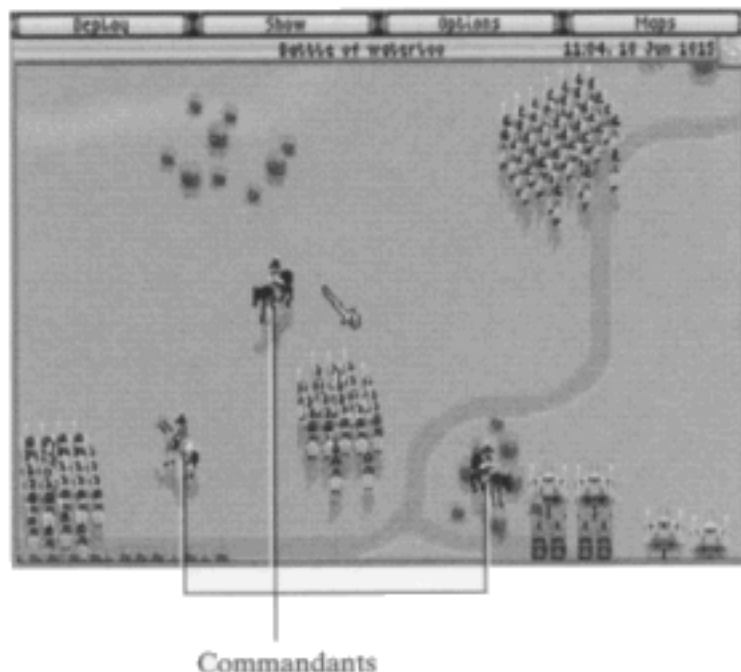
Des fenêtres de messages apparaîtront pour vous donner des renseignements (si vous êtes trop loin de la cible, par exemple).

Aux niveaux les plus faciles, vous ne pouvez pas tirer sur des troupes alliées. Aux niveaux plus réalistes, vous êtes libre de faire des erreurs.

Donner des ordres (carte 1 Mile)

Introduction: Sur la carte Un Mile, vous verrez une vue rapprochée isométrique de la zone de combat. Vous ne pourrez pas voir une image de la bataille toute entière, mais seulement des engagements individuels. Vous pouvez voir clairement les unités se mettant en formation (ligne, colonne, éparpillé, etc...), les blessés, et les dégâts infligés aux canons et aux bâtiments. C'est le niveau à utiliser si vous voulez observer des tactiques de base en action (comme la cavalerie attaquant l'infanterie, et l'infanterie se mettant en carré).

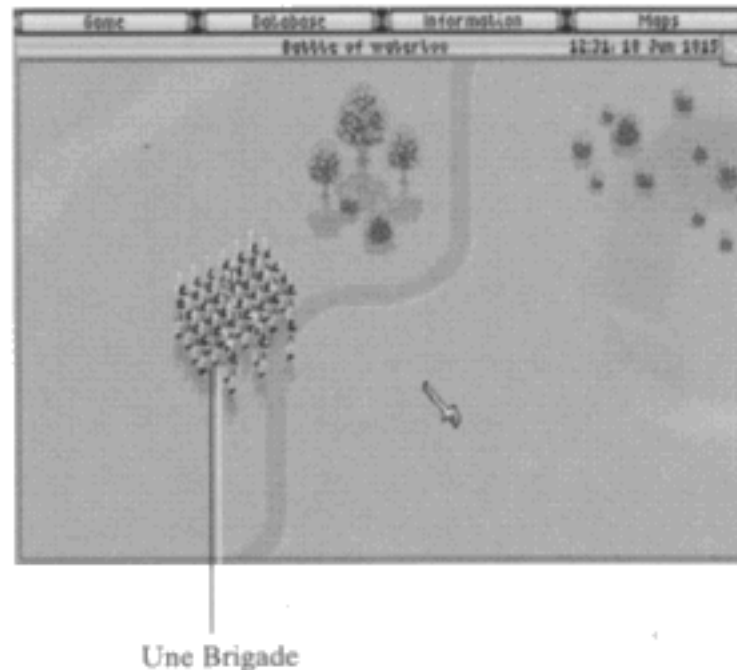
Options de jeu



Commandants

Les Commandants: Au niveau carte Un Mile, les Commandants apparaissent sur le champ de bataille.

- Sélectionnez la silhouette pour faire apparaître la fenêtre d'Ordres de commandement. Cette fenêtre est identique à celle des cartes 4 Miles et 8 Miles. Si vous donnez un ordre à un Commandant (Déployer, par exemple), toutes les unités qu'il commande exécuteront cet ordre.



Une Brigade

Les brigades: Les brigades sont représentées par des groupes d'hommes, en uniforme, avec un drapeau au centre de la formation.

Remarque: chaque soldat, représente environ 70 soldats. Une silhouette à cheval représente 70 cavaliers, et un canon représente un maximum de 3 canons.

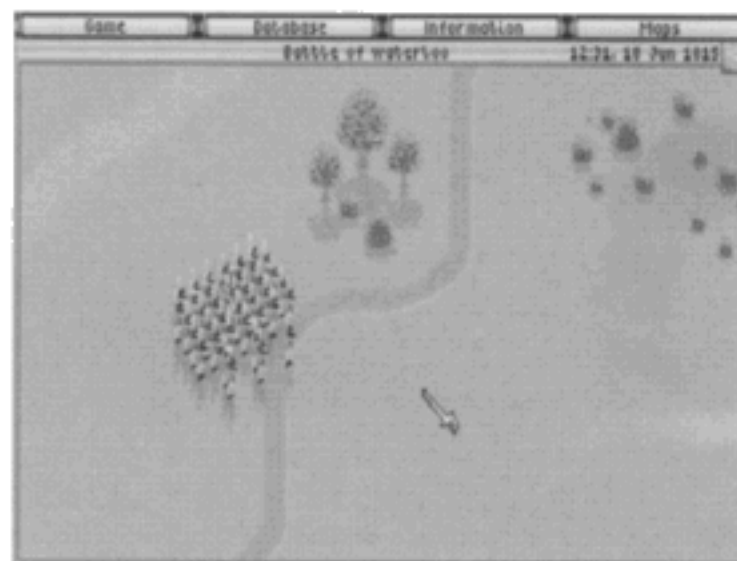
Options de jeu

- Placez le pointeur épée sur un drapeau.
- Appuyez sur le BGS.

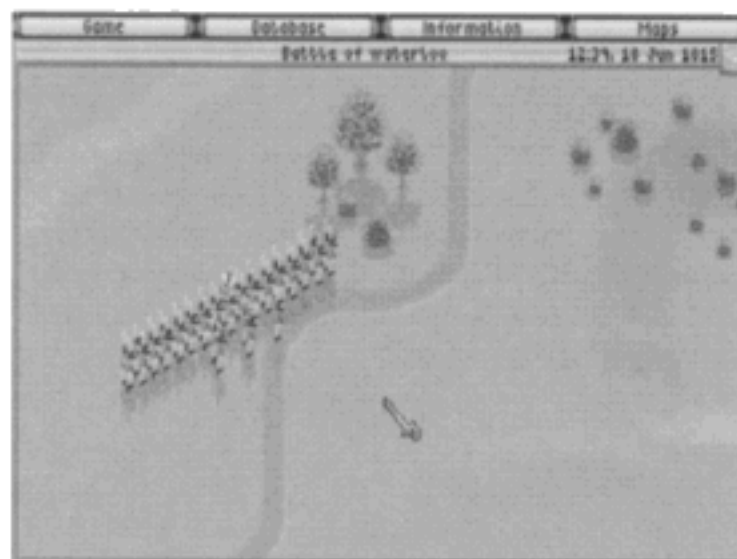
Lorsque la fenêtre d'Ordres de brigade apparaît, vous pouvez donner des ordres et modifier les formations de la même façon que pour la carte Quatre Mils (voir ci-dessus).

Sur les cartes Un et Quatre Mils, vous pouvez voir les troupes adopter différentes formations.

Infanterie

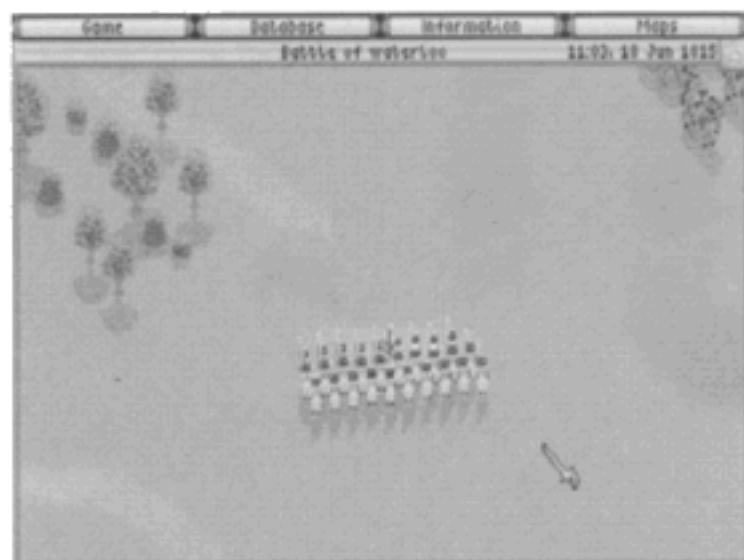


Colonne



Ligne

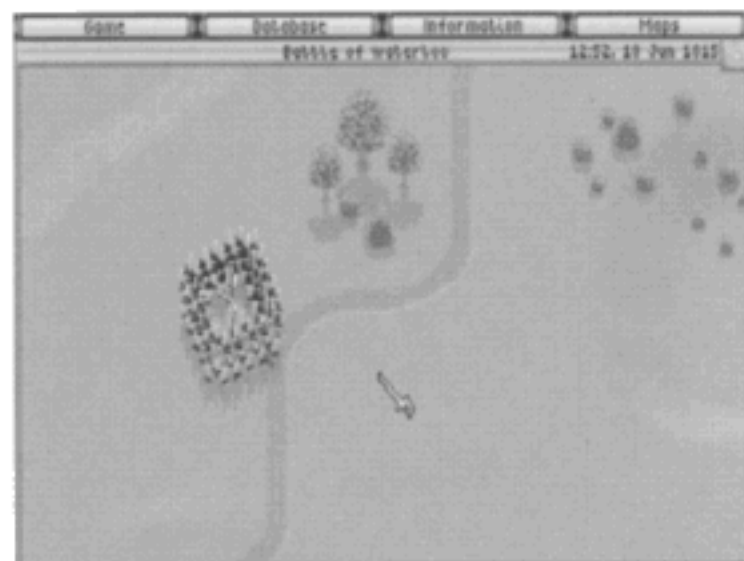
Options de jeu



Eparpillée



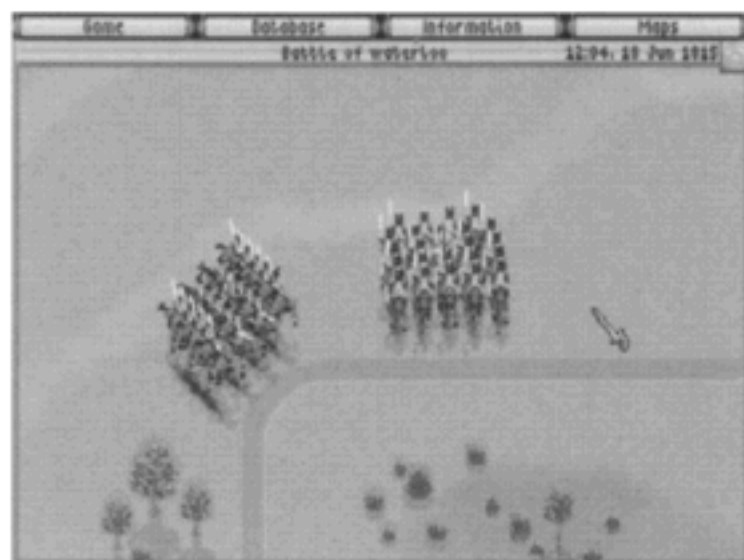
Mixte (Armée française seulement)



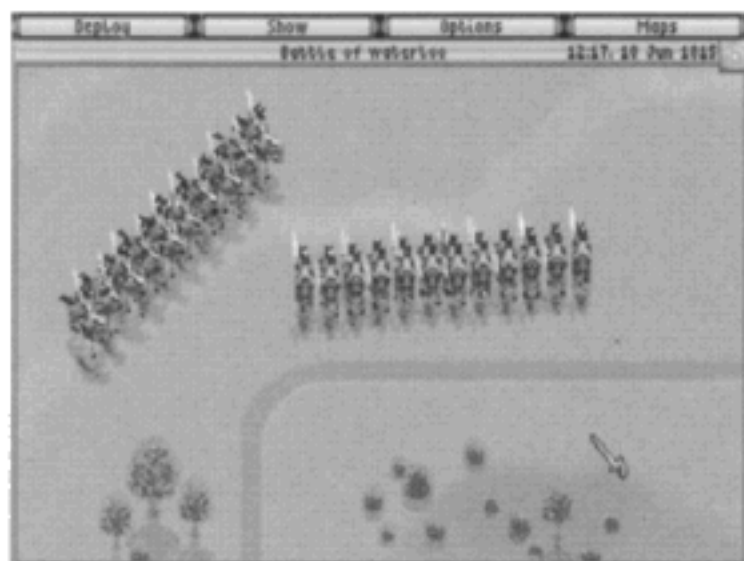
Carré

Options de jeu

Cavalerie

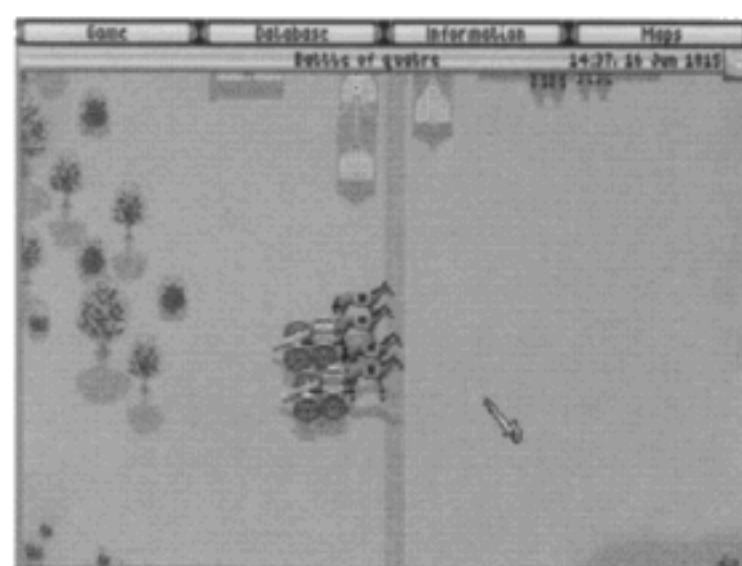


Colonne

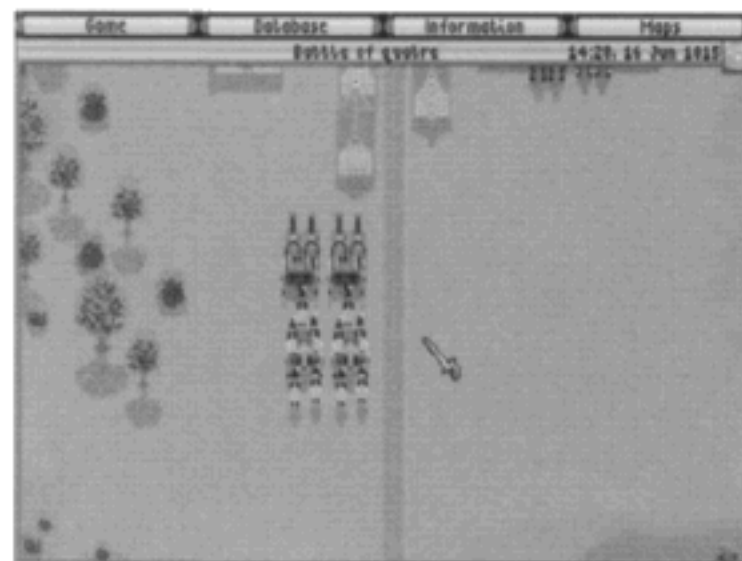


Ligne

Artillerie



Mobile



Statique

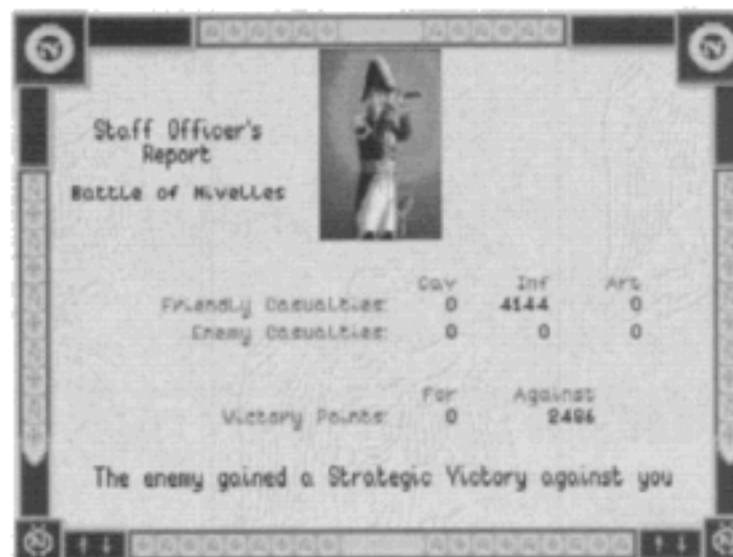
Options de jeu



La fin de la bataille

Lorsque la bataille est terminée, vous recevez un rapport de l'Officier d'Etat-Major, vous donnant les résultats officiels.

Vous aurez ensuite la possibilité de retourner à l'écran Menu principal.



Tactiques de combat



Résumé

Fields of Glory permet au combat de se dérouler rapidement et de façon décisive, lorsque les unités qui s'opposent se trouvent à portée de tir. Les tactiques du champ de bataille impliquent quelques facteurs importants:

- Mobilité et assaut sont les clés de la stratégie napoléonienne.
- Les canons doivent être utilisés pour semer la panique dans les rangs ennemis avant l'assaut.
- Une bataille est gagnée lorsque l'ennemi est délogé par des attaques d'infanterie ou de cavalerie.
- Une unité qui ne résiste pas à un assaut subira de fortes pertes lorsqu'elle sera poursuivie.



L'infanterie au combat

Types d'infanterie

Bien qu'il y ait des différences entre les armées des différents pays, l'infanterie est généralement divisée en quatre types de base:

La milice: Des soldats peu entraînés qui effectuent les tâches de base des fantassins de ligne.

L'infanterie de ligne: Nombre modéré de soldats entraînés à manœuvrer en formations serrées.

L'infanterie légère: Troupes dont la motivation est plus importante, et qui peuvent participer à des formations plus ouvertes, comme la formation éparpillée.

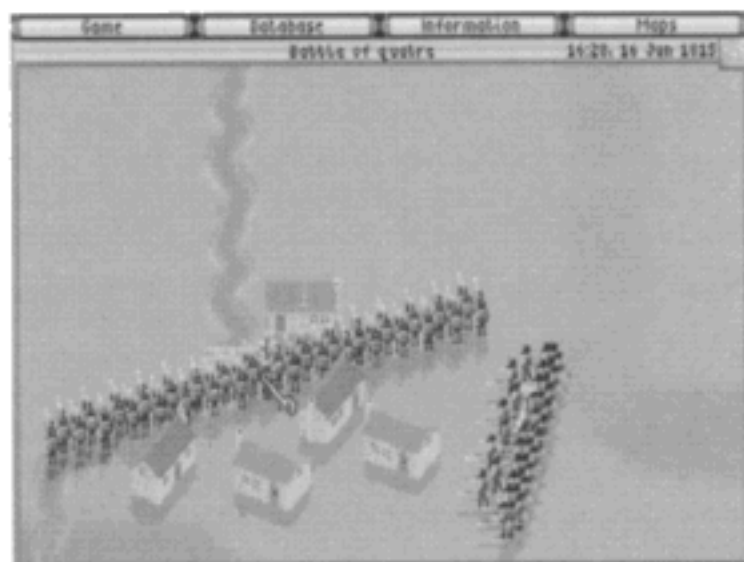
L'infanterie spéciale: Ces soldats sont hautement motivés, et leur rôle est de donner l'assaut aux positions ennemies. La Vieille Garde et la Garde Moyenne en font partie.

Tactiques de combat

Les tactiques d'infanterie

S'éparpiller: C'est l'ordre donné à l'infanterie légère pour faire une reconnaissance en vue d'une attaque, ou tirer sur les formations ennemies. Les tirs des soldats ainsi éparpillés font diversion chez l'ennemi, avant l'assaut.

Assaut : Les soldats qui donnent l'assaut ne tireront qu'une fois avec leur mousquet, avant d'entamer le combat à la baïonnette. S'ils devaient s'arrêter pour recharger, l'attaque serait interrompue et elle risquerait d'échouer. Si une attaque nécessite d'être renouvelée, elle implique l'utilisation de nouveaux hommes.



Brigade française attaquant une position anglo-alliée à Quatre Bras

Les fantassins sont disposés en rangs serrés afin d'assurer la cohésion et la discipline face à une attaque de cavalerie. Cependant, cela les rend vulnérables aux tirs de l'artillerie et des mousquets.

Les troupes ennemies s'enfuient souvent avant que l'attaque ne soit terminée, ou les troupes qui attaquent commettent une faute avant d'avoir terminé l'assaut. Dans les deux cas, les pertes seront lourdes pour le camp qui n'a pas réussi à prendre l'avantage. Le résultat d'un combat au corps-à-corps entre les formations d'infanterie est imprévisible, à moins que le camp adverse n'ait déjà subi les attaques de l'artillerie, ou d'une formation éparpillée. Lorsqu'un ennemi a été dérangé, la victoire sourit toujours à celui qui a attaqué.

Tableau d'organisation de l'infanterie

Nom	Composition	Notation militaire	Notes
Compagnie	100-300 hommes	I	L'unité de base du jeu
Bataillon	(4-12 Companies)	II	
Régiment	(2-3+ Bataillons)	III	
Brigade	(2-5 régiments)	X	
Division	(2-3+ brigades)	XX	Armée française seulement
Corps	(2+ divisions)	XXX	
Aile	(2+ corps)	XXXX	
Armée	(2+ ailes)	XXXXX	

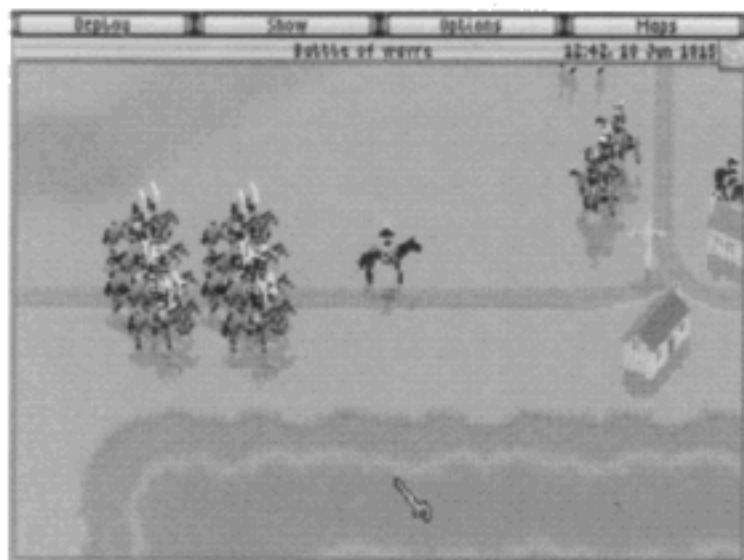
Tactiques de combat



La cavalerie au combat

Type de cavalerie

La cavalerie légère: Utilisez la cavalerie légère pour attaquer les positions ennemies, pourchasser les formations en déroute et faire fonction de bouclier pour votre armée. En général, la cavalerie légère peut exécuter des tâches plus longues et plus dures que n'importe quelle autre unité montée; cependant, elle est moins efficace, pendant le combat, que la cavalerie lourde ou moyenne.



Charge de Cavalerie à la bataille de Wavre

Les cavaleries lourde et moyenne: Elles doivent être utilisées lors d'interventions spéciales; pour contrer la cavalerie ennemie ou pour attaquer l'infanterie. Ces cavaleries sont constituées par des hommes plus grands sur des chevaux plus grands.

Tactiques de cavalerie

Tous les types de cavaleries ont un potentiel de choc sur les champs de bataille. La cavalerie est utilisée pour contrer la cavalerie ennemie, et s'attaquer à l'artillerie et l'infanterie. De plus, la cavalerie protège l'infanterie et l'artillerie alliées. La cavalerie doit également pourchasser les unités ennemies en déroute.

Tableau d'organisation de cavalerie

Nom	Composition	Notation militaire	Notes
Compagnie		I	
Escadron	(2-3 compagnies)	II	100-200 hommes
Régiment	(2-3 escadrons)	III	300-900 hommes
Brigade	(2-3 régiments)	X	
Division	(2-3+ brigades)	XX	
Corps	(2+ divisions)	XXX	

Tactiques de combat



Artillerie

Types d'artillerie

Artilleurs à pied: Les artilleurs à pied sont utilisés comme une force d'appui pour les formations d'infanterie, et pour former les Grandes Batteries, afin de concentrer la puissance de feu sur une section de la ligne ennemie, avant de donner l'assaut.

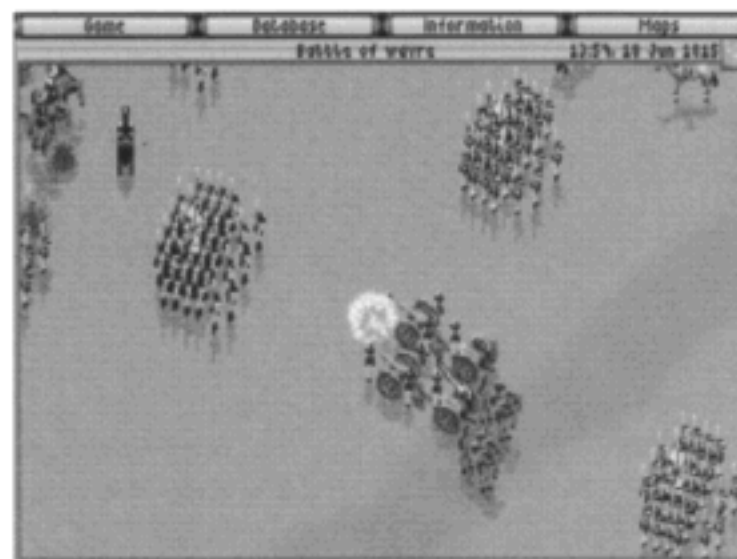
Artilleurs montés: C'est une unité qui se déplace plus rapidement que les artilleurs à pied; elle sert d'appui aux unités de cavalerie, et opère parallèlement à l'infanterie.

Tactiques d'artillerie

Des tirs à longue portée mettront en déroute les formations ennemies, réduisant ainsi leur efficacité. Les tirs à longue portée ne pouvaient pas détruire totalement les formations ennemies, mais les blessures infligées par l'artillerie étaient la cause principale des pertes sur les champs de bataille napoléoniens. Des tirs d'artillerie à courte portée pouvaient être dévastateurs.

Formations d'artillerie

Les canons sont identifiés par le poids de leurs boulets. A cette époque-là, ils pesaient entre trois et douze livres, et les batteries étaient composées de quatre à huit canons. Une batterie déploie ses canons à environ soixante mètres de distance les uns des autres, afin d'occuper la plus grande surface possible du front.



Artillerie tirant sur une formation en colonne à Wavre

Organisation d'artillerie

Batterie (4-8 canons) (100-300 hommes)

Rattachée à l'infanterie ou à la cavalerie, ou placée dans des réserves d'artillerie.

Tactiques de combat



Opération combinée des différentes armes

En utilisant les trois armes (artillerie, infanterie et cavalerie) lors d'opérations combinées, vous pourrez prendre l'avantage sur le champ de bataille.

Artillerie

- Utilisez les canons pour semer la panique dans les rangs ennemis, au début d'une attaque générale, ou pendant un assaut de l'infanterie. Faites avancer l'artillerie en même temps que l'infanterie, afin qu'elle puisse dévaster l'ennemi à courte portée, avant que l'infanterie ne donne l'assaut.
- Utilisez l'artillerie avec la cavalerie pour mettre en déroute la cavalerie ennemie, et bombarder l'infanterie qui s'est mise en carré, pour se protéger de votre cavalerie.

Cavalerie

- Vous pouvez également utiliser la cavalerie pour ralentir et stopper les attaques ennemies. La cavalerie peut charger l'infanterie, si celle-ci n'est pas en carré, afin de la diviser. Si l'infanterie ennemie se met en carré pour se défendre, elle ne peut plus adopter une formation d'attaque, qu'elle laisse le soin d'organiser, à l'artillerie et à l'infanterie alliées.

Il existe de nombreuses contre-mesures pouvant être utilisées contre les opérations combinées, mais il ne tient qu'à vous, en tant que Commandant, de coordonner les trois armes, pour l'attaque et la défense.



Opération combinée à la bataille de Wavre: le commandant français utilise l'Infanterie, la Cavalerie, et l'Artillerie pour attaquer

Le Database de Fields of Glory



Résumé

Le Database de *Fields of Glory* vous permet d'accéder à une grande quantité de renseignements et peut être consulté à tout moment du jeu. Il communique tous les détails des Commandants, des troupes et de leur organisation pour chaque armée. Le Database vous donne une liste des capacités des Commandants, du nombre de soldats, et de leur condition actuelle. Chaque unité est illustrée de façon précise, par un portrait typique. Vous pouvez consulter ces renseignements pour les trois armées, et y accéder à partir des différents modes.

La bataille qui se déroule actuellement est interrompue, jusqu'à ce que vous retourniez à l'écran de Bataille principal.



Accéder au Database

Contrôles

Le bouton gauche de la souris (BGS) sélectionne une option. Le bouton droit de la souris (BDS) vous ramène à l'écran précédent.

Le menu du Database

- Placez le pointeur épée sur le menu Database de l'écran de Bataille principal, et appuyez sur le BDS. Le menu restera activé, vous permettant de sélectionner le Database pour votre choix d'armée. Pour chaque bataille, vous ne pouvez accéder qu'aux troupes qui participent à l'engagement, mais vous pouvez voir la totalité du Database à partir de l'écran Menu principal.

- Mettez une armée en surbrillance et sélectionnez-la avec le BGS. Vous passerez au Database de *Fields of Glory*.

Le Database de Fields of Glory

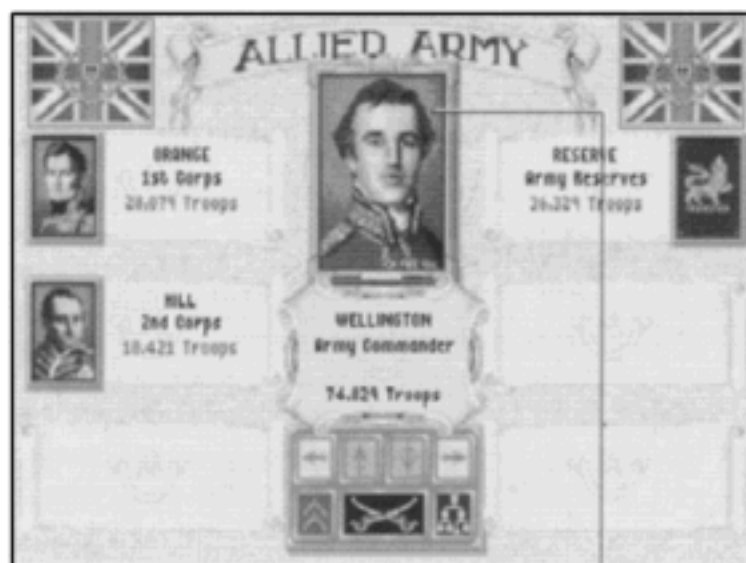
L'option drapeau

Vous pouvez également accéder au Database, à n'importe quel moment de la bataille, en cliquant sur les drapeaux individuels des Commandants, ou ceux des troupes (chaque formation de troupes porte un drapeau), et en sélectionnant ensuite le portrait de la fenêtre d'Ordres.



Une fois que vous avez accédé au Database, vous verrez les renseignements suivants:

Le portrait



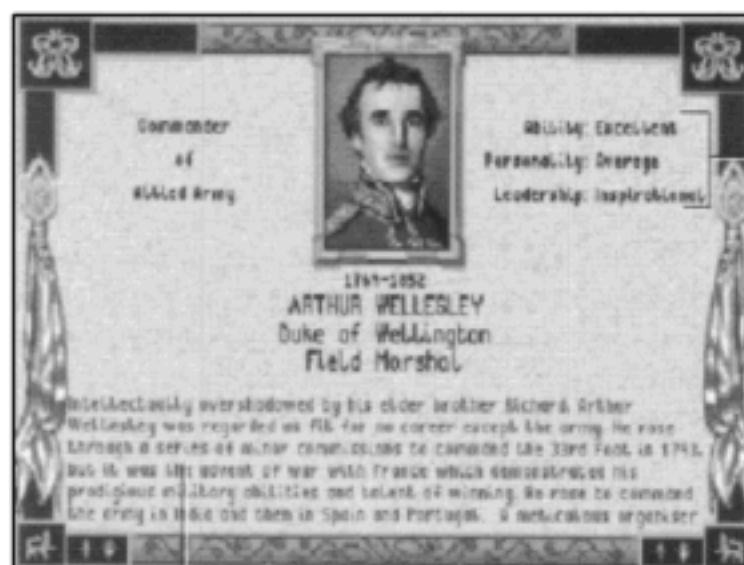
Le Database anglo-allié au plus haut niveau

Portrait du
Commandant

Un portrait du Commandant ou de l'unité sélectionné apparaît au centre de l'écran. Le portrait vous donne une idée de l'importance du Commandant. Les portraits représentant un buste sont réservés aux grands Commandants, comme Napoléon et ses maréchaux. Les portraits de trois-quarts représentent les Commandants divisionnaires. Les portraits en pied sont réservés aux brigades. De plus, les portraits de soldats représentent un aspect de leur fonction: les artilleurs portent une pièce de leur canon, les fantassins portent des mousquets, et la cavalerie porte des sabres ou des lances. Il est donc très facile de connaître la fonction des soldats et de leurs Commandants.

Détails du Commandant

- Sélectionnez le portrait avec le BGS, pour passer à un écran



Biographie

Résumé des
capacités

Le Database de Fields of Glory

d'information. Vous obtiendrez les renseignements suivants:

<i>Position dans l'armée</i>	<i>Leader</i>
<i>Capacité</i>	<i>Nom complet et dates</i>
<i>Personnalité</i>	<i>Une courte biographie</i>

Chaque type de Commandant a ses avantages et ses inconvénients, et il est important de bien connaître les forces et les faiblesses des Commandants, tout comme les types de troupes.

Cette classification n'est qu'une indication du comportement futur du Commandant, mais ne le garantit en aucun cas. Il est pourtant vrai, qu'un Commandant "laborieux" est plus enclin à suivre les ordres à la lettre, mais pas avec autant de vigueur qu'un "imprudent"; un Commandant "imprudent" essaiera d'abord d'exécuter les ordres, avant de saisir ce qu'il pense être une opportunité.

Professionnalisme

<i>Mauvais</i>	<i>Bon</i>
<i>Médiocre</i>	<i>Excellent</i>
<i>Moyen</i>	

Ceci indique la capacité du Commandant à obtenir les meilleures performances de ses troupes. Ceci affecte l'unité du Commandant en matière de tir, de combat rapproché, et de formation.

Leader

<i>Peu motivant</i>	<i>Motivant</i>
<i>Mauvais</i>	<i>Charismatique</i>
<i>Moyen</i>	

Ceci indique la capacité du Commandant à gonfler le moral de ses unités. Ceci affecte la capacité de l'unité à charger, parer une charge, et se mettre en carré.

Personnalité

<i>Laborieux</i>	<i>Impétueux</i>
<i>Prudent</i>	<i>Imprudent</i>
<i>Moyen</i>	

Ceci indique la capacité du Commandant à suivre les ordres, et sa persévérance, avant de se retirer ou de demander de l'aide. Ceci affecte le contrôle des unités du Commandant, ainsi que leur moral et efficacité.

Détails de brigade

Vous verrez des renseignements sur les Commandants divisionnaires. Au niveau brigade, vous verrez les informations suivantes:

Commandant
Majoor Generaal W.F. Graf van Blijland

Illustration
Portrait: Dutch Militia Batalion

Composition
1st Dutch - Belgian Brigade
2nd Dutch - Belgian Infantry Division

Contexte historique
Comprising:
27th Dutch Jager Battalion
Grünebach
7th Belgian Line Battalion
Vandensande
5th Dutch Militia Battalion
Westenberg
7th Dutch Militia Battalion
Singelmeek

Honneurs de bataille
Commander: Lieutenant Colonel J.W.
Commander: Lieutenant Colonel F.B.
Commander: Lieutenant Colonel J.J.
Commander: Lieutenant Colonel K.

Nombre de soldats
Troop Type: Militia Infantry
Status: Formed
Troops: 3233
Strength: 100 percent

Statut
Type de troupe

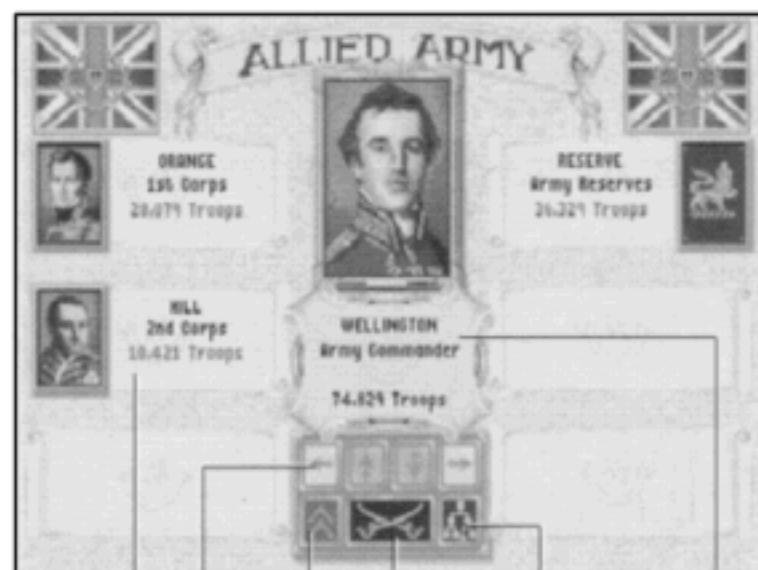
Le Database de Fields of Glory

Les petites flèches haut/bas aux coins inférieurs de l'écran, vous permettent de faire défiler les renseignements.

- Appuyez sur le BDS pour retourner à l'écran Principal du Database.

La légende

Au-dessous du portrait central sur l'écran Principal du Database, vous trouverez les détails suivants:



Commandement
d'unités

Chevron

Arbre structure de
commandement

Bloc
d'icônes

Retourner à
l'écran
Bataille ou
menu
principal

Légende

Parchemins des unités commandées

De chaque côté du portrait central, vous trouverez des parchemins affichant les unités commandées par la personne représentée par le portrait central. En sélectionnant ces petits portraits, vous pouvez accéder aux détails de ces subdivisions. Le portrait sélectionné sera placé au centre, et ses subdivisions apparaîtront de chaque côté.

Le bloc d'icônes

Juste au-dessous de la légende, vous trouverez le bloc d'icônes:

Les icônes flèches droite et gauche

- Sélectionnez ces icônes pour passer à une unité ou un Commandant, au même niveau de commande que celui que vous examinez.

Les icônes flèches haut et bas

Si le nombre d'unités commandées est supérieur à six, vous pouvez faire défiler la liste en cliquant sur ces flèches. Les flèches ne fonctionneront pas s'il n'y a pas plus de six unités.

Le chevron

Sélectionnez le chevron pour remonter la structure de commandement; des unités de soldats au Commandant d'armée.

L'arbre structure de commandement

Sélectionnez l'arbre structure de commandement, pour voir un schéma des troupes commandées par la personne représentée par le portrait.

Vous verrez un portrait du Commandant, plus un diagramme des unités.

Le Database de Fields of Glory



Tableau de l'ordre de bataille

Cette forme de notation vous permet de voir, du premier coup d'œil, la structure de commandement et les différents types d'unités de chaque armée.

Remarque: un corps d'Infanterie peut inclure l'infanterie, l'artillerie et peut-être aussi la cavalerie, alors qu'un corps de Cavalerie n'inclut que la Cavalerie et l'Artillerie.

Armée française (blanc sur fond bleu)

Le commandement



Napoléon



Commandant d'aile



Commandant de l'armée de réserve



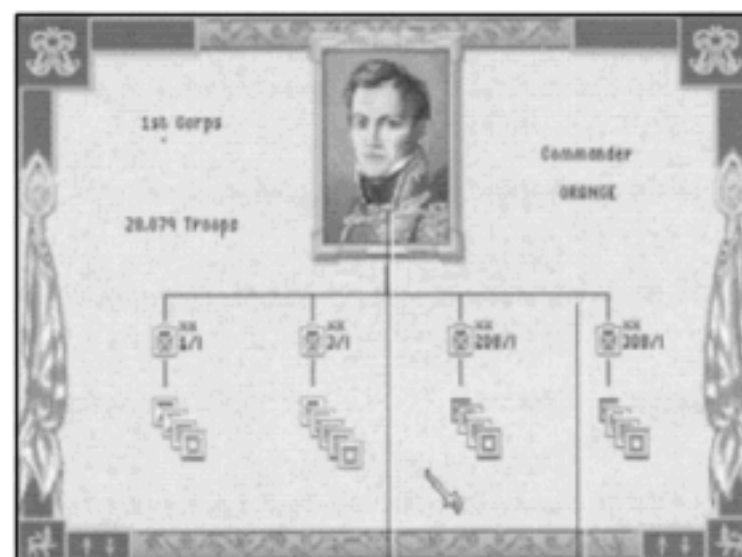
Commandant de corps (infanterie)



Commandant divisionnaire (infanterie)



Commandant de corps de cavalerie



Structure de commandement

Commandant

Unités commandées



Commandant divisionnaire de cavalerie



Commandant de corps d'artillerie (infanterie)



Commandant divisionnaire d'artillerie (infanterie)



Commandant d'artillerie du corps de cavalerie



Commandant d'artillerie de la division de cavalerie

Le Database de Fields of Glory

Les unités



Garde d'infanterie



Garde d'infanterie légère



Garde de cavalerie lourde



Garde de dragons



Garde de chasseurs à cheval



Garde de lanciers



Garde d'artilleurs à pied



Garde d'artilleurs montés



Infanterie de ligne



Infanterie légère



Cavalerie lourde (cuirassier ou carabinier)



Dragons



Cavalerie légère (hussard ou chasseur à cheval)



Lanciers



Artilleurs à pied



Artilleurs montés

La légion britannique et la légion royale allemande (blanc sur fond rouge)

Le commandement



Wellington



Armée



Commandant de corps



Commandant divisionnaire



Commandant de corps de cavalerie



Commandant de corps d'artillerie



Commandant divisionnaire d'artillerie

Le Database de Fields of Glory



Commandant de corps d'artilleurs montés



Commandant divisionnaire d'artilleurs montés

Les unités



Garde d'infanterie



Infanterie de ligne



Infanterie légère/chasseurs à pied



Garde de cavalerie lourde



Dragons lourds



Dragons légers



Hussards



Artilleurs à pied



Artilleurs montés

Bataillon de Hanovre (blanc sur fond vert)



Commandant de corps



Commandant divisionnaire



Infanterie de ligne



Infanterie légère



Infanterie Landwehr



Hussards



Artilleurs à pied

Bataillon de Brunswick (blanc sur fond gris pâle)



Contingent de Brunswick



Infanterie de ligne



Infanterie légère

Le Database de Fields of Glory

 Artilleurs à pied

 Artilleurs montés

Contingent de réserve Nassau (jaune sur fond vert)

 Infanterie de ligne

Bataillon hollando-belge (blanc sur fond marron)

Le commandement

 Commandant de corps

 Commandant divisionnaire

 Commandant divisionnaire de cavalerie

Les unités

 Infanterie de ligne

 Infanterie légère

 Milice

 Cavalerie lourde

 Dragons légers

 Hussards

 Artilleurs à pied

 Artilleurs montés

Armée prussienne (blanc sur fond gris foncé)

Le commandement

 Blücher

 Commandant de corps

 Commandant divisionnaire

 Commandant de corps de cavalerie

 Commandant divisionnaire de cavalerie

 Commandant de corps d'artillerie

Le Database de Fields of Glory

Les unités



Infanterie de ligne



Infanterie légère



Infanterie Landwehr



Dragons légers



Hussards



Uhlans



Cavalerie Landwehr



Artilleurs à pied



Artilleurs montés

Les renseignements suivants apparaissent à côté des icônes, dans l'ordre suivant:

- X ou I (voir section précédente pour plus de détails).
- Le premier nombre correspond à l'unité (numéro de la brigade/nom).
- Le second correspond à la division.
- Le troisième (si applicable) correspond à l'unité supérieure. Si c'est un corps, il apparaît en chiffres romains.

- C correspond à cavalerie

- A correspond à artillerie

Par exemple, 1/21/III correspond à la 1ère brigade, 21ème division du 3ème corps.

Sélectionnez des éléments individuels du schéma pour voir les détails des unités et de leur Commandant. Vous verrez apparaître une fenêtre contenant le petit portrait. Cliquez sur ce portrait pour accéder à des renseignements détaillés sur l'unité. Ceux-ci incluent:

Commandant

Illustration

Nom de l'unité

Type de troupe

Statut

Nombre de soldats

Force (sous la forme d'un pourcentage)

Composition

Commandants d'unités individuelles

Contexte historique

Distinctions

Les petites flèches haut/bas aux coins inférieurs de l'écran, vous permettent de faire défiler les renseignements (si nécessaire).

Les épées croisées

Sélectionnez l'icône épées croisées pour revenir au champ de bataille ou au Menu principal (si vous voulez accéder au Database). Si vous revenez au champ de bataille, le Commandant ou l'unité sélectionné clignotera pendant quelques secondes pour indiquer sa position.

Fields of Glory *Supplément Technique*

pour Compatibles IBM PC



Contenu

Votre boîte *Fields of Glory* doit contenir un manuel, ce supplément technique, une carte, un lot de disquettes 3,5" haute densité, ou un lot de disquettes 5,25" double densité, et une carte d'enregistrement.



Équipement requis

Ordinateur:

- Ce jeu nécessite un IBM PC/AT/PS2 ou un ordinateur 100% compatible avec un de ces modèles.
- La simulation fonctionne sur un microprocesseur 80386, d'une vitesse minimale de 16 Mhz et avec au moins 2 Mégaoctets de RAM.

- L'ordinateur doit être équipé d'un lecteur de disquettes haute densité et d'un disque dur.
- Vous aurez besoin de 12 Mégaoctets d'espace libre sur votre disque dur pour installer le jeu et la séquence d'introduction (Consultez le fichier read-me pour connaître le nombre exact).

Contrôles

Une souris est essentielle, mais certaines touches du clavier pourront simuler les fonctions de la souris. Pour plus de renseignements, consultez le guide clavier se trouvant ci-après dans ce supplément.

Affichage

Fields of Glory nécessite un moniteur couleur avec un système graphique VGA/MCGA. Si vous utilisez un moniteur ou une carte graphique compatible, il ou elle doit être 100% compatible.

Lecteur

Fields of Glory doit être installé sur disque dur, et nécessite environ 12 Mégaoctets d'espace libre sur ce disque.

Supplément Technique

DOS

Votre ordinateur doit être équipé de la version IBM-PC DOS 5.0, ou Microsoft MS-DOS 5.0 ou 6.0.

Compression de disque dur

MicroProse ne garantit pas que *Fields of Glory* fonctionne sur un disque dur compressé. Si des problèmes surviennent, *Fields of Glory* doit être installé dans une zone non-compressée du disque dur.



Protection contre la copie

Les disquettes de *Fields of Glory* ne sont pas protégées contre la copie. Ceci signifie que vous pouvez installer les fichiers des disquettes d'origine directement sur votre disque dur. Cependant, une question vous sera posée pendant le jeu; vous trouverez la réponse dans le manuel. MicroProse regrette de devoir recourir à cette forme minimale de protection, mais celle-ci est nécessaire en raison du piratage, organisé ou non, de logiciels.



Installation

La disquette A (Disk A) de *Fields of Glory* contient un programme d'installation appelé "INSTALL". Insérez la disquette A dans votre lecteur de disquettes (lecteur A ou B), et activez ce lecteur en tapant "A: [Return]" ou "B: [Return]".

Lorsque le nouveau prompt apparaît, tapez "INSTALL [Return]".

Suivez ensuite les prompts qui apparaissent à l'écran.



Instructions de chargement

Bootez votre machine si nécessaire, et attendez que le prompt "C>" apparaisse.

Tapez "CD\MPS\FOG [Return]".

Tapez "FOG [Return]" et *Fields of Glory* commencera à se charger.

Remarque: si vous avez installé le programme sur un autre répertoire, vous devez d'abord taper "CD [Nom du répertoire]".

Si le jeu ne se charge pas, consultez la section Problèmes de ce supplément technique.



Son

Fields of Glory supporte le speaker interne du PC, les cartes sonores Adlib et Soundblaster (ou compatibles), et Roland.

Supplément Technique



Modifications et informations de dernière minute

Le manuel de *Fields of Glory* contient toutes les instructions nécessaires au fonctionnement, mais plusieurs modifications ont été apportées depuis qu'il a été imprimé. Vous en trouverez la liste ci-dessous:

Commander/Donner des ordres à vos unités

Le jeu est conçu pour vous permettre de donner des ordres à des brigades, des divisions ou des corps en cliquant directement sur la brigade ou le commandant. Si vous donnez directement un ordre à une brigade, elle n'est plus contrôlée par son commandant divisionnaire. Donc, si vous donnez d'abord un ordre à une brigade, puis à une division, la brigade ignorera les ordres du commandant. De même, si vous donnez un ordre à une division puis au corps auquel elle appartient, le corps se déplacera et ignorera la division. Les brigades et divisions qui ont reçu leur propres ordres sont appelées "unités détachées".

Pour replacer des brigades sous le commandement de leur division, ou des divisions sous le commandement de leur corps, un nouvel ordre **Rejoindre Commandement** a été ajouté. Cet ordre apparaît seulement si l'unité reçoit directement des ordres. Si vous cliquez sur cet ordre, la brigade/division rejoindra son unité de commandement et obéira aux ordres de son commandant.

Terrain

Fleuves infranchissables: les fleuves indiqués comme infranchissables sur la carte ont en fait une profondeur de 1m20 à 1m80, et peuvent être traversés à gué, mais au prix de grandes difficultés. cependant, il

est conseillé de ne pas les traverser, si vous pouvez l'éviter; si vous devez **vraiment** les traverser, utilisez les ponts.

Autres terrains: les batailles de cette époque avaient tendance à se dérouler dans des zones qui autorisaient une liberté de manœuvre et de communication. Les forêts indiquées sur la carte sont relativement clairsemées, les torrents et les petites rivières ne sont guère plus que des ruisseaux et des fossés inondés. Malgré cela, le terrain présente des difficultés pour manœuvrer, ralentit et désorganise vos troupes. Il vaut mieux éviter les terrains difficiles, ou utiliser l'infanterie légère, en formation éparpillée. Cependant, vous n'aurez pas toujours la possibilité de faire cela, et il vaut parfois mieux accepter la vitesse réduite et le désordre, pour amener vos troupes là où vous le désirez. Si cela est possible, donnez-leur le temps de se remettre en formation, avant de les faire attaquer; elles seront plus efficaces en formation.

Victoire

A la fin de la bataille, votre niveau de victoire est déterminé par un système de points. Vous gagnerez des points en détruisant et en mettant l'ennemi en déroute. La quantité de points obtenus varie selon la qualité des troupes ennemies détruites.

Le niveau de victoire dépend du pourcentage d'ennemis détruits, ainsi que de la différence de points entre vous et l'ordinateur.

En plus des points attribués pour détruire l'ennemi, vous recevrez des points de bonus pour le contrôle de certaines zones géographiques. Ces zones bonus varient pour chaque bataille et chaque nationalité; elles sont citées ci-après:

Nivelles: Nivelles, Ferme à Deux Ponts, Genappe.

Wagnée: Wagnée, Marbrain Court, Nadien la Haie, Ste Michèle, Engrehein.

Supplément Technique

Quatre Bras: Quatre Bras, Pierrepont, Gemioncourt, Sart-Dames Avelines, Banteriez.

Ligny: Ligny, Fleurus, St Amand, Biognée, Tongrinnes, Sombreffe, St Amand La Haye.

Wavre: Wavre, Limelette, Limale, Bierge, Rixansart.

(De plus, les deux camps marqueront des points pour faire traverser la rivière Lasne à leurs divisions, et les faire sortir par l'ouest de la carte).

Waterloo: Rossomme, Plancenoit, La Belle Alliance, Hougomont, La Haie Saint, Papelotte, Frischermont, Mont St Jean.

Déploiement non-historique et libre

Si vous décidez de déplacer une unité de sa position de départ prédéterminée, vous ne pourrez la placer qu'à l'intérieur d'une zone de déploiement fixe. Cette zone est indiquée par une bordure noire. Vous pouvez redéployer une unité de l'extérieur de la zone de déploiement fixe, et la placer à l'intérieur de celle-ci, mais pas inversement. De plus, vous ne pouvez pas redéployer une unité de l'extérieur de la zone de déploiement fixe pour la placer à un autre endroit toujours hors de la zone.

Le temps de commencement des batailles à déploiement libre ou non-historique varie chaque fois que vous jouez; il en est de même pour l'arrivée des renforts. Cependant, vous ne pourrez pas modifier la nature des troupes, ni le lieu où elles vont arriver.

Symboles

Voici un guide général des symboles de base utilisés dans ce jeu.



Commandant d'aile



Commandant de corps



Commandant divisionnaire



Infanterie



Cavalerie



Artillerie













Artillerie montée

Les groupes de Commandement, d'Infanterie, de Cavalerie et d'Artillerie peuvent être divisés comme suit. Vous trouverez ces symboles dans le tableau de l'ordre de bataille dans le Database de *Fields of Glory*.

Supplément Technique










Commandement

	Commandant d'aile
	Commandant de Réserve de l'Armée
	Commandant de corps d'Infanterie
	Commandant de corps de Cavalerie
	Commandant d'Artillerie du corps de Cavalerie
	Commandant de corps d'Artillerie
	Commandant divisionnaire d'Infanterie
	Commandant divisionnaire de Cavalerie
	Commandant d'Artillerie de la division de Cavalerie
	Commandant d'Artillerie de la division d'Infanterie

Infanterie

	Spéciale
	De Ligne
	 Légère
	Milice/Landwehr

Cavalerie

			Lourde
	Moyenne		
			 Légère
	Milice/Landwehr		

Artillerie

		A pied
		Montée

Supplément Technique



Guide clavier

A tout moment

Alt Q	Quitter
M	Avec ou sans musique
S	Avec ou sans son

Au début du jeu

Esc	Passer les écrans d'introduction pour aller au menu principal
-----	---

Pendant une bataille

Touches flèches	Faire défiler la carte
Alt/Touches flèches	Faire défiler rapidement la carte
Home	Centrer la carte sur votre Commandant d'Armée (clignote)
C	Centrer la carte sur l'unité amie la plus proche (clignote)
CTRL/Touches Flèches	Centrer la carte sur l'unité/le Commandant ami le plus proche, Haut/Bas/faire défiler Ordre de Bataille (clignote)
Z	Zoomer à un niveau de carte
X	Sortir de zoom à un niveau de carte
T	Activer/Désactiver l'affichage du temps
A	Ouvrir le Database au début de l'armée anglo-alliée (si applicable)
F	Ouvrir le Database au début de l'armée française
P	Ouvrir le Database au début de l'armée prussienne (si applicable)

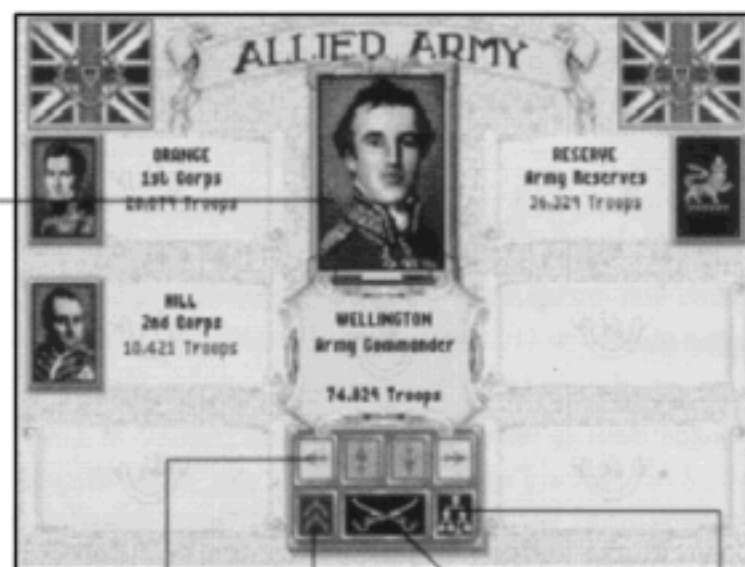
Espacement

Esc

Interrompre/Reprendre le jeu

Retourner au menu principal, ou du menu principal, retourner au DOS.

Dans le Database



La touche Return: fait apparaître la biographie

Touches flèches

Touche retour arrière: passe au niveau de commandement supérieur

Touche Esc: retourne à la bataille ou au menu principal

Espacement: active l'ordre de bataille

L'écran "Biographie"

Esc	Retourner à l'écran Database principal
Touches flèches	Faire défiler le texte vers le haut/bas

Ecran "Ordre de Bataille"

Esc	Retourner à l'écran Database principal
-----	--

Supplément Technique



Le fichier Read Me

Vous trouverez toute autre modification apportée au programme dans le fichier readme.txt, contenu sur la première disquette du programme. Pour lire ce fichier, tapez simplement **"EDIT README.TXT"** à partir du disque dur ou de la disquette A.



Problèmes

Pourquoi est-ce que je ne peux pas installer le jeu sur le disque dur?

Vous devez vérifier toutes les conditions de système mentionnées dans la section "Équipement requis" et vous assurer que vous avez assez d'espace disponible sur votre disque dur. Si votre équipement correspond aux conditions décrites dans ce supplément technique, et que le problème persiste, vous devez faire des copies des disquettes, et utiliser ces copies à la place des disquettes originales. (Quelquefois, une différence d'alignement des têtes de lecture peut être la cause d'une erreur de lecture).

Si le jeu ne fonctionne toujours pas, vérifiez que vous l'installez bien sur une partition non-compressée du disque dur. Essayez de l'installer sur une autre machine pour voir si le problème se répète; si c'est le cas, vous avez l'une des rares disquettes défectueuses, et vous devez retourner immédiatement le jeu à votre détaillant.

Pourquoi le jeu ne se charge-t-il pas?

Votre ordinateur doit avoir la quantité de mémoire nécessaire, et plus précisément la mémoire conventionnelle, sinon, vous risquez d'avoir des difficultés de chargement.

Comment copier des disquettes?

A partir du prompt C:> utilisez la commande DOS **Diskcopy A:** **A: (return)**, et suivez les prompts à l'écran. Remarque: les copies ne sont destinées qu'à un usage personnel.

Est-ce que je peux lancer le jeu par l'intermédiaire de Windows?

Non. Ceci n'est pas recommandé, car vous n'aurez probablement pas la mémoire nécessaire pour le faire.

Mon jeu fonctionne-t-il avec DR DOS?

Ce n'est pas garanti. Les jeux MicroProse sont actuellement conçus pour fonctionner avec la version MS-DOS 5.0 ou 6.0.

Technical Supplement

Virus

Un virus a pu être transféré dans votre ordinateur par un autre logiciel. Les copies pirates de jeux sont une source régulière de virus. Il est conseillé de toujours utiliser des logiciels originaux.

Défaut de logiciel

Dans le cas d'un logiciel défectueux, veuillez retourner la boîte complète, avec votre reçu, à l'endroit où vous avez acheté le jeu. MicroProse regrette de ne pas pouvoir remplacer ces produits, à moins qu'ils n'aient été achetés directement à la compagnie.

Assistance technique

Si vous avez lu la section Problèmes de ce document, et que vous avez toujours des difficultés, vous pouvez nous contacter. Comme nous recevons de nombreux appels chaque jour, et afin de traiter

efficacement votre problème, nous vous demandons de préparer les renseignements suivants:

1. Le nom correct du jeu.
2. Le type d'ordinateur que vous utilisez.
3. Votre version DOS.
4. La quantité de mémoire conventionnelle, étendue (XMS) et paginée (EMS) de votre système.
5. Le message d'erreur exact si vous en avez reçu un.
6. Le numéro de version du jeu.

Appelez MicroProse Helpline au (+44) 666 504399, du lundi au vendredi, de 9h à 17h. Prenez de quoi écrire lorsque vous téléphonez. Vous pouvez également nous écrire à MicroProse Customer Services Division (Service clientèle) à l'adresse indiquée dans le manuel.

Copyright © 1993 MicroProse Ltd.

Cette documentation, le manuel et les disquettes qui l'accompagnent font l'objet d'un copyright. Le/la propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception des copies de sauvegarde des disquettes pour utilisation personnelle, et la citation de courts passages dans des critiques, personne ne sera autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre toute partie de ce manuel ou des informations contenues dans les disquettes, ou à les transmettre sous toute forme ou par tout moyen, électronique ou mécanique, de reproduction, d'enregistrement ou autre, sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright, et sera soumise à la responsabilité civile, et ce, à la discrétion du détenteur du copyright.

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY
Tél: (+44) 666 504399

Imprimé au R.U.

MP222144T/SR