

MEMOIR '44 ONLINE

Le Mode Expert

QU'EST-CE QUE LE MODE EXPERT ?

Le mode Expert vous permet de jouer en ligne contre un autre joueur humain, sauf que dans ce mode, le logiciel n'applique plus automatiquement les règles du jeu par défaut. Chacun joue sur l'honneur, en faisant preuve de fair-play, exactement comme avec un vrai plateau de jeu. Ce mode permet à tous de jouer des scénarios qui n'existent pas en mode Solo ou Standard, comme des scénarios officiels qui n'ont pas encore été intégrés ou des scénarios du front créés par les fans avec le Memoir '44 Editor. Tout type de règles spéciales peut être utilisé, des plus simples aux plus absurdes - rien ne vous empêche de téléporter des unités d'un bout à l'autre du plateau ou bien de lancer 10 dés, comme si vous jouiez avec des règles maison.

Comme vous allez le constater, nous avons complètement ouvert le système de jeu pour vous. Ce mode vous donne une très grande liberté d'action et vous permet de jouer avec vos propres règles, et même des règles qui n'existent pas dans les autres modes ou dans Mémoire 44.

LA FENÊTRE D'ACTIONS

L'élément-clé du mode Expert est la **Fenêtre d'actions**. Cette fenêtre s'ouvre lorsque vous cliquez sur un élément du jeu en maintenant la touche **Alt** enfoncée (Alt-Clic). Elle vous permet de réaliser de nombreuses actions impliquant l'élément sur lequel vous avez cliqué. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour ajouter ou retirer des figurines à une unité, remélanger le paquet, ajouter une médaille à votre score, et même dupliquer une unité ! Vous trouverez plus de détails à la page 3 de ce document.

TOUR DE JEU

Toutes les règles du jeu sont désactivées par défaut en mode Expert. Veillez donc à garder les principes suivants à l'esprit.

Déplacer les unités



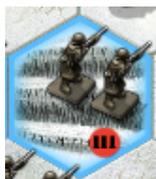
Vous pouvez déplacer vos unités à *n'importe quel endroit* du plateau. Rien ne vous empêche de les téléporter derrière l'ennemi. Les restrictions du terrain ne s'appliquent pas par défaut. Vous pouvez même déplacer les unités ennemies. Lorsque vous déplacez une unité, un marqueur vert  apparaît dessus, pour vous aider à garder la trace des mouvements effectués.

Combattre

Pendant la phase de combat, cliquer sur une unité affiche automatiquement ses possibilités d'attaque. En revanche, des paramètres tels que la ligne de vue ou les restrictions de combat ne sont pas pris en compte par défaut, donc les possibilités de tir d'une unité sont souvent plus importantes que d'habitude. Assurez-vous de respecter les règles du jeu ou vos règles maison, car le jeu ne vous empêchera pas de combattre même si vous n'avez normalement pas le droit ! De plus, rien n'empêche une même unité de combattre plusieurs fois d'affilée.



Lorsque vous attaquez une unité, vous devez choisir le nombre de dés lancés. Par défaut, ce nombre est configuré sur les règles standard : vous pouvez le valider d'un simple clic sur l'icône de validation ou en appuyant sur Entrée. Vous pouvez aussi augmenter ou diminuer ce nombre de dés en cliquant sur les flèches haut et bas.



La même icône apparaît après le lancer de dés pour que vous puissiez également ajuster le nombre de pertes provoquées en fonction des résultats des dés. Encore une fois, appuyer sur Entrée permet de valider le choix par défaut du logiciel. Toute unité ayant combattu est marquée d'un signe **III** qui vous aide à garder la trace de la progression des combats.

Exemple de jeu : la Percée de blindés



- Sélectionnez une unité, puis combattez.
- Cliquez ensuite sur l'hexagone où vous voulez déplacer l'unité en maintenant **Alt** enfoncé et choisissez **Déplacer l'unité ici**.
- Combattez à nouveau.

Vous voyez ici une unité d'infanterie faire une Percée de blindés ! 😊
Cela illustre bien la liberté dont vous bénéficiez en mode Expert.

Retraite

Lorsque votre adversaire obtient un drapeau, l'unité ciblée doit battre en retraite dans un hexagone coloré en violet. Cela dit, vous avez quand même le droit de faire retraite ailleurs, par exemple si vous jouez avec la règle de la Résistance française.

IMPORTANT : si vous voulez **ignorer la retraite**, double-cliquez sur **l'unité ciblée**.

FIN DU JEU : REDDITION



Contrairement aux autres modes, le jeu ne s'arrête pas automatiquement lorsqu'un camp a remporté les médailles nécessaires. Lorsque cela se produit, le joueur vaincu doit **se rendre** en cliquant sur le drapeau situé en haut à droite de l'écran.

C'est une étape importante qui permet de valider la partie et de la faire figurer dans votre historique de parties. Cette commande peut aussi être utilisée pour les règles de Mort subite.



PLUS D'INFORMATIONS SUR LA FENÊTRE D'ACTIONS

Comme nous l'avons mentionné plus haut, cliquer sur un élément de jeu (le plateau, une unité, le paquet, etc.) en **maintenant la touche Alt enfoncée** ouvre la fenêtre d'actions, qui est un élément-clé du mode Expert.

La fenêtre d'actions est d'un menu contextuel : en d'autres termes, il n'affichera que des actions impliquant l'élément sur lequel vous avez cliqué. Voici les différents menus qui peuvent être affichés :

Alt-clic sur une unité

- **Déplacer l'unité** : déplace l'unité sélectionnée sur n'importe quel hexagone. Cliquez d'abord pour sélectionner l'unité, puis cliquez de nouveau pour déposer l'unité sur le plateau ou appuyez sur Esc/échap pour annuler.
- **Retirer / Ajouter 1 figurine** : ajuste le nombre de figurines de l'unité sélectionnée.
- **Lancer les dés (soins)** : recrée l'effet d'une carte Médecins & mécaniciens. Ajustez le nombre de dés à lancer avec les flèches. Après avoir lancé les dés, l'icône réapparaît pour que vous puissiez ajuster le nombre de figurines à ajouter à l'unité ainsi soignée.
- **Lancer les dés (dégâts)** : fonctionne de la même façon que la commande précédente, sauf qu'elle retire des figurines au lieu d'en ajouter. Ajustez d'abord le nombre de dés à lancer, puis le nombre de figurines à retirer. Elle peut servir à appliquer l'effet de certaines cartes Tactique ou des effets similaires à ceux d'un champ de mines, par exemple. Cette commande peut être utilisée à tout moment, même contre vos propres unités.
- **Retirer l'unité** : retire l'unité sélectionnée du jeu. Simple et efficace !
- **Dupliquer l'unité** : duplique l'unité sélectionnée. Une unité à plein effectif se déploie sur un hexagone adjacent. Cette commande est efficace pour intégrer une règle de renforts à votre partie.
- **Subir les dégâts des mines** : simule l'effet des champs de mines. Pour un champ de mines non révélé, le jeu prendra un chiffre au hasard entre 0 et 4 et lancera le nombre de dés correspondants. Vous devez ensuite retirer les pertes subies par votre unité. Par la suite, le jeton de mines reste face visible sur le plateau. Le nombre de dés lancés pour ce champ de mines restera le même pour le reste de la partie.
- **Déplacer l'unité ici** : n'apparaît que pendant la phase de combat. Vous devez d'abord sélectionner une unité, puis cliquer sur l'hexagone où vous voulez la déplacer en maintenant la touche Alt enfoncée. Utilisez cette commande pour faire une Prise de terrain ou une Percée de blindés.



Alt-clic sur des sacs de sable, des obstacles antichars, des bunkers, des barbelés, des obstacles routiers, etc.

Les obstacles peuvent être déplacés ou retirés à loisir.

- **Retirer sacs de sable/antichars/bunker/barbelés/etc.** : retire l'élément sélectionné du jeu. Les sacs de sable ne sont pas automatiquement retirés d'un hexagone lorsqu'une unité le quitte, vous devrez donc le faire vous-même si vous jouez la règle standard.
- **Déplacer sacs de sable/antichars/bunker/barbelés/etc.** : combine la commande retirer et ajouter des obstacles. Cliquez à l'endroit où vous voulez déposer l'obstacle que vous avez sélectionné.

Alt-clic sur un hexagone

- **Ajouter des sacs de sable** : ajoute des sacs de sable à l'endroit sélectionné.
- **Ajouter unité d'infanterie/de blindés/d'artillerie** : ajoute une unité du type voulu à l'endroit indiqué. C'est une autre façon d'intégrer une règle de renforts à votre partie.
- **Lâcher des parachutistes** : largue des parachutistes sur le plateau. Choisissez le nombre d'unités parachutistes à faire entrer en jeu : elles seront larguées au hasard autour de l'hexagone sélectionné.

Alt-clic sur une médaille du plateau

- **Retirer la médaille** : retire la médaille du plateau de jeu.
- **Prendre la médaille** : place la médaille sur un emplacement de votre tableau de médailles.
- **L'adversaire prend la médaille** : place la médaille sur un emplacement du tableau de médailles de votre adversaire.

Alt-clic sur un emplacement de votre tableau de médailles

- **Ajouter 1 médaille** : place une médaille sur un emplacement de votre tableau de médailles.
- **Retirer la médaille** : retire une médaille de votre tableau de médailles.
- **Remettre sur le plateau** : une médaille qui a été prise sur le plateau est replacée à son endroit d'origine. Cette commande vous permet de jouer avec les règles des médailles-objectifs temporaires.

Commandes disponibles en permanence

- **Mélanger le paquet** : remélange la défausse et la pioche pour former un nouveau paquet. Utilisez cette commande après avoir joué une *Action héroïque*, par exemple.
- **Lancer les dés** : lance un nombre de dés prédéfini. Utilisez cette commande pour des règles spéciales comme les règles nocturnes, les sabotages, les renforts, etc.

