

The title "WAR FRONT" is rendered in a large, metallic, serif font with a star in the letter 'O'. Below it, "TURNING POINT" is written in a smaller, similar font. The text is set against a background of a large, stylized eagle with its wings spread, wearing a red scarf. The eagle is positioned behind a horizontal bar that the text sits on. The entire scene is set against a dark, textured red background.

WAR FRONT

TURNING POINT



DIGITAL
REALITY

10T
10TACLE STUDIOS

MISE EN GARDE A PROPOS DE LA PHOTOSENSIBILITE

Veillez lire ce texte avant d'utiliser ce jeu ou avant de permettre à vos enfants de l'utiliser.

Certaines personnes peuvent présenter des crises d'épilepsie ou une perte de connaissance si elles sont exposées à certaines lumières clignotantes ou à un certain type de lumière dans leur vie de tous les jours. Ces personnes peuvent présenter une crise d'épilepsie en regardant la télévision ou en jouant à certains jeux vidéo. Ceci peut se produire même si la personne n'a pas d'antécédents médicaux d'épilepsie ou n'a jamais présenté de crises d'épilepsie. Si vous-même ou une personne de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou perte de connaissance) lors d'une exposition à des lumières clignotantes, veuillez consulter votre médecin avant de jouer.

Nous conseillons aux parents de surveiller l'utilisation de jeux vidéo par leurs enfants. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, vision floue, contractions des yeux ou des muscles, perte de connaissance, désorientation, de quelconques mouvements involontaires ou des convulsions, lorsque vous jouez à un jeu vidéo, arrêtez IMMEDIATEMENT le jeu et consultez votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DURANT LE JEU

- Ne restez pas debout trop près de l'écran. Asseyez-vous à une bonne distance de l'écran, aussi loin que la longueur du câble le permet.
- Jouez de préférence sur un petit écran.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas beaucoup dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Reposez-vous pendant au moins 10 à 15 minutes par heure de jeu vidéo.

AVERTISSEMENT DESTINE AUX PROPRIETAIRES DE TELEVISIONS A PROJECTION

Des photographies ou des images scintillantes peuvent provoquer un endommagement permanent du tube de la télévision ou marquer le phosphore du tube cathodique. Evitez une utilisation répétée ou prolongée des jeux vidéo sur les télévisions à projection grand écran.

PROLOGUE

L'histoire, les événements et les personnages sont entièrement fictifs. Toutes similitudes avec des personnes, des lieux et/ou des événements existants sont une pure coïncidence et involontaires.

War Front : Turning Point © 2007 10TACLE STUDIOS AG. Développé par Digital Reality, Ltd. Tous droits réservés. GameSpy et le concept « Powered by GameSpy » sont des marques de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. Ce produit comporte une technologie de logiciel brevetée par GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. Le nom NVIDIA et le logo NVIDIA sont des marques déposées de NVIDIA Corporation. Les termes « The way it's meant to be played », et le logo « NVIDIA : The way it's meant to be played » sont des marques de NVIDIA Corporation. Windows, Windows NT et Windows XP sont des marques de Microsoft. DirectX system est une marque de Microsoft. Utilise Miles Sound System. Copyright © 1991-2007 by RAD Game Tools, Inc. Utilise Bink and Smacker Tools, © 1994-2007, RAD Game Tools, Inc. Tous droits réservés.



TABLE DES MATIERES

MISE EN GARDE A PROPOS DE LA PHOTOSENSIBILITE 1

PROLOGUE 1

TABLE DES MATIERES 2

“WAR FRONT – TURNING POINT®” INTRODUCTION 3

DEMARRER LE JEU 3

CAMPAGNE 3

JEU EN MODE MULTIJOUEURS 6

MECANISMES DU JEU 8

LES HEROS 16

LES HEROS DES FORCES ALLIEES 16

Colonel John Lynch 16

Anna Herzog 16

Vincent Sagnier 16

LES HEROS DES FORCES ALLEMANDES 17

Oberstleutnant (Lt. Col.) Roland Hellmann 17

Dietrich Preiss 17

Elsa Adler 18

LES HEROS DES FORCES SOVIETS 18

Aleksei Mikhalkov 18

Nadia Amanova 19

Général Nazarov 19

LES FORCES ALLIEES 20

LES FORCES ALLEMANDES 29

LES FORCES SOVIETS 38

INFORMATIONS SERVICE CLIENTS 48



“WAR FRONT – TURNING POINT®”

INTRODUCTION

« War Front – Turning Point » est un jeu de Stratégie en Temps Réel en 3D, jouant une version alternative de la Seconde Guerre mondiale dans laquelle l'histoire, comme nous le savons, fut totalement modifiée par un unique événement, et la guerre devint beaucoup plus rude... et puissante.

DEMARRER LE JEU

Lorsque vous lancerez « War Front – Turning Point » pour la première fois, le jeu créera un profil par défaut intitulé « Joueur ». Vous pourrez créer un nouveau profil ou gérer les profils existants chaque fois que vous le souhaitez à l'aide du menu « Modifier le profil ». Si vous avez déjà créé un Profil, juste après l'introduction cinématique du jeu, vous serez automatiquement transféré vers le Menu principal.

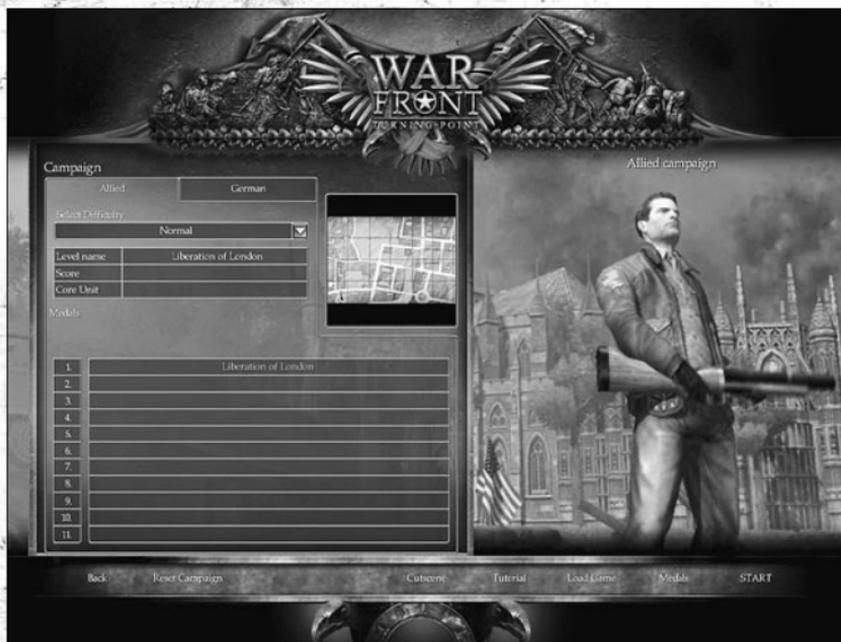
Le Menu principal comporte les articles de menu suivants : Campagne, Charger le jeu, Multijoueurs, Echauffourée, Modifier le profil, Options, Crédits et Quitter.

CAMPAGNE

Avant que vous ne commenciez une nouvelle Campagne, vous devrez sélectionner la Nation (alliée ou allemande) pour laquelle vous jouerez et choisir le niveau de difficulté de la Campagne. Vous pouvez également choisir de jouer le tutoriel en cliquant sur le bouton Tutoriel dans le bas du panneau. Vous pouvez passer le tutoriel, mais nous vous suggérons fortement de le terminer si vous n'êtes pas familiarisé avec les jeux de Stratégie en Temps Réel en 3D, leurs commandes ou leurs systèmes de gestion des unités et/ou des ressources.

ECRAN DE SELECTION DU NIVEAU

Après avoir choisi la campagne souhaitée, allez sur l'Écran de Sélection du Niveau, où vous pourrez voir les missions à venir et vos missions accomplies avec succès. Si vous êtes au milieu d'une mission et si vous sauvegardez votre jeu à cet endroit, vous pourrez le charger en cliquant sur le bouton Charger le Jeu. Si vous n'êtes pas satisfait de votre performance actuelle et aimeriez recommencer toute la campagne depuis le début, vous pouvez également le faire ici en appuyant sur le bouton Réinitialiser la Campagne. Vous pouvez également voir toutes les cut-scenes déverrouillées disponibles en cliquant sur le bouton Cutscene.



Vous pouvez également voir ici votre Boîte des Médailles, en cliquant sur le bouton Médailles.

ECRAN DES MEDAILLES

Dans l'Écran des Médailles, vous pouvez revoir toutes les médailles que vous avez acquises lors des missions accomplies. Pour parvenir à une meilleure performance et gagner de nouvelles médailles, vous pouvez rejouer les missions achevées, en sélectionnant la mission sur l'Écran de Sélection du Niveau.

ECRAN DE BRIEFING

Sur l'Écran de Briefing, vous apprendrez l'historique de l'événement à venir, votre Objectif Principal et votre Objectif Secondaire pour cette mission, et vous recevrez des données de reconnaissance, rassemblées par les services de renseignements de vos forces. Vous disposez de trois options sur l'écran : Retour, Sauter le Briefing et Commencer la Mission. Si vous sautez le Briefing, vous n'entendrez pas les éléments rapportés, mais vous pourrez lire la conversation dans la boîte de dialogue.



Remarque : L'achèvement de tous les Objectifs Principaux est requis pour gagner la totalité de l'opération. L'achèvement des Objectifs Secondaires n'est pas essentiel, mais recommandé, afin d'atteindre de meilleures positions tactiques pendant le jeu ; en apprendre plus à propos de l'histoire est également utile pour marquer plus de points, et recevoir de meilleures statistiques à la fin de la mission.



JEU EN MODE MULTIJOUEURS

« War Front – Turning Point » supporte les connexions TCP/IP/LAN et Internet. Vous pouvez jouer en utilisant une connexion directe (adresse IP directe) ou l'outil matchmaking de GameSpy lorsque vous jouez sur l'Internet par l'intermédiaire de GameSpy. Vous serez transféré vers une liste de serveurs, qui affichera tous les serveurs disponibles, ainsi que des informations à propos des serveurs individuels. Vous pourrez choisir entre « Créer » ou « Rejoindre » un jeu déjà existant. Si vous choisissez l'option « Créer un jeu », on vous présentera un nouvel écran dans lequel vous devrez configurer les paramètres du jeu à créer.

Si vous choisissez l'option « Rejoindre un jeu », vous pourrez soit choisir un jeu à partir de la liste des jeux disponibles, soit saisir l'adresse IP directe du serveur sur lequel un jeu est exécuté.

Si vous choisissez d'héberger votre propre jeu, vous devrez faire un grand nombre de choix, y compris les Options Type de Jeu, Paramètres de Jeu, Type de Carte et Environnement.



Les trois types suivants de jeux Multijoueurs sont fournis dans « War Front – Turning Point », « Match à mort » / « Match à mort en Equipe », « Ordres Secrets » et « Conquête ».

MATCH A MORT / MATCH A MORT EN EQUIPE

Dans un jeu « Match à mort / Match à mort en Equipe », votre but consiste à anéantir totalement vos ennemis: Pour éliminer un joueur dans un Match à mort, vous devez détruire toutes ses unités et tous ses bâtiments. Ce mode est également jouable en équipes.

ORDRES SECRETS

Dans le jeu « Ordres Secrets », vous et votre (vos) adversaire(s) recevez différents Objectifs Secrets Principaux. Le joueur qui accomplit le premier tous ses Objectifs Principaux, gagne le jeu.

CONQUETE

En « mode Conquête », outre les règles ordinaires du Match à mort, vous pouvez également gagner le jeu si vous occupez toutes les zones « Conquête » pendant une certaine période de temps.

La session Multijoueurs propose de nombreux autres détails modifiables, qui peuvent être paramétrés dans le Panneau des Propriétés Avancées. Vous pouvez définir la Limite d'Armée, paramétrer la Météorologie, activer/désactiver les Caisses, et autres différentes options. Vous pouvez également modifier les Conditions de Victoire, qui définissent les règles principales pour gagner la session.

Tomber en ruines : Vous gagnez en détruisant tous les bâtiments ennemis.

Anéantissement : Détruisez tous les bâtiments ennemis capables de construire un combat ou des unités de construction, et toutes les unités ennemies (n'incluant pas les transports de ressources).

Conséquences : Comme ci-dessus, mais après que l'ennemi ait perdu ses bâtiments, le brouillard de la guerre cesse d'exister.

Conquête : Contrôlez et occupez toutes les zones pendant un certain temps pour gagner le match.

Ordres secrets : Achevez vos objectifs avant quelqu'un d'autre pour gagner le match.

MECANISMES DU JEU

INTERFACE UTILISATEUR GRAPHIQUE

L'Interface Utilisateur Graphique, connue sous le nom de I.U.G. est l'un des éléments de contrôle central dans « War Front – Turning Point ». L'I.U.G. peut être divisée en trois parties principales.



Le bas de l'I.U.G. (de gauche à droite) comporte la Mini-carte, le Panneau Actions et le Panneau Informations, le haut de l'écran comporte la Barre rapide.

La Mini-carte vous fournit des informations générales et actualisées à propos des événements sur le champ de bataille, les alliés et les positions tactiques révélées de l'ennemi, ainsi que les localisations exactes de votre Objectif Principal et de votre Objectif Secondaire (y compris les infobulles). Sur la Mini-carte, les différents codes couleurs représentent les unités alliées, neutres et ennemies. Ils représentent également les localisations des ressources disponibles sur la carte, en désignant leurs types au moyen d'une icône sur leurs positions. La sélection d'un bâtiment avec ses

capacités de constructions unitaires révèle sur la Mini-carte le bâtiment sélectionné et son point de ralliement désigné.

Le Panneau Actions comporte les boutons Actions du bâtiment ou de l'unité/des unités sélectionnée(s). D'ici, vous pouvez gérer vos constructions, stratégies de combat et les compétences recherchées de vos unités. Sur le Panneau Actions (de gauche à droite), vous recevez également des informations à propos de la Limite d'Armée, la quantité de ressources actuellement à votre disposition, et le Résultat Energie Utilisée/Energie Disponible. Sur le côté gauche du Panneau Actions, vous pouvez également sélectionner l'unité de construction INOCCUPEE (si disponible) la plus proche en appuyant sur le bouton Unités de travail INOCCUPEES, sélectionner toutes les unités aériennes de votre armée en appuyant sur le bouton Avion, réinitialiser la position de la caméra en appuyant sur le bouton Caméra, et signaler une localisation sur la Mini-carte pour vos alliés (uniquement en mode multijoueurs). Sur le côté droit du panneau, vous avez les options suivantes. Vous pouvez vendre un bâtiment sélectionné (bouton du sigle du Dollar) ou Suicider une unité sélectionnée donc en supprimant la valeur de son point d'armée du groupe de limite d'armée (bouton Crâne), commencer à réparer un bâtiment sélectionné en appuyant sur le bouton Palette de Couteaux, ou commencer une commande de réparations générales (ceci continue à tout réparer jusqu'à ce qu'elle soit désactivée, sachant que vous avez suffisamment de ressources ou que chaque bâtiment est réparé) en appuyant sur le bouton Palette de Couteaux, avec la capture « Tous », vous pouvez basculer la production en série sur le bâtiment sélectionné avec le bouton de la flèche pivotante.

Le Panneau Informations comporte l'image du bâtiment ou de l'unité sélectionnés, leur nom, leur vie et leur rang actuel et les points d'expérience acquis. De plus, dans des types spécifiques de bâtiments tels que les Quartiers Généraux, vous pouvez actualiser votre Niveau Tech et développer des recherches supplémentaires dans cette fenêtre.

L'élément du haut de l'I.G.U., la « Barre rapide » montre vos numéros de groupes d'unités occupées, et en cliquant sur ceux-ci, vous pouvez sélectionner un groupe et sauter vers lui.

Les messages in-game sont affichés dans le milieu de la partie gauche de l'écran, ils vous informent à propos des événements et conversations in-game.

COMMANDES DE JEU DE BASE ET MANIPULATION DES UNITES

Pour sélectionner une unité, faites un clic gauche sur elle dans l'écran principal. Vous pouvez sélectionner plusieurs unités en même temps en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris et en faisant glisser une boîte autour des unités que vous souhaitez sélectionner. Un double-clic gauche sur l'unité sélectionnera toutes les unités de ce type visibles sur l'écran. Maintenir appuyée la touche majuscule en utilisant l'une de ces méthodes de sélection, ajoutera les nouvelles unités à la sélection actuelle.

Pour déplacer vos unités sélectionnées, faites un clic droit sur l'endroit vers lequel vous souhaitez déplacer les unités. Cette destination peut être dans l'écran principal ou sur la mini-carte. Vous pouvez appliquer la commande « Avancer » à une seule unité ou à un groupe d'unités.

La plupart des unités ont au moins une compétence. Pour activer une compétence, sélectionnez l'unité désirée puis sélectionnez la compétence en faisant un clic gauche sur le bouton de la compétence puis, si la compétence doit être activée sur le sol ou sur une unité ou un bâtiment ennemi, faites un clic gauche sur votre cible sur le champ de bataille.

COMMANDES DE JEU AVANCEES ET MANIPULATION DES UNITES

En sélectionnant plusieurs unités, le panneau d'informations affichera une icône de chaque type d'unité avec la quantité d'unités dans la sélection, triées du plus haut niveau de menace jusqu'à l'intelligence artificielle ; au-dessus d'eux une image de l'unité signifiant que la menace la plus élevée représente l'ensemble du groupe (par exemple : les unités avec la plus grande portée de tir ou la capacité de réparer le véhicule le plus proche, etc.). Un seul clic sur l'un des groupes d'unités amènera les commandes uniques, spécifiques à l'unité vers le panneau central, un double-clic sur le groupe d'unités laissera seulement ces unités dans votre sélection.

Vous pouvez donner des ordres de mouvements tactiques à de plus grands groupes d'unités. Si vous sélectionnez une quantité d'unités au hasard avec une vitesse de déplacement significativement différente, un double-clic sur un ordre de déplacement ajustera leur vitesse sur l'unité la plus lente du groupe. En exécutant l'ordre « Avancer » d'un seul clic, chaque unité se déplacera à sa propre vitesse supérieure.

COMMANDES AVANCEES :

Attaque au sol – Les artilleries de base et de roquettes ont la possibilité d'attaquer une position spécifique sur la carte à leur portée de tir, vous pouvez donc défendre des passages étroits en les gardant sous un barrage.

Attaquer et Avancer – Envoie les unités sélectionnées vers la destination cible, mais elles s'arrêteront et attaqueront toute unité ennemie en vue.

Attaque de Force – Les unités sélectionnées attaqueront tout ce qui est attaquable (même vos propres unités), lorsque vous cliquerez dessus.

Garder la zone - Les unités sélectionnées attaqueront toute unité hostile dans la zone gardée, et dans tout autre cas défendront leurs territoires jusqu'à nouvel ordre.

MANIPULATIONS DE BASE DE LA CAMERA

L'une des choses les plus importantes dans un jeu de Stratégie en Temps Réel en 3D, tel « War Front – Turning Point », est de pouvoir facilement contrôler votre caméra en 3D. Pour faire défiler la carte, déplacez le curseur vers l'un des bords de l'écran principal, vers la direction que vous souhaitez faire défiler. Pour contrôler l'angle de vision de la caméra, appuyez et maintenez appuyé le bouton du milieu de la souris et déplacez la souris vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler l'écran horizontalement. Déplacez la souris vers le haut ou vers le bas pour passer en vue verticale. Vous pouvez agrandir ou réduire le champ de bataille en utilisant la roulette de la souris. Vous pouvez également vous déplacer sur la carte en cliquant sur n'importe quel point de la Mini-carte.

INTERFACE UNITE ET CONSTRUCTION

Si vous sélectionnez une ou plusieurs unités ou un bâtiment, l'interface affichera l'unité (les unités) sélectionnée(s) ou le bâtiment, leurs statistiques dans le panneau d'informations et les actions-clés, telles que les compétences des unités sélectionnées, les boutons de production et d'actualisation du bâtiment sélectionné dans le panneau d'informations.

Si vous avez sélectionné une seule unité ou un seul bâtiment, le panneau d'informations montrera des informations supplémentaires pour cette unité, y compris le nom, la vie, les actualisations et le rang.

STRUCTURES DE CONSTRUCTION

Si vous sélectionnez l'unité bâtiment, vous verrez plusieurs bâtiments dans l'écran d'informations. La plupart des bâtiments ne peuvent être construits que si vous atteignez un Niveau Tech plus élevé, tel que le Niveau Tech 2 ou 3. Sélectionnez une unité de constructeur, puis sélectionnez le bâtiment spécifique que vous voulez que votre constructeur érige. Si la silhouette du bâtiment est claire, vous avez sélectionné une localisation valide. Si la silhouette du bâtiment rougeoit, vous ne pouvez pas placer le bâtiment ici.

RASSEMBLER DES RESSOURCES

Avant que tout bâtiment puisse être construit ou que toute unité puisse être réquisitionnée, il faut rassembler des ressources. Il y a deux types de ressources dans « War Front – Turning Point ».

Vous pouvez rassembler des ressources avec votre Collecteur de Ressources à partir de :

- Mines d'or
- Terrains de récupération

Vous pouvez rassembler des ressources supplémentaires en capturant les bâtiments suivants avec votre infanterie :

- Derricks
- Banques

Remarque : Après avoir capturé au moins l'un des bâtiments énumérés ci-dessus, ce bâtiment générera continuellement une quantité exacte de ressources par durée spécifique aussi longtemps que le bâtiment sera sous votre contrôle. De plus, certains de ces bâtiments, tels que les Laboratoires de Recherche, peuvent également générer des ressources si l'actualisation appropriée a été recherchée.

Il existe une troisième façon de rassembler des ressources. La plupart des niveaux ont au moins un Point de largage, auquel vous pouvez recevoir des envois réguliers de caisses de ressources. Ces caisses contiennent toujours des ressources et vous pouvez les ramasser avec vos unités terrestres pour augmenter vos finances militaires.

CONSTRUIRE DES UNITES

Chaque unité est créée dans un bâtiment particulier tel que les Baraques, les Usines de Guerre et/ou les Terrains d'aviation. Pour créer une unité, vous devez d'abord construire le bâtiment approprié, puis lorsque vous avez les ressources nécessaires,



vous pouvez alors créer l'unité en sélectionnant le bâtiment et en cliquant sur l'icône de l'unité désirée. Vous pouvez également actualiser ici des unités spécifiques et faire des recherches de constructions supplémentaires.

Vous pouvez mettre en file d'attente plusieurs unités à construire dans un bâtiment, mais le bâtiment peut seulement créer une unité à la fois. Les unités précommandées supplémentaires seront dans une file d'attente jusqu'à ce que la première unité commandée en cours soit achevée. Les terrains d'aviation peuvent aussi créer et entreposer de deux à quatre avions de chasse et/ou bombardiers par terrain (en fonction de l'actualisation du terrain d'aviation).

Remarque : Pour accéder rapidement à l'un de ces bâtiments et créer des unités beaucoup plus vite, vous pouvez affecter chacun des bâtiments à un groupe spécifique, du Groupe 1 à 0 (Ctrl+1 à Ctrl+0). Voir plus de Raccourcis Clavier. Un bouton de Production en série vous aide également à maintenir votre armée : Si vous souhaitez avoir le support constant d'une unité spécifique, placez-en une dans la file d'attente de la production et appuyez sur « Production en série ». Ceci produira continuellement l'unité sélectionnée jusqu'à ce que vous arrêtez, manquez de ressources ou atteigniez le nombre maximum d'unités autorisées.

GESTION DE L'ENERGIE

Dans « War Front – Turning Point », deux nations doivent gérer les sorties d'énergie de la base : les Allemands et les Russes (les derniers sont jouables en mode Multijoueurs seulement). Alors que les bâtiments des Forces Alliées sont autoalimentés, les bâtiments des deux autres nations doivent être alimentés avec l'électricité des centrales électriques (Centrale électrique – Allemands, Accumulateur – Russes). Si les bâtiments n'ont pas suffisamment d'énergie à leur disposition, leurs résultats de production diminueront significativement, et les structures défensives cesseront également de fonctionner, laissant vos bases sans défense.

Remarque : Si vous jouez avec les Forces Alliées mais capturez un bâtiment allemand ou soviétique, ce bâtiment ne sera pas équipé de générateurs intégrés et vous devrez capturer, ou construire des centrales électriques ou des accumulateurs pour alimenter votre bâtiment nouvellement acquis (vous pourrez les construire en capturant des Quartiers Généraux allemands ou soviétiques et en créant une unité de construction).

CONTROLLER LES UNITES DE SUPPORT

Vous pouvez appeler des Unités de Support à partir de bâtiments spécifiques (principalement les terrains d'aviation), en cliquant sur le bouton Unité de Support après avoir sélectionné le bâtiment. Après avoir sélectionné l'Unité de Support souhaitée, faites un clic gauche n'importe où sur le champ de bataille afin de sélectionner sa destination cible, ou une zone cible.

Remarque : Environ 300 mètres avant leurs cibles désignées, chacun des bombardiers de support et des transporteurs de parachutistes descendra à son altitude d'attaque ou de croisière, devenant visible du champ de bataille et par conséquent vulnérable aux fusils anti-aériens ou aux intercepteurs.

MODE TIREUR PREMIERE PERSONNE

Vous pouvez utiliser l'écran Tireur Première Personne dans des types spécifiques de Bâtiments, Bunkers, Tourelles et Canons. Vous pouvez passer en mode FPS en appuyant sur la touche « F » ou en cliquant sur l'icône FPS du Panneau Actions du Bâtiment. Vous pouvez contrôler votre écran en mode FPS avec votre souris. Si vous souhaitez quitter le mode FPS, appuyez à nouveau sur la touche « F ».

Remarque : Le Mode Tireur Première Personne est uniquement valable pour les fusils anti-aériens, les fusils antichars et les bunkers.

MODE TIREUR TROISIEME PERSONNE

Vous pouvez utiliser le mode TPS pour avoir une meilleure visibilité du combat terrestre. Vous pouvez uniquement entrer en mode TPS avec des unités terrestres.

HEURE DU JOUR DYNAMIQUE

Dans « War Front – Turning Point », l'heure du jour change aussi dynamiquement, ce qui affecte l'efficacité de vos unités, par exemple les orages endommagent les avions, et les radars deviennent temporairement hors-service. Vous pouvez compenser ces effets avec des actualisations et des recherches spécifiques.

ARMEE CENTRALE

Si vous avez des unités dans votre armée, qui ont survécu à de nombreuses batailles et qui sont passées à un niveau supérieur, vous avez la possibilité de les emmener vers la nouvelle mission, si vous les ajoutez à l'Armée Centrale.

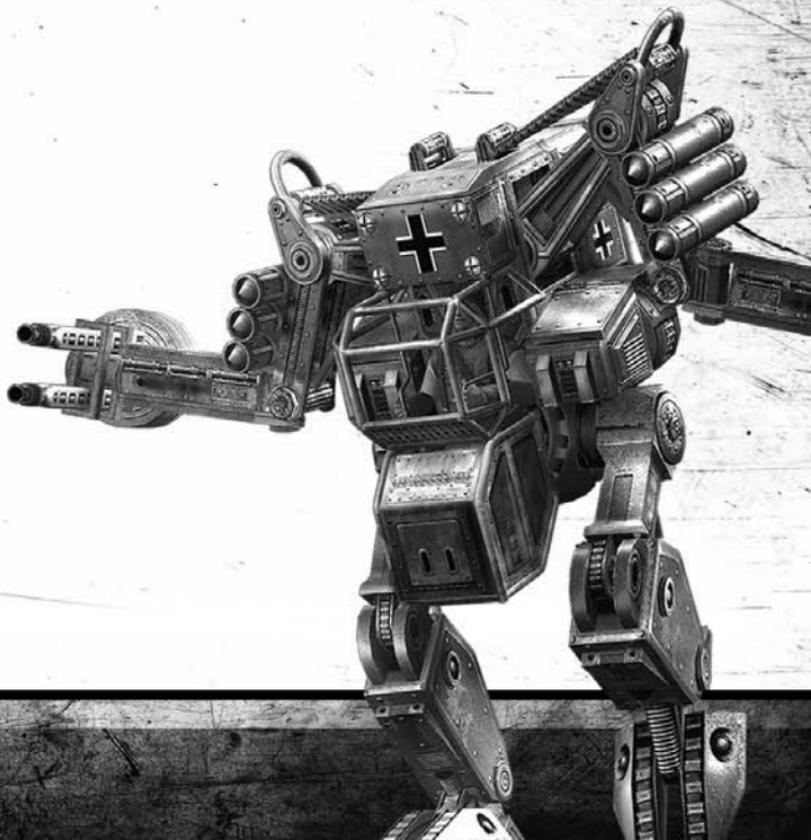
Vous pouvez faire ceci en sélectionnant l'unité ou les unités, et en cliquant sur Armée Centrale dans le Panneau Central. Le nombre d'unités que vous pouvez amener est limité et dépend du nombre de missions que vous avez jouées.

RANGS ET AVANCEMENTS

Toute votre infanterie et tous vos véhicules commenceront à un niveau de base, de recrue. Dans « War Front – Turning Point », chaque unité est en mesure d'atteindre quatre niveaux puisqu'elles accumulent de l'expérience après chacune de leurs destructions. Chacune de vos unités, après avoir atteint des niveaux plus élevés, gagne des bonus sur ses PDV et sur ses Dommages d'Arme de Base.

EVALUATION

Dans « War Front – Turning Point », chacun de vos actes a une valeur de point exacte, qui compte dans votre évaluation finale. Chacun de vos mouvements, construction achevée ou captures, destructions, pertes, recherches et actualisations d'unité ont une valeur de point exacte.



LES HEROS

LES HEROS DES FORCES ALLIEES



COLONEL JOHN LYNCH

Le Colonel John Lynch est le héros principal des Forces Alliées. Son lanceur de grenades est très efficace contre l'infanterie, les véhicules légers et les bâtiments.

COMPETENCES : **Enflammer :** Le mini-lanceur de grenades enverra une grenade enflammée qui couvrira la zone cible de flammes. **Réparation rapide (compétence active) :** En activant cette compétence, Lynch réparera pendant 15 secondes les véhicules se trouvant à sa proximité. **Explosif puissant (compétence passive) :** Augmente les dommages du lanceur de grenades de 5 %. **Ingénierie (rayon) :** Augmente la protection blindée de tout véhicule de 3 % et ses dommages de 3 %.



ANNA HERZOG

Anna Herzog est un agent secret britannique et l'héroïne des Forces Alliées. Ses armes principales sont le charme et la mauvaise orientation.

COMPETENCES : **Paralyser :** Les tirs d'Anna ont une chance d'arrêter l'unité cible, et de ralentir sa cadence de tir de 50 %. **Charme (compétence active) :** Personne ne peut attaquer directement l'héroïne pendant 30 secondes. **Informier (compétence passive) :** Donne 100 \$ par 10 secondes, et 100 \$ supplémentaires/niveau. **Vision étendue (rayon) :** Augmente de 20 % le champ de vision des unités de son propre camp se trouvant dans le rayon de l'héroïne.



VINCENT SAGNIER

Vincent Sagnier est le héros français du côté allié. Il est expert en démolition et peut également défendre ses alliés contre les explosions.

COMPETENCES : Tir perforant : Utilisant des obus perforant le blindage, le héros a une chance de causer des dommages mortels contre la cible. **Bombe (compétence active) :** Fait exploser des bâtiments cibles. **Expertise (compétence passive) :** Diminue de 50 % les dommages pris lors d'explosions. **Explosion (rayon) :** Augmente amicalement de 20 % les dommages des explosions.

LES HEROS DES FORCES ALLEMANDES



OBERSTLEUTNANT (LT. COL.) ROLAND HELLMANN

Roland Hellmann est le principal héros allemand. Il est redoutable contre les véhicules légèrement et lourdement blindés grâce à son Panzerfaust à trois canons.

COMPETENCES : Démolition : Le Panzerfaust a une plus grande chance de détruire instantanément un véhicule cible, mais cela dépend de la vie de l'unité ennemie ciblée. **Bravoure (compétence active) :** Le Héros reçoit 30 points de blindage supplémentaire pendant 30 secondes. **Endurance (compétence passive) :** Augmente les points de vie de 10 % et avec 10 % supplémentaires / niveau. **Tir rapide (rayon) :** Augmente la portée de tir de 10 % et avec 10 % supplémentaire/ niveau.



DIETRICH PREISS

Dietrich Preiss est un héros vétéran de la Résistance allemande. Il est le maître des opérations de sabotage, de supercherie et de reconnaissance.

COMPETENCES : Réduction : Diminue de 80 % le rayon de la portée de tir des unités hostiles à proximité. **Renforts (compétence active) :** Le Héros peut appeler quelques renforts à ses côtés. **Adresse au tir (compétence passive) :** Augmente les dommages de l'arme de 2 % et avec 2 % supplémentaires / niveau. **Point faible (rayon) :** Diminue le blindage des unités hostiles de 10 % dans le rayon du héros, et avec 5 % supplémentaires / niveau.



ELSA ADLER

Elsa Adler est l'héroïne, une jeune mais talentueuse espionne de la Résistance allemande. Elle est rapide, précise lors des opérations, prudente et une véritable survivante.

COMPETENCES : **Régénérer :** Régénère les unités d'infanterie se trouvant à proximité 200 % plus vite, et les unités héros se trouvant à proximité 100 % plus vite. **Retraite (compétence active) :** Augmente la vitesse de 15 % pendant 30 secondes, et Elsa ne peut pas être éliminée jusqu'à ce que la compétence soit désactivée. **Notoriété (compétence passive) :** augmente la portée de vue de 5 % et avec 5 % supplémentaires / niveau. **Chargement rapide (Radius) :** Augmente la cadence de tir de 20 % et augmente les dommages pris par la cible de 10 %. La cadence de tir reçoit 10 % supplémentaires / niveau.

LES HEROS DES FORCES SOVIETS

ALEKSEI MIKHALKOV



Le mystérieux Aleksei Mikhalkov est l'un des plus grands héros de l'Armée Rouge Soviet. Il est assez efficace et redoutable contre tous et tout grâce à son habile mitrailleuse de classe véhicule.

COMPETENCES : **Eclatement :** Tire sur des cibles multiples en une seule fois (dans un cône devant sa mitrailleuse). **Fou furieux (compétence active) :** Aleksei reçoit 300 % de bonus de dommages, mais endommage le héros de 5 points par seconde. **Résistance (compétence passive) :** Augmente les points de vie de 10 % mais diminue les dommages pris de 1. Chacune des stats gagne 10 % de PDV et -1 de dommages pris / niveau. **Intimider (rayon) :** Diminue de 20 % la cadence de tir des unités hostiles et avec 20 % supplémentaires / niveau.



NADIA AMANOVA

Nadia Amanova est l'agent spécial de première classe de l'Armée Rouge Soviet. Elle est calme, redoutable, efficace et invisible.

COMPETENCES : **Camouflage :** Elle ne peut pas être détectée jusqu'à ce qu'elle entre en combat. Le camouflage tombe automatiquement si n'importe quelle unité terrestre ennemie arrive dans un rayon à 5 mètres de Nadia. **Détournement (compétence active) :** Vole le véhicule hostile ciblé. **Agrandissement (compétence passive) :** Augmente la portée de visibilité de 5 % et avec 5 % supplémentaires / niveau. **Dissimuler (rayon) :** Les unités affectées ne peuvent pas être détectées jusqu'à ce que l'héroïne ou elles entrent en combat. Tombe si des unités terrestres hostiles entrent dans son rayon de 20 mètres. (Niveau 2 - 15 mètres, Niveau 3 - 10 mètres).

GENERAL NAZAROV



Le Général Nazarov est un leader-né de l'Armée Rouge Soviet. Il est charismatique, un véritable cerveau et aussi reconnu être tireur d'élite.

COMPETENCES : **Promotion :** 1 % de chances pour chaque unité simple qui acquière de l'expérience dans son rayon de gagner un niveau instantanément. **Tir de précision (compétence active) :** Tire sur le chauffeur de n'importe quel véhicule, le neutralisant ainsi. **Présence (compétence passive) :** Augmente la portée de la commande Rayon de 5 mètres et avec 5 mètres supplémentaires / niveau. **Leadership (rayon) :** Augmente de 20 % les points d'expérience gagnés par les unités terrestres en combat et de 15 % supplémentaires / niveau.

LES FORCES ALLIEES

STRUCTURES ALLIEES



FUSIL ANTI-AERIEN

Le Fusil anti-aérien est une structure défensive air-sol, efficace contre toutes les unités aériennes.



INSTALLATIONS DE RECHERCHE AERIENNE

Donne accès à la recherche aérienne, fournissant l'opportunité d'actualiser tous les types d'unités aériennes.

ACTUALISATIONS : **Provisions de la Patrie (Niveau Tech 2)** : Un avion de support larguera des paquets sur le bâtiment, fournissant des revenus de ressources réguliers.

INVENTIONS : **Avion blindé (Niveau Tech 3)** : Toutes les unités aériennes gagnent + 5 0% de blindage supplémentaire.

Propulsion par réaction (Niveau Tech 2) : Augmente la vitesse de tous les avions de 20 %. **Missile Air-Sol (Niveau Tech 2)** : Le Lightning P-38 gagne des missiles air-sol.

Super Avion de Chasse (Niveau Tech 3) : Les avions de chasse gagnent +40 % de bonus de dommages.

Raid Aérien Lourd (Niveau Tech 3) : Plusieurs B-17 peuvent être appelés simultanément pour des actions de choc aériennes.



TERRAIN D'AVIATION

Produit et héberge tous les avions de chasse et donne accès au support aérien.

ACTUALISATIONS : **Terrain d'aviation étendu (Niveau Tech 2)** : Ajoute 2 emplacements de parking supplémentaires au terrain d'aviation, deux avions supplémentaires peuvent donc être construits et stockés dans le bâtiment actualisé.



TOURELLE ANTICHARS

La Tourelle antichars est une structure défensive sol-sol, efficace contre tous les chars et les véhicules.



BARAQUES

Les Baraques produisent les unités d'infanterie alliée, et donnent accès à leurs actualisations.

INVENTIONS : **Capter des Bâtiments (Niveau Tech 1)** :

Cette recherche permet à l'infanterie de capturer des structures ennemies. La capture des bâtiments ennemis prend parfois du temps. **Explosifs puissants (Niveau Tech 3)** : Les Rangers acquièrent la possibilité de déposer des explosifs puissants à retardement sur les structures ennemies et de les détruire.



QUARTIERS GENERAUX

Les Quartiers Généraux sont la structure principale des Forces Alliées. Ils produisent les engins, donnent accès aux recherches de niveau tech et aux stratégies de combat pouvant être recherchées.

ACTUALISATIONS : **Niveau Tech 2 (Niveau Tech 1)** :

Les structures, unités et actualisations avancées deviennent disponibles. **Niveau Tech 3 (Niveau Tech 2)** : Les structures, unités et actualisations les plus avancées deviennent disponibles.

INVENTIONS : **Stratégies de Combat (Niveau Tech 2)** :

Trois stratégies deviennent disponibles, qui affectent des types spécifiques d'unités ou de bâtiments sur le champ de bataille. On peut seulement en activer une à la fois.

Construction rapide (Niveau Tech 3) : Augmente de 25 % la vitesse de toutes les constructions de bâtiments. Souvenez-vous que cette recherche augmente également les coûts de production de 10 %.



EMPLACEMENT DE TIR ABRITÉ

L'Emplacement de tir abrité est une structure de défense sol-sol légère, efficace contre toutes les sortes d'infanterie.



STATION RADAR

La Station Radar fournit la Mini-carte, ainsi qu'un plus grand champ de vision autour du bâtiment. La Station Radar est la principale structure de reconnaissance et des services de renseignements alliés.

ACTUALISATIONS : Brouilleur de Radar (Niveau Tech 2) : Fait disparaître chaque unité et bâtiment se trouvant dans le rayon du radar, les cachant du champ de vision de l'ennemi et les rendant invisibles sur la Mini-carte.

INVENTIONS : Reconnaissance (Compétence, Niveau Tech 2) : Cette actualisation donne la possibilité de visualiser une zone sélectionnée, révélant tous les bâtiments et unités cachés par le Brouillard de la Guerre. Le territoire révélé s'évanouira avec le temps. **Traquenard (Compétence, Niveau Tech 2) :** Le joueur peut appeler un faux support avec des caisses de ressources, en larguant le chargement sur une zone cible sélectionnée. Tous les ennemis voient le chargement, mais au lieu des ressources, les caisses sont remplies d'explosifs qui volent en éclats au toucher. **Scan Radar (Compétence, Niveau Tech 3) :** Après s'être développé, il donne une opportunité de révéler toutes les unités en marche sur la Mini-carte pendant 30 secondes.



CACHETTE DE PROVISIONS

La Cachette de Provisions est la principale source de revenus. Les collecteurs de ressources y transportent des provisions après les avoir collectées dans les mines et dans les dépôts de ferraille. Chaque Cachette de Provisions commence gratuitement avec un collecteur de ressources dans sa file d'attente de production.

INVENTIONS : Capacité augmentée (Niveau Tech-2) :

Les camions de collecte de ressources gagnent 15 % de capacités supplémentaires.

**USINE D'ARMES**

L'Usine d'Armes produit tous les véhicules et chars pour les Forces Alliées.

ACTUALISATIONS : Aucune.

UNITES DE SUPPORT LOGISTIQUE**ENGIN**

L'engin est le véhicule constructeur allié, capable de construire tous types de bâtiments alliés dans le rayon d'action du Niveau Tech actuel.

**STUDEBAKER**

Le camion Studebaker est le collecteur de ressources des Forces Alliées. Il est très résistant et doté d'une grande capacité. Il est utilisé pour transporter des ressources jusqu'à la Cachette de Provisions à partir de n'importe quel site de ressources de la carte. Il est très rapide, et se répare lui-même beaucoup plus vite que n'importe quelle autre unité.

**CHAR DE PONTAGE**

Le Char de Pontage Bailey peut construire des ponts et les déposer au-dessus de la rivière. Il peut produire un pont de la largeur d'un char que l'armée peut utiliser pour traverser les rivières.

**CAMION DE REPARATIONS BEDFORD**

Le Bedford est un Camion de Réparations non armé, légèrement blindé, de l'armée alliée. Il répare automatiquement les véhicules alliés endommagés se trouvant à proximité, ou vous pouvez directement sélectionner toute unité endommagée devant être réparée.

UNITES D'INFANTERIE



INFANTERIE MG

L'Infanterie Alliée est l'infanterie de première ligne de l'armée alliée, équipée d'une mitrailleuse Thompson. Les unités d'infanterie ne sont pas chères, elles sont relativement rapides et efficaces pour les grandes escouades. L'Infanterie Alliée peut également capturer des bâtiments, les rendre très dangereux et efficaces contre les bases ennemies.



SOLDAT BAZOOKA

Les unités Bazooka sont Les unités anti-blindage de première ligne de l'armée alliée, efficaces contre les véhicules et bâtiments légèrement et moyennement blindés.



RANGER

Les Rangers sont l'infanterie d'élite des Forces Alliées, équipés de fusils d'élite M3 Springfield. Ils peuvent tirer à longue portée sur les unités ennemies et sont d'excellents éclaireurs. Avec l'actualisation « explosif puissant », ils peuvent facilement détruire toute sorte de bâtiments.

UNITES LEGEREMENT BLINDEES



MATILDA

Le Matilda est le char léger et l'unité de reconnaissance efficace des Forces Alliées, équipé d'un blindage et d'un armement légers, le rendant efficace contre les véhicules légèrement blindés et les unités d'infanterie.



HALFTRACK

Le VTT Half-Track est un véhicule blindé rapide pouvant transporter l'infanterie à grande vitesse, il est équipé d'une mitrailleuse pour se défendre lui-même contre les unités d'infanterie.

UNITES PLUS LOURDEMENT BLINDEES



SHERMAN

Le Sherman M4 est le char le plus connu de l'armée alliée. Il est relativement rapide, et équipé d'un blindage et d'un armement moyens. Le Sherman est efficace contre les véhicules et contre les chars légèrement blindés.



CALLIOPE SHERMAN

Le Calliope Sherman est une version actualisée du char Sherman standard, équipé sur le haut d'un lanceur multi-roquettes. Le lanceur de roquettes fait des dommages dans les zones moyennes ajoutées à ceux du canon du char Sherman, rendant le Calliope très efficace contre l'infanterie, mais aussi contre les bâtiments.



PERSHING

Le Pershing est le char lourd de l'armée alliée, équipé d'un blindage et d'un armement lourd. Le Pershing a une plus grande portée de tir que la plupart des chars lourds.

UNITES DE SUPPORT DE COMBAT



PRIEST

Le Priest M7 est l'artillerie légère de l'armée alliée, équipé d'un blindage léger et d'un armement longue portée, capable de faire d'importantes dévastations à longue distance. Le Priest est très efficace contre les défenses de l'infanterie, des bâtiments et des bases.



M40

Le M40 est l'artillerie lourde de l'armée alliée. Il est équipé d'un blindage moyen et d'un canon longue portée, qui cause d'importants dommages dans les grandes zones. Très efficace contre l'infanterie, mais aussi contre les bâtiments ; il peut endommager les véhicules légers.



GENERATEUR DE PROTECTION DES FORCES (O.R.B.)

Le Générateur de Protection des Forces (Barrière Anti-Répulsive) est une unité mobile expérimentale des Forces Alliées, capable de protéger les autres unités alliées se trouvant à proximité grâce son bouclier d'énergie. Le rayon du bouclier est relativement court et il est uniquement capable d'absorber efficacement des tirs d'armes de petit et moyen calibres. Le bouclier peut lentement se régénérer lui-même.

UNITES MOBILES ANTI-AERIENNES



BOFORS

Le Bofors est l'arme anti-aérienne mobile de première classe de l'armée alliée. Il est rapide et manœuvrable, mais il est seulement équipé d'un blindage léger.

AVIONS ALLIES



MUSTANG

Le P-51D est l'intercepteur d'appui des Forces Aériennes Alliées. Cet avion de chasse rapide et manœuvrable est capable de poursuivre les bombardiers ennemis, ou d'apporter un support terrestre rapproché grâce à ses mitrailleuses pour l'infanterie attaquée et les bataillons blindés.



LIGHTNING

Le P-38F est un excellent avion chasseur-bombardier, capable de transporter des missiles air-sol, faisant du P-38F un chasseur d'infanterie et de chars très efficace, ainsi qu'un excellent avion destructeur de bâtiments. Le P-38F est également équipé de mitrailleuses, lui donnant la possibilité de se défendre lui-même contre des intercepteurs ennemis, mais son manque de vitesse et de manœuvrabilité font de lui un intercepteur moins efficace que le P-51D.



HELICOPTERE

Cet Hélicoptère est un unique transporteur de troupes aérien blindé ADAV (A Décollage et Atterrissage Vertical) des Forces Alliées. Il est armé de deux fusils Gatling pour usage contre les cibles terrestres, mais il est très vulnérable contre les armes anti-aériennes et contre les avions de chasse. Il peut transporter un grand nombre de troupes d'infanterie au-dessus de tout type de terrain avec une bonne vitesse.

SUPPORT ALLIE SUPPLEMENTAIRE



APHRODITE

L'Aphrodite est un avion B-17 contrôlable à distance, spécialement modifié, chargé d'explosifs puissants, capable d'opérer des raids Kamikaze contre les bases et les bâtiments des défenses ennemies et contre de grands nombres de troupes terrestres ennemies.



BOMBARDIER B-17

La Forteresse Volante B-17 est le fleuron de la flotte de bombardiers lourds des Alliés, équipée d'un grand nombre de bombes et d'un blindage lourd. Le B-17 peut exécuter des raids de bombardements efficaces contre toutes sortes d'unités et de bâtiments. Le manque de vitesse et de manœuvrabilité font du B-17 un avion très vulnérable contre l'armement anti-aérien et contre les intercepteurs.



BOMBE EARTHQUAKE

Le Halifax est un bombardier longue portée modifié, transportant l'arme expérimentale des Forces Alliées, la bombe Earthquake. Cette bombe peut endommager lourdement tous bâtiments se trouvant à la surface, y compris les bunkers. L'arme endommage elle-même dans un grand rayon tout ce qui est au sol, mais elle est moins efficace contre l'infanterie. Le manque de vitesse et de manœuvrabilité font du Halifax un avion très vulnérable contre l'armement anti-aérien et contre les intercepteurs.



ACTION DE CHOC NUCLEAIRE

Le Northrop XB-35 est un bombardier lourd longue portée avancé, pouvant transporter une Bombe Nucléaire à son bord. Il est lourdement blindé et moins vulnérable contre les fusils anti-aériens et les intercepteurs que les autres bombardiers. La Bombe Nucléaire est très efficace contre tous les types d'unités, bases de défense et bâtiments.



PARACHUTISTES

Les Parachutistes Ordinaires sont le support air-sol léger des Forces Alliées. En appelant un B-17 modifié sur le champ de bataille, les parachutistes (unités d'infanterie légère) sont largués de l'avion vers la zone cible sélectionnée.



PARACHUTISTES LOURDS

Les Parachutistes Lourds sont le support air-sol de niveau moyen des Forces Alliées. En appelant un B-17 modifié sur le champ de bataille, les parachutistes bazooka sont largués de l'avion vers la zone cible sélectionnée.



PARACHUTISTES COMMANDO

Les Parachutistes Commando sont le support air-sol de niveau lourd des Forces Alliées. En appelant un B-17 modifié sur le champ de bataille, les Rangers sont largués de l'avion vers la zone cible sélectionnée.



LES FORCES ALLEMANDES

STRUCTURES ALLEMANDES



TERRAIN D'AVIATION

Produit et héberge tous les avions de chasse et donne accès au support aérien.

ACTUALISATIONS : Terrain d'aviation étendu (Niveau Tech 2) : Ajoute 2 emplacements de parking supplémentaires au terrain d'aviation, deux avions supplémentaires peuvent donc être construits et stockés dans le bâtiment actualisé.



BARAQUES

Les Baraques produisent des unités d'infanterie et leurs actualisations.

INVENTIONS : Capturer des Bâtiments (Niveau Tech 1) : Cette recherche permet à l'infanterie Wehrmacht de capturer des structures ennemies. La capture des bâtiments ennemis prend toujours du temps.



FLAME BUNKER

Le Flame Bunker est la principale structure défensive des Forces Allemandes. Il est très efficace contre l'infanterie.



BUNKER AT 88

Le Bunker Antichars est la principale structure défensive antichars des Forces Allemandes. Il est très efficace contre les véhicules.



BUNKER ANTI-AERIEN

Le Bunker Anti-aérien est la principale structure anti-aérienne des Forces Allemandes. Il est très efficace contre toutes les unités aériennes.



CENTRE DE COMMANDEMENT

Le Centre de Commandement est la structure principale des Forces Allemandes. Il produit l'Engin, donne accès aux recherches de niveau tech supérieur et aux stratégies de combat.

ACTUALISATIONS : Niveau Tech 2 (Niveau Tech 1) : Les structures, unités et actualisations avancées deviennent disponibles. **Niveau Tech 3 (Niveau Tech 2) :** Les structures, unités et actualisations les plus avancées deviennent disponibles.

INVENTIONS : Stratégies de Combat (Niveau Tech 2) : Trois stratégies deviennent disponibles, qui affectent des types spécifiques d'unités ou de bâtiments sur le champ de bataille. On peut seulement en activer une à la fois.

Bâtiments renforcés (Niveau Tech 2) : La recherche de cette actualisation permet à tous les bâtiments allemands d'ajouter 30 % supplémentaires à leurs PDV de base. **Entraînement de base (Niveau Tech 3) :** Après l'actualisation, toutes les unités allemandes nouvellement créées commenceront avec le niveau d'expérience ordinaire.



ACADEMIE DE COMBAT

L'Académie de Combat est un bâtiment d'entraînement vital de la Wehrmacht. Elle augmente les points d'expérience de temps à autre pour toutes les unités de base se trouvant dans la zone du bâtiment.

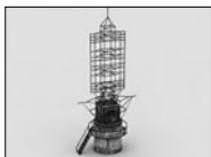
ACTUALISATIONS : Frères d'Armes (Niveau Tech 2) : les unités d'infanterie se trouvant à portée de l'Académie de Combat reçoivent 15 % de bonus supplémentaires à leur cadence de tir pendant qu'elles sont dans le rayon du bâtiment.



CENTRALE ELECTRIQUE

La Centrale Electrique est la principale source d'alimentation pour les bâtiments allemands. Elle fournit l'électricité nécessaire requise par les autres installations.

ACTUALISATIONS : Générateurs avancés (Niveau Tech 2) : Avec cette actualisation, la Centrale Electrique fournit 100 unités d'électricité de plus. Ce n'est pas une actualisation globale, toutes les Centrales Electriques doivent être actualisées séparément pour de l'électricité supplémentaire.



INSTALLATIONS RADAR

Les Installations Radar activent la Mini-carte, et agrandissent le champ de vision du joueur.

INVENTIONS : Brouilleur de raids aériens (Compétence, Niveau Tech 2) : Les avions ennemis ne peuvent pas larguer de bombes et ne peuvent pas attaquer d'autres avions se trouvant à proximité des installations radar pendant une courte période de temps.



LABORATOIRES DE RECHERCHE

Les Laboratoires de Recherche donnent accès à toutes les principales recherches liées aux armes, aux véhicules terrestres et aux missiles.

ACTUALISATIONS : Miracle Economique (Niveau Tech 2) : Les Laboratoires de Recherche produisent de l'argent si aucun autre développement n'est en cours.

INVENTIONS : Barils améliorés (Niveau Tech 2) : Toutes les unités de chars gagnent + 25 % pour leur cadence de tir.
Phosphore Blanc (Niveau Tech 2) : Les unités Lanceur de flammes font 50 % de dommages de plus sur la cible.
Munitions traçantes (Niveau Tech 2) : Toutes les armes MG gagnent +25 % de bonus de portée de tir.

Alliages Expérimentaux (Niveau Tech 2) : Tous les chars reçoivent un bonus supplémentaire de 20 % à leur valeur de blindage. **Action d'Évasion (Niveau Tech 3) :** Toutes les unités de véhicules basées au sol prennent 25 % de moins de dommages lorsqu'elles se déplacent. **Rechargement Rapide (Niveau Tech 3) :** L'actualisation diminue de 20 % le temps de rechargement pour les armes d'artillerie. **Obus Lourds (Niveau Tech 3) :** Les unités avec des dommages de zone reçoivent 30 % supplémentaires sur leur rayon de dommages.



DEPOT DE PROVISIONS

Le Dépôt de Provisions est la principale source de revenus. Les Collecteurs de Ressources y transportent des provisions après les avoir collectées dans les mines et dans les dépôts de ferraille. Chaque Dépôt de Provisions commence avec un Collecteur de Ressources gratuit dans sa file d'attente de production.

INVENTION : Turbochargeur (Niveau Tech 2) : L'actualisation « moteur » augmente de 30 % la vitesse de tous les camions collecteurs de ressources.



USINE DE CHARS

L'Usine de Chars produit tous les véhicules et chars pour les Forces Allemandes.

ACTUALISATIONS : Homefront (Niveau Tech 2) : augmente la vitesse de production de l'usine de 25 %.

SITE DE LANCEMENT V1

Le Site de Lancement V1 est le site de lancement des roquettes V1.



ACTUALISATIONS : Site de Lancement (Niveau Tech 3) : Actualise le site de V1 afin qu'il soit en mesure de lancer des missiles V2. Certains sites de lancement V1-actualisés vous permettent de lancer plusieurs missiles vers des zones cibles différentes.

UNITES DE SUPPORT LOGISTIQUE



ENGIN

L'Engin est le véhicule constructeur des Forces Allemandes, capable de construire tous les types de bâtiments allemands dès qu'ils deviennent disponibles au cours du jeu.



OPEL BLITZ

L'Opel Blitz est le camion allemand standard, qui a la plus grande capacité de chargement. Il est utilisé pour transporter des ressources à partir des sites de ressources vers les Dépôts de Ressources allemands.



CAMION DE REPARATIONS

Cette unité Camion de Réparations légèrement blindée n'est pas armée. Elle répare automatiquement les véhicules alliés endommagés se trouvant à proximité, ou vous pouvez directement sélectionner toute unité endommagée devant être réparée.



CHAR DE PONTAGE

Le Bruckenleger est le Char de Pontage des Forces Allemandes ; pouvant construire des ponts flottants au-dessus des rivières. Il produit un pont destructible de la largeur d'un char que l'armée peut utiliser pour traverser les rivières.

UNITES D'INFANTERIE



INFANTERIE WEHRMACHT

L'Infanterie Wehrmacht est l'infanterie de première ligne de l'armée allemande, équipée d'une mitraillette MP 40. Les unités d'Infanterie Wehrmacht sont peu chères, mais bien entraînées. En grands nombres, elles sont très rapides et efficaces.



WEHRMACHT PANZERFAUST

Le Wehrmacht Panzerfaust est la principale infanterie antichars de l'armée allemande, équipée d'un Panzerfaust, elle est capable d'attaquer des véhicules de blindage léger et moyen.



INFANTRIE JETPACK

L'Infanterie Wehrmacht Jetpack est un escadron d'infanterie d'élite expérimental équipé d'un jetpack et d'un lanceur de flammes. L'Infanterie Jetpack peut sauter de longues distances, lui permettant ainsi de traverser un terrain autrement infranchissable, de sauter au-dessus d'objets ou de grands nombres d'unités ennemies.



EXOSKELETON

Le soldat allemand lourd, connu sous le nom d'Exoskeleton est une arme expérimentale de la Wehrmacht, équipée d'un blindage lourd, de mitrailleuses lourdes longue portée et de six roquettes de portée moyenne. Les Exoskeletons sont très efficaces contre presque toutes les sortes d'unités terrestres, y compris les chars légers et moyens.

UNITES LEGEREMENT BLINDEES



VTT FLAMMWAGEN

Le VTT Flammwagen est un transporteur de troupes allemand modifié armé de lanceurs de flammes. Il a une portée de tir relativement faible, mais il peut causer d'importants dommages contre les unités d'infanterie, les bunkers, les véhicules légèrement blindés et les bâtiments. Les unités Flammwagen sont très dangereuses lorsqu'elles sont en groupes. Elles peuvent également transporter 12 hommes d'infanterie.



WURFRAHMEN

Le Wurfrahmen est un lanceur de roquettes mobile des Forces Allemandes. Il peut fournir un support d'artillerie mobile pour les autres unités terrestres de son propre camp. Le Wurfrahmen est de l'artillerie légère, de portée de tir moyenne ; capable d'infliger des dommages modérés.

UNITES LOURDEMENT BLINDEES



PANTHER

Le Panther est le char le plus commun de la Wehrmacht, principalement utilisé pour les missions de reconnaissance. Le Panther peut également être utilisé en grand nombre pour submerger de petits nombres d'escadrons terrestres ennemis, y compris les formations d'infanterie et les colonnes de véhicules légèrement blindés.



TIGER

Le Tiger est un char allemand moyen équipé d'un blindage et d'un armement moyens, combinés à une grande vitesse et manœuvrabilité.



ELEPHANT

L'Elephant est le char chasseur lourd allemand, équipé d'un blindage lourd et d'un armement lourd perceur de blindage. Le plus grand inconvénient du char est le système stabilisateur de la tourelle. L'Elephant doit s'arrêter pour ouvrir le feu sur n'importe quelle cible.



MAUS

Le Maus est le char lourd allemand de la Wehrmacht, équipé d'un blindage et d'un armement très lourds, mais le manque de vitesse et de manœuvrabilité font du Maus un char extrêmement lourd.

UNITES DE SUPPORT DE COMBAT



HUMMEL

Le Hummel est l'artillerie allemande d'obusiers, qui fut construit sur le châssis de l'ancien PZKW III. Il peut fournir un support d'artillerie mobile à une grande distance pour les autres unités terrestres de son propre camp. Le Hummel est très efficace contre l'infanterie, les bâtiments et les bases de défense.



CHAR SONIQUE

Le Char Sonique Allemand est une technologie expérimentale avancée de haut niveau de prototype, capable d'envoyer des vagues soniques et causant d'importants dommages aux forces terrestres, endommageant tout ce qui se trouve sur son passage.

UNITES MOBILES ANTI-AERIENNES



WIRBELWIND

Le Wirbelwind est la principale unité anti-aérienne des Forces Allemandes, armée de quatre fusils anti-aériens, avec une cadence de tir extrêmement élevée. Le Wirbelwind est un ennemi redoutable pour les avions ennemis.



RHEINTOCHTER

Le Rheintochter est une arme mobile anti-bombardiers équipée d'un missile air-sol guidé. Son système de traçage ne manque jamais sa cible, et la roquette détruit instantanément n'importe quel avion.

AVIONS ALLEMANDS



ME-262

Le Messerschmitt ME-262 est le premier avion de combat propulsé par jet du monde. Sa grande vitesse, combinée à une excellente manœuvrabilité, font du Me-262 le meilleur intercepteur dans le ciel. Le Messerschmitt ME-262 peut éga-

lement descendre les formations ennemies de bombardiers et fournir un support aérien rapproché aux unités terrestres de son propre camp.



STUKA

L'infâme Stuka Ju-87D est un bombardier plongeant, capable de voler pratiquement directement au-dessus de sa cible, puis effectuant des raids de bombardements plongeants à un angle atteignant presque 90 degrés.



ZEPPELIN GEANT

Le Zeppelin Géant est un avion expérimental. Avec sa structure en aluminium, ses moteurs avancés, et de grands canons d'artillerie air-sol, le Zeppelin Géant est une grande menace pour toute unité terrestre ennemie. Il est uniquement vulnérable à l'armement anti-aérien et aux avions de chasse ennemis. Si un Zeppelin Géant est descendu, l'explosion endommage les unités se trouvant à proximité dans un rayon modéré.

SUPPORT ALLEMAND SUPPLEMENTAIRE



BOMBARDIER HORTEN

Le Horten est un bombardier longue portée propulsé par jet équipé de bombes lourdes et puissantes, capable de faire des dévastations lors de raids au ras du sol contre des unités terrestres ennemies, des bases de défense et des bâtiments. Le Horten est rapide et manœuvrable, il est équipé d'un blindage moyen le rendant moins vulnérable contre les fusils anti-aériens et les avions de chasse ennemis.



BOMBARDIER JUNKERS

Un bombardier lourd capable d'effacer les bases de défense, les bâtiments et les grandes concentrations et formations de forces terrestres hostiles en un seul bombardement. Le manque de vitesse et de manœuvrabilité rendent le Junkers vulnérable à l'armement anti-aérien et aux avions de chasse.



PARACHUTISTES

Le Parachutiste ordinaire est le support air-sol de niveau léger. Un Junkers modifié transporte et largue des unités d'infanterie ordinaires vers la zone cible sélectionnée.



PARACHUTISTES LOURDS

Le Parachutiste Lourd est le support air-sol de niveau moyen. Un Junkers modifié transporte et largue des unités des parachutistes Panzerfaust vers la zone cible sélectionnée.



PARACHUTISTES COMMANDO

Le Parachutiste Commando est le support air-sol de niveau élevé. Un Junkers modifié transporte et largue des unités Jetpack vers la zone cible sélectionnée.

LES FORCES SOVIETS

(Jouable uniquement en mode multijoueurs)

STRUCTURES SOVIETS



ACCUMULATEUR

L'Accumulateur est la principale source d'alimentation pour les bâtiments soviets. Il fournit l'électricité nécessaire requise par les autres installations.

INVENTIONS : Générateur d'urgence (Compétence, Niveau Tech 2) : Fournit de l'électricité même s'il n'y a pas suffisamment d'énergie produite pendant un court moment.



TERRAIN D'AVIATION

Produit et héberge tous les avions et donne accès au support aérien.

ACTUALISATIONS : Terrain d'aviation étendu (Niveau Tech 2) : Ajoute 2 emplacements de parking supplémentaires au terrain d'aviation, deux avions supplémentaires peuvent donc être construits et stockés dans le bâtiment actualisé.



BUNKER MG

Le Bunker MG est la principale structure défensive des Forces Soviétiques. Il est très efficace contre l'infanterie.



BUNKER ANTICHARS

Le Bunker Antichars est la principale structure défensive des Forces Soviétiques. Il est très efficace contre les véhicules.



BUNKER ANTI-AERIEN

Le Bunker Anti-aérien est la principale structure défensive anti-aérienne des Forces Soviétiques. Il est très efficace contre toutes les unités aériennes.



GOULAG

Le Goulag procure des revenus grâce aux unités ennemies capturées.

ACTUALISATIONS : Travail Forcé (Niveau Tech 2) : L'actualisation augmente les revenus de chaque prisonnier de 25 %.

INVENTIONS : Pression (Niveau Tech 2) : Expansion du Goulag. Peut recevoir 50 % de prisonniers supplémentaires.



TOUR DE PROPAGANDE

Fournit des actualisations liées à la propagande, et ralentit significativement les unités ennemies se trouvant à sa portée.

ACTUALISATIONS : Diffuser de la propagande (Niveau Tech 2) : diminue de 30 % la cadence de tir des unités hostiles se trouvant dans le rayon de la tour.

INVENTIONS : Vaincre maintenant (Compétence, Niveau Tech 3) : L'actualisation donne la possibilité de convertir instantanément toute unité ennemie en unité de son propre camp. La compétence ne peut pas affecter les unités spéciales telles que les héros, les super-armes ou les unités constructrices. Cette compétence affecte uniquement les unités générales de combat. **Nationalisme (Compétence) :** Toutes les unités gagnent + 25 % de bonus sur leur cadence de tir.



STATION RADIO

La Station Radio fournit la Mini-carte, et elle génère un plus grand champ de vision autour du bâtiment.

INVENTIONS: Action de choc de l'Artillerie (Compétence, Niveau Tech 3) : Les artilleries soviets longue portée en dehors du niveau tireront sur des barrages d'artillerie dans la zone sélectionnée. **Support Partisan (Compétence, Niveau Tech 2) :** Unités de partisans « de sommation » dans la zone sélectionnée.



INSTALLATIONS DE RECHERCHE

Les Installations de Recherche donnent accès à toutes les principales recherches liées aux véhicules terrestres.

INVENTIONS : Obus HE (Niveau Tech 2) : Les véhicules d'artillerie gagnent 15 % supplémentaires de bonus de dommages. **Normalisation (Niveau Tech 2) :** Cette actualisation réduit le coût de tous les véhicules de 10 % dans l'usine de guerre. **Doubles postes (Niveau Tech 3) :** Cette actualisation réduit le coût de tous les véhicules de 10 % supplémentaires dans l'usine de guerre. **Kharkov Rampage (Niveau Tech 3) :** Le Kharkov gagne +30 % de cadence de

tir et de bonus de dommages mais il se déplace également 20 % moins vite et prend 40 % supplémentaires de dommages lorsque cette compétence est activée. Cette possibilité dure 30 secondes et demande 1 minute de rechargement.



CENTRE D'APPROVISIONNEMENT

Le Centre d'Approvisionnement est le Quartier Général des Forces Soviétiques. Il produit l'unité engin, donne accès à la recherche du niveau tech, aux stratégies de combat et sert également de Centre d'Approvisionnement.

ACTUALISATIONS : Niveau Tech 2 (Niveau Tech 1) :

Les structures, unités et actualisations avancées deviennent disponibles. **Niveau Tech 3 (Niveau Tech 2)** : Les structures, unités et actualisations les plus avancées deviennent disponibles.

INVENTIONS : **Stratégies de Combat (Niveau Tech 2)** :

Trois stratégies deviennent disponibles, qui affectent des types spécifiques d'unités ou de bâtiments sur le champ de bataille. On peut seulement en activer une à la fois. **Bâtiments renforcés (Niveau Tech 2)** : Toutes les structures reçoivent 30 % de PDV supplémentaires à leur valeur de base. **Pneus d'hiver (Niveau Tech 2)** : Les camions gagnent 15 % de vitesse et 15 % de plus de capacité.



MARCHE NOIR

Le Marché Noir permet au joueur d'acheter des véhicules ennemis ; la disponibilité de l'unité varie de temps à autre.

ACTUALISATIONS : **Bons de la Défense nationale**

(Niveau Tech 3) : Le Marché Tech produira de l'argent. Des Marchés Tech supplémentaires avec cette actualisation fournissent plus de revenus.



CAMP D'ENTRAÎNEMENT

Le Camp d'entraînement produit des unités d'infanterie et leurs actualisations.

INVENTIONS : Capturer des Bâtiments (Niveau Tech 1) :

Cette recherche permet à l'infanterie de l'Armée Rouge de capturer des structures ennemies. La capture des bâtiments ennemis prend toujours du temps. **Lampe torche (Niveau Tech 1) :** Le champ de vision de l'unité d'infanterie est augmenté de 50 %.

Recrutement Forcé (Niveau Tech 3) : Après l'actualisation, le Camp d'entraînement entraînera deux unités de l'Armée Rouge en même temps, chacune pour moitié-prix.



USINE DE GUERRE

L'Usine de Guerre produit tous les véhicules et chars pour les Forces Soviétiques.

ACTUALISATIONS : Production en Masse (Niveau Tech 2) : L'actualisation augmente la vitesse de production de l'usine de 15 %.

UNITES DE SUPPORT LOGISTIQUE



INGENIEUR DE COMBAT

L'Ingénieur de Combat est la principale unité de construction soviétique, il construit tous les bâtiments à la portée du Niveau Tech disponible. Les transporteurs de troupes blindés peuvent transporter les Ingénieurs de Combat.



ZIS-151

Le camion ZIS-151 est le Collecteur de Ressources des Forces Soviétiques. Il est très résistant et doté d'une grande capacité de chargement. Il peut être utilisé pour transporter des ressources vers le Centre d'Approvisionnement à partir de n'importe quel site de ressources et il est relativement rapide.



CHAR DE REPARATIONS

Le Retriever T-34 non-armé est le Char de Réparations des Forces Soviétiques, équipé d'un blindage léger. Il répare automatiquement les véhicules alliés endommagés se trouvant à proximité, ou vous pouvez directement sélectionner toute unité endommagée devant être réparée.



CAMION DE PONTAGE

Le Camion de Pontage peut construire des ponts flottants au-dessus de l'eau. Il peut produire un pont destructible de la largeur d'un char que l'armée peut utiliser pour traverser les rivières.

UNITES D'INFANTRIE



INFANTRIE ARMEE ROUGE

Les unités d'infanterie de l'Armée Rouge Soviétique sont toujours en première ligne. Elles ne sont pas chères, équipées de vieilles mitrailleuses et à cause du manque d'entraînement, elles peuvent uniquement être utilisées efficacement en grand nombre.



MEDECIN ARMEE ROUGE

Cette unité non-armée est bien entraînée pour apporter de l'aide, mais assez inexpérimentée en combat. Elle peut soigner des unités d'infanterie blessées se trouvant à proximité dans un petit rayon, même dans les situations de combat.



KOMMISSAR

Les Kommissars sont cruels, mais ce sont des officiers et superviseurs efficaces de l'Armée Rouge Soviétique. Leur tâche consiste à faire garder le moral de l'Armée Rouge par tous les moyens nécessaires.



FOURNISSEUR DE VODKA

Le Fournisseur de Vodka est un marchand, qui travaille pour l'Armée Rouge Soviétique. Il distribue de la vodka aux unités d'infanterie, relevant leur moral et les rendant immortels pendant qu'il est en vie.



INFANTERIE MOLOTOV

L'Infanterie Molotov est un soldat à pied ordinaire équipé de cocktails Molotov hautement inflammables. Il est très efficace contre les véhicules légèrement, moyennement et lourdement blindés.

UNITES LEGEREMENT BLINDEES



T-70

Le T-70 est un char léger de reconnaissance, équipé d'un blindage et d'un armement légers. Sa grande vitesse en fait un excellent chasseur d'infanterie.



ZIS-42

Le ZIS-42 est un Transporteur de Troupes Blindé peu cher, un véhicule blindé rapide qui peut transporter des unités d'infanterie à grande vitesse, équipé d'une mitrailleuse pour se défendre lui-même.



VTT MOLE

Ce VTT Mole est un Transporteur de Troupes Blindé sous-terrain, capable de transporter de grands nombres de troupes sous le sol n'importe où sur le champ de bataille. Le VTT Mole n'est pas armé, son blindage est moyen et il peut également se déplacer à la surface.

UNITES LOURDEMENT BLINDEES



T-34-85

Le T-34-85 est le char moyen standard de l'Armée Rouge Soviet, équipé d'un blindage et d'un armement moyens. Comme le Stalin, les T-34-85 ont été produits en grands nombres, mais la production en masse a provoqué un manque d'intégrité structurelle, rendant le char beaucoup plus vulnérable que les autres chars.



IS-3 STALIN

L'IS-3 Stalin est le char lourd commun de l'Armée Rouge Soviet, équipé d'un blindage et d'un armement lourds. Développé d'après la série IS-2 généralement réussie, ce véhicule combine l'énorme puissance d'un fusil 122 mm avec une conception de blindage innovateur, y compris la plaque en glaciais angulée et une tourelle hémisphérique aplatie.



KHARKOV-RAMPAGER

Le Kharkov-Rampager est le char cuirassé de l'Armée Rouge Soviet, équipé d'un blindage ultra lourd et de cinq tourelles indépendantes de haut calibre. Alors que le Kharkov est plus qu'un égal pour tout char allié et allemand, le manque d'armes anti-aériennes, de vitesse et de manœuvrabilité le rendent vulnérable à toute menace non-terrestre.

UNITES DE SUPPORT DE COMBAT



KATYUSHA

Le Katyusha est construit à bas prix, mais c'est toujours un lanceur de roquettes très efficace. Il peut fournir un support d'artillerie mobile pour les autres unités terrestres alliées. Les missiles sont de longue portée, mais ils sont imprécis et uniquement efficaces contre une grande concentration de forces ennemies. Le Katyusha est l'artillerie légère de l'Armée Rouge Soviet.



TOURELLE GEANTE MOBILE

La Tourelle Géante Mobile est une artillerie auto-déployable, équipée d'un blindage lourd, mais avec des moteurs relativement faibles. Elle a une longue portée de tir, mais à cause du manque de stabilisateur mobile et de systèmes d'asservissement de la tourelle, elle peut uniquement tirer en position déployée et avec un arc étroit.



CRACHEUR DE GLACE

Le Cracheur de Glace est l'une des plus nouvelles armes expérimentales de l'Armée Rouge Soviet, développée simultanément avec la Respiration Hivernale. Il transporte une énorme quantité d'azote liquide. Le Cracheur de Glace peut geler des unités hostiles avec son arme pendant longtemps.

UNITES MOBILES ANTI-AERIENNES



ZSU-37

Le ZSU-37 est la principale plate-forme anti-aérienne mobile de l'Armée Rouge Soviet. Il est rapide et manœuvrable, mais il est seulement légèrement blindé.

AVIONS SOVIETS



YAKOVLEV

Le Yakovlev Yak-9 est le principal intercepteur de la force aérienne soviétique. Il est rapide et manœuvrable, pouvant descendre des formations de bombardiers ennemis et apporter un support rapproché aux unités terrestres alliées. Les anciennes, mais fiables méthodes de construction utilisées font du Yak-9 un avion indépendant, mais c'est un faible égal pour les avions de chasse alliés et allemands.



STURMOVIK

Le Sturmovik Il-2 est un bombardier-chasseur fiable, une bonne infanterie et un bon chasseur de chars et un avion destructeur de bâtiments. Le manque de vitesse et de manœuvrabilité rendent l'avion très vulnérable aux intercepteurs ennemis, tout comme le P-51D ou le ME-262.

SUPPORT SOVIET SUPPLEMENTAIRE

ACTION DE CHOC DE L'ARTILLERIE

Un barrage d'artillerie lourde requis vers une zone cible sélectionnée, il peut infliger des dommages modérés aux grands groupes de soldats, véhicules, bases de défense et bâtiments.



BOMBARDIER TUPOLEV

Le Tupolev TB-3 est un bombardier lourd, équipé de nombreuses bombes et d'un blindage lourd. Le TB-3 peut exécuter des raids de bombardements efficaces contre toutes sortes d'unités et de bâtiments. Le manque de vitesse et de manœuvrabilité font du TB-3 un avion très vulnérable contre l'armement anti-aérien et contre les intercepteurs.



RESPIRATION HIVERNALE

La Bombe Glacée, nom de code « Respiration Hivernale » est un Tupolev TB-3 modifié, transportant une arme expérimentale, la Bombe Glacée, vers la zone cible. Après l'explosion, l'azote liquide gèle toutes les unités et tous les bâtiments à l'intérieur d'un large rayon. Comme pour le TB-3, le manque de vitesse et de manœuvrabilité font du TB-3IB un avion très vulnérable contre les armes anti-aériennes et les intercepteurs.



PARACHUTISTES

Les Parachutistes sont le seul support air-sol léger des Forces Soviétiques. En appelant un Tupolev modifié au champ de bataille, il larguera l'infanterie vers la zone cible sélectionnée.



PARTISANS

Les Partisans sont un groupe bien organisé de combattants pour la liberté entraînés, qui coordonnent leurs actions dévastatrices avec les opérations de l'Armée Rouge Soviétique. Ils peuvent infiltrer n'importe quelle base, entrer sans être détectés et laisser la base de défense intacte. Ils augmentent en nombre lorsqu'ils s'engagent dans un combat.



INFORMATIONS SERVICE CLIENTS

Pour un support et une assistance technique supplémentaires, veuillez cliquer sur l'onglet **SUPPORT** de l'adresse Internet suivante : <http://www.war-front.com> et suivez les instructions à l'écran.

Veuillez ne pas nous contacter directement par téléphone ou à notre adresse postale pour vos demandes de support, car le personnel non-spécialiste dans le support ne pourra pas répondre à vos questions techniques ou de jeu.

Dans l'éventualité où vous rencontreriez un problème technique, veuillez vous assurer que vous pouvez fournir les informations suivantes avant de nous contacter :

- Description détaillée de l'erreur
- Version du jeu / langue utilisée
- Modèle de l'ordinateur et fabricant
- Informations système détaillées (processeur, carte vidéo, carte son, RAM, carte mère, système d'exploitation)
- Informations sur les périphériques utilisés pour jouer (joystick, manette de jeu, volant, etc.)

La meilleure façon pour trouver toutes ces informations consiste à cliquer sur « Exécuter » dans le Menu Démarrer de Windows puis de saisir « DXDIAG » dans la ligne de commande avant de confirmer en appuyant sur la touche Entrée. Maintenant le programme diagnostique DirectX va s'exécuter. Il montre principalement les fichiers des pilotes pertinents des composants de votre système. Afin de recevoir un fichier texte de ces informations, il vous suffit de cliquer sur le bouton « Sauvegarder toutes les informations ». Ce fichier texte nouvellement créé contient des informations détaillées à propos du système de votre ordinateur – veuillez le joindre à toute demande de support technique.



WAR FRONT

TURNING POINT

Commandes pour les unités

Garder	G
Marcher et attaquer	A
Attaquer	K
Arrêter	S
Position d'attaque (artillerie seulement)	P
Capter (Infanterie seulement)	R
Enterrer / Déterrer (Chars soviets seulement)	D

Gestion des unités

Héro n° 1	F1
Héro n° 2	F2
Héro n° 3	F3
Créer un groupe	CTRL + 0-9
Sélectionner un groupe entre 0 et 9	0-9
Produire dans un groupe entre 0 et 9	ALT + 0-9
Sélectionner toutes les unités centrales	CTRL + C
Sélectionner toutes les unités aériennes	W
Sélectionner toutes les unités terrestres	Q

Commandes générales du jeu

Sauvegarder le jeu	CTRL + S
Charger le jeu	CTRL + L
Sauvegarde rapide	F6
IUG à bascule	F8
Chargement rapide	F9
Montrer les objectifs	F10
Production en série	L
Basculer vers les quartiers généraux	H
Réparer tous les bâtiments	CTRL + R
Sélectionner une unité de travail inoccupée	CTRL + W
Se fixer sur le dernier événement	ESPACE

Caméra / Commandes de la vision

Réinitialiser la caméra	MAJUSCULE + C
Passer en mode de vision FPS (bunkers seulement)	F
Passer en mode caméra de poursuite (véhicules seulement)	T

