

1815



* 1815 *

'1815' est un jeu de simulation stratégique et il reprend les principales règles de ces types de jeu appelés aussi WARGAME.

Il oppose deux joueurs dirigeant chacun une armée composée de 41 unités:

- 15 unités d'infanterie
- 10 unités de cavalerie
- 5 unités d'artillerie lourde
- 5 unités d'artillerie montée
- 5 unités de ravitaillement
- 1 unité d'état major

Chaque unité est caractérisée par:

- Le nombre d'hommes (NH)
- Le potentiel de déplacement (PD)
- Le taux de moral (TM)
- Le taux de force (TF)
- Le niveau de ravitaillement (NR)

1

Le jeu se déroule sur une carte où sont situées toutes les unités.

Légende

I	Infanterie	-	
C	Cavalerie	-	
A	Artillerie L	-	
S	Artillerie M	-	
R	Ravitaillement	-	
P	Etat-Major	-	
.	Terrain dégagé	-	
V	Ville	-	
F	Forêt	-	
B	Marais	-	
L	Lac	-	
M	Colline	-	

Les joueurs jouent à tour de rôle et disposent à chaque fois de 7 mn. (Chaque action commencée peut toutefois être terminée)
Le temps disponible est affiché avant chaque retour au menu principal.

2

Chaque demi-tour de jeu comporte trois phases principales:

- Déplacement, modification et mise en action des unités de l'un des deux joueurs (l'attaquant).
- Mise en batterie des pièces d'artillerie de l'adversaire (le défenseur).
- Résolution des combats (traitée entièrement par ORIC).
- Ravitaillement des unités des deux adversaires (traitée par ORIC).
- Présentation du bilan à l'issue de ce demi-tour de jeu.

Le rôle des joueurs s'inversent et les mêmes phases sont reprises.

Le gain de la partie est acquis pour un des joueurs lorsque l'adversaire abandonne ou lorsque le rapport de force en sa faveur est supérieur à trois auquel cas c'est ORIC qui désigne le vainqueur.

3

Jeu de l'attaquant

Désignation d'une unité

- Par son numéro (Fraper le numéro de l'unité puis RETURN)

- Par sa position sur la carte
Un curseur se met en place sur la dernière unité utilisée ou sur l'état major en début de tour de jeu

Il suffit d'amener le curseur sur l'unité désirée puis d'appuyer sur "0"

* Remarque concernant les déplacements sur l'écran

Position/case départ-	Flèche curseur
Supérieure	- Haut
Inférieure	- Bas
Droite Supérieure	-Droite puis Haut
Droite Inférieure	-Droite puis Bas
Gauche Supérieure	-Gauche puis Haut
Gauche Inférieure	-Gauche puis Bas

4

Déplacement d'une unité

Chaque unité possède un potentiel de déplacement lié à son type d'arme et à son nombre d'hommes

Un point de potentiel permet le déplacement de l'unité d'une case en terrain dégagé et en ville.

Deux points sont nécessaires pour traverser une forêt, un marais ou pour escalader une colline.

On ne peut pas traverser un lac. La dernière case occupée par l'unité constitue la case de repli.

Pour arrêter le déplacement si le potentiel de déplacement n'est pas épuisé, il suffit d'appuyer sur "0"

Zone de contrôle d'une unité.

Chaque unité contrôle toutes les cases qui l'entourent. Lorsqu'une unité pénètre dans une case contrôlée par une unité adverse, elle ne peut plus se déplacer et elle devra livrer un combat.

5

Taux d'engagement TE

C'est le pourcentage d'hommes utilisés par une unité lors d'un combat.

Il détermine avec les autres données la puissance de combat d'une unité

C'est lui aussi qui détermine la quantité de ravitaillement consommée par l'unité dans le tour de jeu.

Il est donc prudent de le maintenir à une valeur assez basse lorsque l'unité ne combat pas afin d'économiser le ravitaillement mais il est nécessaire d'augmenter sa valeur avant un combat.

Sa valeur est de 100% pour chaque unité au départ du jeu.

Taux de résistance TR

C'est la résistance qu'oppose une unité en défense. Plus ce taux est élevé moins l'unité aura tendance à reculer mais ses pertes en hommes seront plus élevées.

On modifie ces valeurs en sélectionnant "M" (Modification) au menu

6

Taux de force TF

Il caractérise la vitalité de l'unité.

Il diminue lorsque l'unité livre un combat ou est bombardée par une unité d'artillerie et augmente lorsque l'unité est au repos.

Taux de moral TM

Il caractérise le moral des hommes de l'unité.

Il diminue lorsque l'unité perd un combat ou est bombardée par une unité d'artillerie et augmente lorsque l'unité remporte un combat.

Il devient 100% si l'unité est stationnée à côté de l'Etat-Major.

Taux de ravitaillement NR

Il détermine le ravitaillement encore disponible pour l'unité.

Il ne peut être augmenté que par la présence d'une unité de ravitaillement à côté de l'unité.

7

L'Artillerie

C'est la seule unité qui combat à distance grâce aux bombardements

Une unité d'artillerie ne peut bombarder qu'une seule unité à la fois. Elle ne peut bombarder si elle occupe une ville, un marais ou une forêt.

Elle ne peut pas bombarder non plus si elle est engagée dans un combat, de contact (Elle est alors dans une zone de contrôle ennemie) ou si elle vient d'être déplacée.

Le résultat du bombardement dépend des taux (TE, TF, TM) de l'unité, du terrain occupé par l'unité et du terrain occupé par l'unité bombardée.

Dans le tableau ci-dessous vous trouverez les coefficients multiplicateurs de l'efficacité du tir.

Terrain	Artillerie	Unité visée
Dégagé	1	1
Colline	3	1.75
Forêt	Tir impossible	0.7
Marais	Tir impossible	1
Ville	Tir impossible	0.7

8

Jeu du défenseur

Lorsque l'attaquant a fini de jouer, le défenseur peut mettre en batterie son artillerie.

Ses unités d'artillerie vont être affichées à l'écran suivant l'ordre des numéros et il devra sélectionner 'M' pour les mettre en batterie.

Il ne pourra pas déplacer ces unités.

Lorsque toutes les unités auront été affichées la phase de résolution des combats commencera.

Il y a deux phases distinctes dans la résolution des combats.

- Les tirs d'artillerie des deux armées.
- Les combats de contact.

9

Résultats des tirs d'artillerie

L'armée Noire tire toujours en premier. L'unité d'artillerie est affichée d'abord à l'écran puis l'unité bombardée. Le programme donne ensuite le résultat en indiquant les pertes occasionnées à l'unité bombardée.

L'unité bombardée perd 15% de taux de force et 5% de taux de moral. L'unité d'artillerie perd 20% de son taux d'engagement en taux de force.

Résultats des combats de contact. Les combats sont livrés par rapport à l'unité en défense. Le résultat dépend du rapport de force entre la ou les unités en attaque et l'unité en défense.

10

Calcul du rapport de force

Il dépend de la puissance PU des unités en contact.

$PU = NH * TE * TF * TM$ (NH=Nombre d'hommes)
Remarque: Lorsqu'une unité en attaque est en contact avec plusieurs unités, le nombre d'hommes est celui calculé en fonction des différents engagements. (Répartition de l'attaque)

Le rapport de force dépend aussi du terrain occupé par les unités.

Terrain favorable à l'infanterie:
Ville-Forêt-Colline
Terrain défavorable à l'infanterie:
Marais
Terrains favorables à la cavalerie:
Ville-Colline
Terrain défavorable à la cavalerie:
Forêt
L'artillerie est assimilée à l'infanterie et l'artillerie montée à la cavalerie.

11

Le rapport de force est affiché lors de la résolution du combat.

S'il est supérieur à 1, l'attaque est en position de force sinon la défense est en position de force.

Le résultat du combat est également fonction du tirage d'un nombre aléatoire et du taux de résistance de l'unité en défense qui influent sur le rapport de force.

Le résultat est de deux types:

- L'unité en défense subit un échec. Elle doit reculer sur sa position de repli. Si elle ne peut pas, ses pertes sont multipliées par 5. Si elle a reculé ou si elle a été éliminée, l'attaquant peut occuper la position ainsi libérée.
- L'attaque est repoussée. Toutes les unités en attaque doivent reculer. Si une unité ne peut pas reculer, ses pertes sont multipliées par 5.

12

Remarque: Si l'attaque est repoussée, l'attaquant ne peut pas occuper la position du défenseur si celui-ci est éliminé.

A l'issue du combat, les unités en contact avec une unité de ravitaillement sont ravitaillées.

Les unités de ravitaillement perdent du ravitaillement lorsqu'elles ravitaillent d'autres unités et elles doivent se ravitailler en ville.

Présentation des unités critiques.

Les unités pour lesquelles le TF ou le TM ou le NR sont inférieurs à 20% sont signalées.

Les unités pour lesquelles le ravitaillement est nul subissent des désertions en fonction de leur taux de moral. (TM)

13

Positions stratégiques

Elles sont au nombre de 10.

Cinq d'entre elles sont occupées par l'armée Noire au début du jeu et les autres par l'armée Jaune.

La prise d'une position stratégique à l'adversaire permet de multiplier le rapport de force par 1.5 en la faveur de l'armée qui s'en empare.

Une sélection permet de faire la situation de ces positions.

Le rapport de force général.

Il est établi en effectuant le rapport de la somme des puissances (PU) des unités Noires sur la somme des puissances des unités Jaunes.

14

Création d'un nouveau terrain

Cette option vous est proposée à l'issue de l'écran de présentation. Vous pouvez ou non partir du terrain donné par le programme.

Pour définir le terrain, déplacer le curseur à l'écran et sélectionner en vous aidant de la légende donnée en bas de l'écran pour définir le type de terrain qui occupera cette case.

Une fois le terrain terminé, il faut placer les 10 positions stratégiques (5 Jaunes, 5 noires).

Il vous faudra ensuite définir puis placer les unités dans leur position initiale.

Vous pouvez supprimer des unités ou modifier le nombre d'hommes et le potentiel de déplacement.

Il vous suffit ensuite de sauvegarder ce terrain sur cassette.

Vous pouvez l'utiliser en alternance avec le terrain défini par le programme.

15

Vous pouvez ainsi créer vos propres batailles ou décider de refaire une des batailles célèbres de l'histoire. Pour l'utiliser vous devez charger la cassette du terrain avant celle du jeu et effectuer un NEW avant de charger le programme.

Sauvegarde d'une partie en cours

A l'issue de chaque tour complet de jeu, vous pouvez sauvegarder la partie dans l'état où elle se trouve. Les instructions sont données dans le programme.

Pour pouvoir jouer une partie que vous avez sauvegardée, vous devez la charger avant le programme et taper NEW avant de charger le programme.

Le terrain sur lequel se déroule la partie est sauvegardé également, par conséquent il ne faut pas charger de terrain si l'on veut jouer une partie en cours.

16

'815' étant un programme très long il a été nécessaire d'en scinder le chargement en deux morceaux. Si votre magnétophone possède une télécommande, il s'exécute automatiquement à la fin de la première partie; sinon il vous faudra veiller à l'arrêter rapidement. Le programme vous demandera d'abord d'entrer une combinaison de 4 couleurs contenues dans une case d'un rectangle situé au dos du boîtier. Ces couleurs sont noir(1), jaune(2), bleu(3) et rouge(4). Attention deux couleurs peuvent être contiguës à l'intérieur d'une même case (on peut avoir la combinaison noir - bleu - bleu - jaune). Pour lire le contenu d'une case, vous pouvez vous aider d'une règle.
EXEMPLE: appuyez d'abord sur n'importe quelle touche de claviers, les coordonnées d'une case apparaissent alors à l'écran, admettons qu'il s'agisse de la case M-8 et que celle-ci contienne les couleurs suivantes: noir - jaune - rouge - rouge
Il vous suffit de taper successivement au clavier les chiffres correspondant à ces couleurs, c'est à dire ici: 1 2 4 4 (*)
Si vous n'avez pas commis d'erreur, le programme passera à la suite, sinon il vous demandera de procéder à un nouvel essai (qui est également le dernier). Attention: à partir du moment où le numéro de la case est apparu à l'écran vous disposez d'un peu plus d'une minute pour rentrer les couleurs au clavier.
Dès que vous avez rentré correctement ce code de couleurs, le programme procède à de nombreuses initialisations, affiche une présentation à l'écran puis vous demande si vous souhaitez composer un nouveau terrain. Si ce n'est pas le cas, il procède au chargement de la seconde partie du jeu (si votre magnétophone ne possède pas de télécommande, remettez-le en marche). Si par contre vous souhaitez créer un nouveau terrain rappelez-vous aux instructions du manuel.

Plutôt que de taper les chiffres, vous pouvez taper directement les couleurs en disposant votre main au-dessus des touches 1 à 4.

NOIR | JAUNE | BLEU | ROUGE