

5. Organisation de Vos Forces

Le succès dans World War One: La Grande Guerre 14-18 se décide dans une large mesure de la façon dont les joueurs sont capables d'organiser leurs forces militaires. Afin d'obtenir le meilleur du gros de vos formations militaires, tels que les Corps ou les Armées, il est très important de comprendre les symboles et informations trouvés sur le bas de l'échelle, l'unité.

Les unités militaires sont de deux sortes: combattant et non-combattant (unité de soutien), qu'elles soient terrestres ou navales. Il y a une douzaine de types d'unités terrestres et 10 unités navales différentes.

Chaque unité a ses propres caractéristiques: Type (infanterie, cavalerie, navire de guerre, unités non-combattantes etc.), Valeur de Combat (attaque, défense, soutien, puissance de feu portée de tir), Résistance (pour les navires et forteresses), Moral, Mouvement ou vitesse et Valeur de Reconnaissance (avions).

Pareillement, les chefs ont plusieurs caractéristiques, dont la valeur va de 1 à 6: valeurs d'attaque et de défense, obstination, valeurs de renvoi et de coordination et quelques capacités spécifiques (toutes détaillées dans l'info-bulle du chef)

Les combats sont fortement influencés par la doctrine militaire utilisée: en 1914, c'est une Guerre de Mouvement, une bataille fluide. Mais à la fin de 1914, les troupes commencent à creuser, la guerre de tranchées commence et la doctrine Puissance de Feu est introduite. Dans cette doctrine, les attaques ne sont pas nombreuses mais violentes et très coûteuses en pertes, et le mouvement est extrêmement limité.

C'est seulement vers la fin de la guerre, quand la doctrine de la Guerre Combinée est appliquée, que les champs de batailles voient à nouveau du mouvement.

Les unités terrestres sont divisées en 3 principales catégories:

- **HQ (quartier général):** une unité par Armée. Un HQ est utilisé principalement pour identifier son Armée et pour activer ses unités qu'il commande à chaque tour. Un HQ est aussi employé pour garder plusieurs unités en réserve (hors de la carte).
 - Certains HQ ont un général historique dont les valeurs remplacent celles du HQ.
 - Les HQ sont identifiés par une étoile à côté de leur sprite tout comme leur numéro d'Armée.
- **Corps (surtout infanterie et cavalerie):** ce sont les seules unités de combat qui puissent être engagées sur les lignes de front lors d'une bataille. Le "corps" est l'unité standard et a un côté réduit (indiqué par une rayure blanche sur le pion).
- **Unités de Soutien:** elles comprennent l'artillerie (lourde, de siège ou cotière), force aérienne (chasse, bombardier, zeppelin), troupes d'assaut et blindées. Elles donnent des bonus aux unités de combat mais elles ne participent pas directement au combat.

Armées et HQ

Chaque forces terrestres d'un pays sont divisées en une ou plusieurs Armées, chacune ayant un numéro (en plus, certaines ont aussi un nom spécifique, pour la référence historique). Un HQ représente une Armée.

Il commande ses propres corps (avec son numéro d'Armée). Il peut aussi commander d'autres corps (sans numéro d'Armée). Ses unités sont divisées en une ou plusieurs piles.

Voir ci-dessous pour plus de détails.

5.1 Comprendre le Panneau d'Unité

Le Panneau d'Unité est un outil polyvalent permettant de voir, de sélectionner et d'organiser vos Forces (Unités, Chefs, Vaisseaux, Forces, Corps, Ravitaillement, Wagons, etc.). En cliquant-gauche sur les Forces (y compris les chefs et les structures en garnison) sur la carte, une fenêtre horizontale s'ouvre le long du bord en bas de l'écran, appelée Panneau d'Unité

Unités

Quand on clique sur une pile d'unités, le panneau d'unité affiche plus d'information:

