

# MEMOIR '44 ONLINE

## Manuel d'instruction de l'élève-officier



Bienvenue dans Memoir '44 Online ! Ce manuel va vous aider pour vos premiers pas dans le jeu en ligne.

Il part du principe que vous connaissez déjà les règles du jeu de Mémoire 44. Si ce n'est pas le cas, nous vous recommandons de regarder la petite vidéo d'initiation sur <http://www.memoir44-online/tutorial> pour vous familiariser avec les concepts de base du jeu, notamment ses éléments (unités, hexagones, cartes de Commandement, dés) et la structure d'un tour de jeu.

Lorsque vous êtes prêt, lancez le jeu en ligne et jouez le scénario *Pegasus Bridge* en solo. Après quoi vous ne devriez pas avoir de mal à trouver des vétérans pour vous initier pendant vos batailles suivantes. Ceux-ci seront heureux de vous montrer le jeu et peut-être même de vous expliquer leurs astuces.

## INSTALLATION

L'installation suit un processus classique. Après avoir téléchargé l'installateur, lancez-le et suivez les instructions. Si vous aviez déjà installé une version précédente de Memoir '44 Online, lancez simplement le jeu. Si une mise à jour est disponible, elle sera téléchargée et installée automatiquement.

## CONCEPTS DE BASE

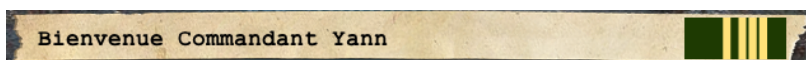
Il est sans doute très tentant de lancer le logiciel de suite ☺, mais vous devriez lire ce qui suit avant toute chose. Cela vous permettra de vous faire une première expérience de Memoir '44 Online sans passer à côté d'éléments importants !

### Parties solo et parties multijoueurs

Les débutants commencent généralement par des parties Solo contre l'IA du jeu pour se faire la main. Mais attention, "Johnny" (le nom de l'IA ) n'est pas si facile à battre !

Les parties multijoueurs ont l'avantage de vous donner un adversaire humain qui pourra vous aider à débiter. Vous vous apercevrez rapidement que d'une façon générale, la communauté des joueurs de Memoir '44 Online est ouverte et prête à jouer. La règle d'or est avant tout le fameux "fair-play". Les joueurs sont souvent des passionnés de la Seconde Guerre mondiale, et ils seront plus qu'heureux de vous faire partager leur passion pour cette période de l'Histoire et pour ce jeu en ligne avec des nouveaux venus tels que vous. Donc ne soyez pas timide, et tentez le mode multijoueurs le plus rapidement possible !

### Grades



Plus vous affronterez d'adversaires humains à Memoir '44, plus vous gagnerez de l'expérience. C'est ainsi que vous gravirez les échelons de la hiérarchie militaire et serez promu d'un grade à un autre. Vous commencez le jeu en tant que simple **Aspirant** (ou

"Cadet" si vous avez adopté les grades US). Pour passer **Sous-lieutenant**, vous devrez remporter 3 victoires contre des adversaires humains. Par la suite, les conditions d'accèsion aux rangs supérieurs sont de plus en plus difficiles, et certaines sont encore secrètes ! À vous de les découvrir...

**Note importante** : seules les parties multijoueurs sont prises en compte pour établir un grade. Les parties solo ne comptent généralement pas.

**Titre et galons** : par défaut, vos papiers et vos galons se rapportent à l'armée américaine. Vous pouvez modifier ces paramètres en allant dans vos **États de service** dans le jeu. Vous pourrez alors choisir une autre nation parmi la Grande-Bretagne, la Russie, la France, l'Allemagne, le Japon ou l'Italie. Le nom du grade et le galon correspondant s'afficheront en conséquence.

*Note : il vous faudra passer Sous-lieutenant pour obtenir vos premiers galons. Les Aspirants n'en portent pas.*

## Décorations



Memoir '44 Online comporte également un système de décorations militaires. Vous les remporterez en fonction de vos succès sur le champ de bataille. Il existe trois catégories de décorations: les **badges d'Honneur**, les **insignes de Spécialiste** et les **médailles d'Expert**. Les badges d'Honneur sont relativement faciles à obtenir. Par exemple, il suffit de jouer un scénario de débarquement du côté de la mer pour obtenir la décoration « Pieds mouillés ». Les insignes de Spécialiste se concentrent sur un aspect précis ou bien sur la maîtrise de certains éléments du jeu. Les médailles d'Expert, enfin, sont beaucoup plus rares et récompensent des performances exceptionnelles survenues en cours de bataille ou au fil de la carrière d'un joueur.

**Note importante** : tout comme pour l'établissement du grade, seules les parties en mode multijoueurs permettent d'obtenir des décorations. Aucune décoration ne peut être obtenue en mode solo.

## Trésor de guerre et lingots d'or



En tant qu'officier, vous allez devoir veiller à la logistique de votre armée. Ce n'est qu'ainsi que vous remporterez de grandes batailles et mènerez une brillante carrière militaire !

Memoir '44 Online est disponible gratuitement - tout ce dont vous avez besoin pour commencer est un compte Days of Wonder Online. Si vous n'en avez pas, il faut vous en créer un. Cela ne prend que quelques secondes, il vous suffit juste d'enregistrer votre e-mail.

En vous inscrivant à Memoir '44 Online, vous recevez une prime d'engagement en **lingots d'or**, ce qui vous permettra de jouer plusieurs heures gratuitement et de vous familiariser avec le jeu.

Lorsque vous aurez épuisé les lingots d'or de votre prime d'engagement, vous pourrez en racheter : des packs de lingots d'or supplémentaires peuvent être achetés ultérieurement, en

passant par le menu du jeu. Différents types de packs sont disponibles, et des remises sont accordées aux commandes importantes, pour les plus mordus d'entre vous.

Les lingots d'or sont dépensés lorsque vous jouez des batailles. En fonction des scénarios, vous dépenserez de 2 à 3 lingots d'or par bataille. Ce coût pourra varier à l'avenir : exceptionnellement, il sera possible de trouver des scénarios à 1 lingot, et d'autres qui en coûteront 4.

Notez qu'en cas de partie interrompue (bug, problème de connexion, erreur réseau), la quantité de lingots engagée pour cette partie sera automatiquement remboursée si vous n'avez pas pu la reprendre dans les 15 minutes après l'interruption.



# VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Très bien, assez discuté. Vous devez être impatient d'aller au front ! Maintenant que vous avez téléchargé et installé *Memoir '44 Online*, lancez le jeu, et jouez *Pegasus Bridge* en mode Solo. Pour ce faire, saisissez votre pseudo et votre mot de passe Days of Wonder Online, et cliquez sur le bouton « Tutoriel » du menu principal.



Après avoir regardé la vidéo, vous serez dirigé dans la **salle de Briefing**, qui vous donnera plus de détails sur la bataille.

Par défaut, vous devriez jouer du côté des Alliés. Votre adversaire, l'Aspirant Johnny, est un robot. Ne touchez pas aux réglages par défaut et cliquez sur « En avant ! » pour commencer.

## LES COMMANDES DE BASE

Les commandes de base sont simples à retenir. Gardez à l'esprit les principes suivants :

### Clic droit : Aide

Faites un clic droit sur le plateau en maintenant le bouton enfoncé sur un hexagone du terrain pour consulter les cartes de résumé du terrain, des unités, des obstacles, etc. situés à l'endroit où vous cliquez. Sur Mac, si vous n'avez pas configuré votre souris pour faire un clic droit, faites un clic en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour obtenir le même résultat.

Faites un clic droit sur n'importe quelle carte de votre main, en bas de l'écran, pour l'agrandir et l'afficher en taille réelle.

### Glisser-déposer : Carte, Mouvement ou Combat

Pour jouer une carte de votre main, cliquez dessus et faites-la glisser sur le plateau en maintenant le bouton gauche enfoncé, puis déposez-la en relâchant le bouton. Procédez de la même façon pour déplacer des unités d'un hexagone à un autre.

Le combat fonctionne de manière identique : pour attaquer une unité ennemie en phase de combat, cliquez sur l'unité attaquante et faites glisser les flèches de tir sur la cible en maintenant le bouton gauche enfoncé, puis relâchez-le pour faire feu.

### Double-clic : Actions par défaut

Pour aller plus vite, vous pouvez utiliser le double-clic pour effectuer le comportement par défaut de certaines actions. Par exemple, double-cliquer sur une carte permet de la jouer de suite. Double-cliquer sur un hexagone permet d'y battre en retraite, lorsque vous êtes obligé de le faire. En combat, vous pouvez double-cliquer sur votre cible pour l'attaquer. Vous pouvez aussi double-cliquer sur des barbelés pour les enlever au lieu de combattre, etc.

## Majuscule-clic : Zone de feu



Si vous cliquez sur une unité en maintenant le bouton Majuscule (Shift ou ⌘) enfoncé, vous révélez sa « zone de feu », qui indique le nombre de dés qu'elle peut lancer en combat dans les hexagones adjacents, grâce à un code couleur (rouge pour 3 dés, orange pour 2 dés, jaune pour 1 dé).

Le programme du jeu détermine ces données en fonction des terrains et des obstacles éventuels. Il respecte également les lignes de vue, c'est pourquoi un hexagone non visible de l'unité ne sera pas coloré. Cette aide visuelle sera d'un grand secours aux débutants et pourra vous être bien utile si vous oubliez les capacités de tel ou tel terrain ou la portée de tir de vos unités. N'hésitez pas à l'utiliser, car plus vos unités lanceront de dés, plus elles seront efficaces : cela peut faire la différence entre une victoire et une cuisante défaite !

## Vous avez oublié les règles spéciales ? Cliquez sur le bouton Information

« i » !



Plusieurs scénarios font appel à des règles spéciales qui sont expliquées lors du Briefing de la bataille. À n'importe quel moment de la partie, vous pouvez cliquer sur le bouton « i » en haut à gauche de l'écran pour afficher de nouveau l'écran du Briefing, lequel vous rappellera le contexte historique, les conditions de victoire et les règles spéciales du scénario que vous jouez.

## LE TOUR DE JEU

Le tour de jeu se découpe en 5 phases. Votre tour se décompose ainsi :

1. Jouez une carte
2. Activation
3. Mouvement
4. Combat
5. Piochez une nouvelle carte

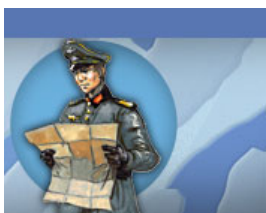
À la fin de chaque phase, cliquez sur le bouton « Terminé » en bas à droite pour passer à la phase suivante. Vous pouvez appuyer sur Entrée pour aller plus vite. Lorsque vous avez joué toutes les phases, l'adversaire prend la main et joue son tour.

## Jouez une carte



Sélectionnez une carte depuis votre main et faites un glisser-déposer sur le plateau (ou faites un double-clic) pour la jouer.

## Activation



Durant cette phase, vous sélectionnez les unités qui vont pouvoir agir. Le jeu sélectionnera ces unités pour vous lorsque la carte jouée n'admet qu'une seule possibilité : par exemple, si vous jouez une carte qui active toutes les unités à gauche, alors elles seront toutes présélectionnées et vous n'aurez plus qu'à valider avec le bouton « Terminé ».

Dans le cas contraire, c'est à vous d'indiquer quelles unités vous souhaitez activer, en cliquant dessus. Si vous changez d'avis, vous pouvez cliquer à nouveau sur une unité pour la désélectionner. Une fois que votre choix définitif est arrêté, cliquez sur « Terminé ».

Si vous avez oublié de sélectionner le nombre alloué d'unité, le logiciel vous préviendra généralement et vous dira de sélectionner des unités supplémentaires.

## Mouvement

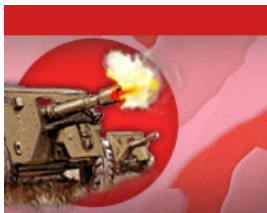


Toute unité activée pendant la phase précédente peut maintenant se déplacer selon les règles de Mémoire 44, dans les hexagones colorés en vert. Le **vert foncé** signifie qu'une unité se déplaçant dans cet hexagone sera toujours capable de combattre. Le **vert clair**, en revanche, indique que l'unité ne pourra pas combattre depuis cet hexagone, même si elle peut toujours s'y rendre.

Vous pouvez faire un glisser-déposer pour déplacer l'unité d'un hexagone vers un autre. En revanche, une unité déplacée ne peut plus l'être de nouveau lorsque vous avez commencé à en déplacer une autre.

De plus, une unité qui a bougé d'un hexagone ne peut pas revenir sur son hexagone de départ gratuitement. À la guerre, changer d'avis est un luxe que les grands généraux ne peuvent pas se permettre : unité bougée, unité jouée !

## Combat



Les unités capables de combattre seront marquées pendant cette phase. Cliquez sur une de ces unités : des cibles animées apparaîtront alors sur les unités ennemies à portée. Le code couleur de la cible indique la puissance de l'attaque : rouge pour 3 dés ou plus, orange pour 2 dés, jaune pour 1 dé. Cliquez sur l'unité attaquante et faites glisser les flèches d'attaque sur sa cible en maintenant le bouton gauche enfoncé, puis relâchez pour faire feu (vous pouvez aussi double-cliquer sur la cible). Les dés seront alors lancés automatiquement, infligeant des dégâts à l'unité ennemie.

Procédez de même pour chaque combat, jusqu'à ce que toutes vos unités aient combattu.

## Piochez une nouvelle carte

À la fin de votre tour, vous piochez automatiquement une nouvelle carte depuis le sommet de la pile de cartes de Commandement visible sur le côté du plateau. Si vous avez joué une carte **Reconnaissance**, vous pouvez choisir une carte parmi les deux qui vous seront présentées, l'autre étant défaussée. Dans ce cas, cliquez sur la carte que vous voulez garder, puis cliquez sur OK en bas à droite (vous pouvez aussi double-cliquer sur la carte que vous voulez garder).



# CAS PARTICULIERS

## Retraite

Lorsque votre adversaire obtient un drapeau sur le dé, cela vous oblige généralement à battre en retraite (sauf exception). Les hexagones sur lesquels vous pouvez vous replier seront colorés en violet. Faites un glisser-déposer pour replier votre unité dans l'hexagone de votre choix, ou bien double-cliquez sur l'hexagone en question. Si vous n'avez qu'une seule voie de retraite, le jeu fera le mouvement automatiquement pour vous.

## Carte Embuscade



La carte Embuscade est une carte spéciale que vous jouez en interruption pendant le tour de votre adversaire.

Pour éviter les problèmes de latence réseau, cette carte est jouée en étant « **préparée** » à l'avance. Lorsqu'à la fin de votre tour, ou au début de celui de votre adversaire, vous sentez que la situation se prête à une Embuscade de votre part, cliquez sur la carte. Elle se décale alors vers le haut pour indiquer qu'elle est enclenchée.

Au même moment, le jeu vous indique quelle unité va jouer l'Embuscade en cas d'attaque ennemie en affichant une petite icône jaune à cet endroit sur le plateau. Le programme réévalue constamment la situation après chaque attaque adverse et en fonction de la situation tactique pour jouer l'Embuscade.

L'intelligence artificielle du jeu cherchera le meilleur coup tactique pour jouer l'Embuscade, en fonction de paramètres divers (par exemple, le fait que vous soyez en tête ou non, et si oui de combien de médailles). Parfois, l'Embuscade sera résolument agressive, d'autres fois, elle sera purement défensive. Le programme prend également en compte le nombre de figurines de l'unité attaquante et de sa cible pour jouer l'Embuscade au bon endroit. Bien entendu, tout ceci ne vous donne pas le même contrôle sur le jeu qu'en vrai, mais vous constaterez que le programme est parfaitement capable de comparer rapidement des probabilités et de prendre la décision qui s'impose. Qui sait, vous apprendrez peut-être même des astuces que vous n'aviez pas envisagées jusqu'alors. En tous les cas, ce système fonctionne très bien, comme vous le verrez sur le champ de bataille !

Si vous êtes un joueur expérimenté, que vous préférez déclencher l'embuscade vous-même, vous pouvez parfaitement le faire, même si nous ne le recommandons pas du fait que l'ordinateur est bien meilleur à calculer des probabilités.

Pour ce faire, allez dans l'écran « Paramètres » et choisissez « Embuscade manuelle » dans le cadre « Options de jeu ». Ce paramètre est global, et s'appliquera à *toutes* les parties que vous ferez par la suite, jusqu'à ce que vous le changiez de nouveau.

Comme dans le mode assisté par l'IA, vous devez « préparer » votre Embuscade à l'avance en cliquant sur la carte.

À partir de ce moment-là, chaque fois qu'une unité ennemie fera une attaque en Combat Rapproché, une fenêtre apparaîtra et vous demandera si vous désirez jouer votre carte Embuscade ou pas. C'est très simple.

Prenez soin de ne pas trop tarder pour répondre oui ou non à cette fenêtre de confirmation : un délai inhabituel pourrait mettre la puce à l'oreille de votre adversaire !

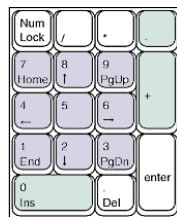
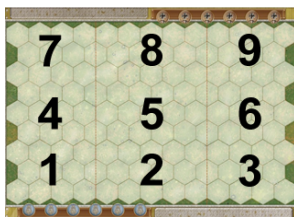
# AFFICHAGE

Si vous jouez sur un petit écran, les fonctions d'affichage pourront vous être utiles.

**Pour agrandir / réduire la zone de jeu** : utilisez la molette de la souris pour agrandir ou réduire la zone où se trouve votre curseur. Si vous n'avez pas de molette, utilisez les touches + et - du pavé numérique de votre clavier.

Si vous avez une molette sur votre souris, vous pouvez facilement passer d'une section à une autre en réduisant le plateau, en déplaçant votre curseur sur la section voulue, puis en agrandissant cette section.

Si votre clavier est équipé d'un **pavé numérique**, vous pouvez vous en servir comme d'une mini-carte : les touches 1 à 9 permettront d'agrandir des zones spécifiques du plateau.



- Les touches 1 à 9 centrent l'écran sur la zone correspondante (cf. schéma ci-contre)
- Les touches +/- agrandissent/réduisent le plateau
- La touche 0 affiche automatiquement la vue générale du plateau

**Pour faire défiler le plateau** : utilisez les flèches de votre clavier pour faire défiler le plateau de gauche à droite et de haut en bas, ou inversement. Pour faire défiler le plateau, vous pouvez aussi :

- placer votre curseur sur les bords de l'écran ;
- cliquer sur le plateau et le déplacer en maintenant simultanément le bouton gauche de la souris et la barre espace enfoncés ;
- cliquer sur le plateau avec la molette de la souris et le déplacer en maintenant la molette enfoncée.





# LES PARTIES MULTIJOUEURS



Après cette première partie en mode solo, vous brûlez sans doute d'en découdre avec des joueurs du monde entier !

Retournez au menu principal et cliquez sur le bouton « Jouer ».

## Le Quartier général des opérations

D'abord, prenons le temps d'observer l'écran du **Quartier général des opérations**, qui se divise en deux parties.

**QUARTIER GENERAL**

Joueurs : 17 Parties ouvertes : 0 Batailles : 5

### Scénarios

Front : Ouest Année : Tous Afficher : Tous

Scénarios officiels Mes Scénarios SFTF

Nom	Note	Front	Date
Pegasus Bridge	69 %	Ouest	juin. 44
Sainte-Mère-Eglise	63 %	Ouest	juin. 44
Sword Beach	47 %	Ouest	juin. 44
Pointe-du-Hoc	68 %	Ouest	juin. 44
1ère vague d'assaut	20 %	Ouest	juin. 44
Mont Mouchet	42 %	Ouest	juin. 44
Vassieux	36 %	Ouest	juil. 44
Opération Cobra	54 %	Ouest	juil. 44
Contre-attaque de Mortain	40 %	Ouest	août. 44
Libération de Paris	75 %	Ouest	août. 44
Arnhem Bridge	82 %	Ouest	sept. 44
Arracourt	65 %	Ouest	sept. 44
St. Vith	44 %	Ouest	déc. 44
Trouée de Saverne	46 %	Ouest	nov. 44

**Sword Beach**

5 médailles.  
Alliés : 47 % - Axe : 53 %  
Auteur : RBorg  
Front Ouest - 06/06/44  
Coût : 3

**Commandant Yann** 274

Invisible Auto-ignorer Batailles : 109 Honneur : ...

### Joueurs

Afficher : Tous Langue : Tous

Nom	Batailles	Honneur
Major HamonSerrano	260	.....
Major ppodahu	212	.....
Major Atelog	367	.....
Aspirante Pettigrosso	3	...
Major Apostolos	350	.....
Lieutenant anigus	22	....
Kursant BolshajaSvinja	3	...
Lieutenant Colonel Vulch	366	.....
Capitaine perezanne	64	.....
Oberlieutenant Cunki	255	.....
Lieutenant Mumbly3	27	....
Cadet player716521	2	...
Aspirante player651382	0	...
Commandant DoctorSchizzo	604	.....

**Major Atelog**

Batailles : 367  
Honneur : .....  
Points : 1 661  
Langue : Anglais  
Fuseau horaire : Europe/Lisbon

player741681: comment on attaque  
player741681: comment on attaque

Dans la partie gauche, la **liste des scénarios** affiche les scénarios qui peuvent être joués. Par défaut, les scénarios pour lesquels des parties sont ouvertes apparaissent en haut de la liste et sont surlignés en **vert foncé**. Cela signifie qu'un joueur attend que quelqu'un veuille bien rejoindre sa partie. Pour rejoindre la partie, il suffit de cliquer dessus, puis sur « Jouer » (ou simplement de double-cliquer dessus). Vous ne connaîtrez pas votre adversaire à l'avance, mais un bon officier s'adapte à n'importe quelle situation !

Dans la partie droite, la **liste des joueurs** affiche *tous* les joueurs connectés au serveur - certains sont en jeu, d'autres attendent comme vous dans le Quartier général des opérations.

## Jouer un scénario

Pour lancer un scénario, rien de plus simple : choisissez-en un dans la liste, cliquez dessus, puis cliquez sur « Jouer » (ou double-cliquez directement sur le scénario).

Si un autre joueur avait lancé ce scénario avant vous, vous rejoindrez automatiquement sa partie et arriverez dans l'écran de **Briefing** (voir plus loin). Si personne n'avait encore lancé ce scénario, vous arriverez aussi à l'écran de Briefing et y attendrez un adversaire.

Notez que tant que personne n'a rejoint votre partie, vous pouvez continuer à utiliser le Chat pour discuter avec les autres joueurs, y compris ceux qui se trouvent au Quartier général des opérations. Dès que quelqu'un rejoindra votre partie, en revanche, vous ne pourrez plus discuter qu'avec lui seul.

## Inviter quelqu'un à jouer un scénario



Vous voudrez parfois affronter un adversaire donné plutôt que d'en affronter un au hasard. Pour inviter un joueur, choisissez d'abord un scénario de la liste, cliquez dessus, puis cliquez sur le nom du joueur que vous voulez inviter dans la liste des joueurs à droite. Un bouton « Inviter » va alors apparaître au bas de l'écran, avec des informations complémentaires sur

votre adversaire. Cliquez sur le bouton pour lancer l'invitation : un message apparaîtra alors sur l'écran de votre adversaire. Une fois qu'il aura accepté l'invitation, vous arriverez tous les deux à l'écran du Briefing. Si votre adversaire refuse l'invitation, vous vous retrouverez de nouveau au Quartier général des opérations.

## Découverte de nouveaux scénarios (« Mais... il n'y a que 3 scénarios ?! »)

Quand vous débutez votre carrière d'officier dans Memoir '44 Online, seuls quelques scénarios apparaissent dans la liste. Ainsi, après votre première partie, vous ne verrez que *Pegasus Bridge*, *Sword Beach* et *Juno Beach*. Pas d'inquiétude, il y en a beaucoup plus !

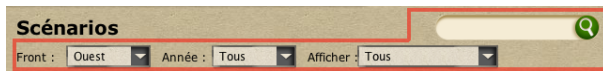
Le jeu révèle de nouveaux scénarios de façon progressive, afin de vous aider à apprendre de nouveaux concepts et nouvelles règles au fur et à mesure. Tandis que vous gagnerez en expérience, vous verrez apparaître des scénarios de plus en plus avancés.

Notez que cet affichage progressif n'utilise que des filtres (voir le paragraphe suivant sur les Filtres). Si vous êtes un joueur vétérinaire et que vous voulez tout voir, il suffit de choisir « Tout » dans le filtre « Afficher » situé au-dessus de la liste.

Mais attention ! Ne jouez pas des scénarios du Front Est, de la Guerre du Pacifique ou du Front Méditerranéen si vous n'avez pas déjà une expérience solide du jeu en ligne ou du jeu de plateau. Si vous êtes débutant, vous aurez une expérience de jeu bien meilleure en suivant la progression automatique proposée et en profitant des nouveaux scénarios au fur et à mesure qu'ils apparaissent alors que vous montez en grade. Une fois atteint le grade de Commandant (Major en grade US), tous les scénarios sont affichés, quelle que soit leur complexité.

Les vétérinaires qui ne veulent pas de ce système progressif peuvent complètement le désactiver en allant dans les Options de jeu de l'écran Paramètres (voir le chapitre sur les Paramètres).

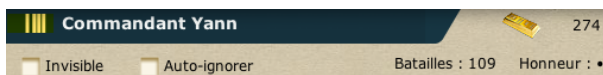
## Filtrer et trier les scénarios



La liste des scénarios comprend un **filtre** qui vous permet de réduire le nombre de scénarios affichés ou de les trier. La fonction Recherche permet de retrouver rapidement les scénarios voulus. Vous pouvez aussi classer les scénarios par date ou par front.

Cliquer sur les en-têtes du tableau vous permettra également de les trier. Par exemple, pour les afficher dans l'ordre alphabétique, cliquez sur « Nom ». Cliquez une nouvelle fois pour les afficher dans l'ordre inverse. Un dernier clic vous permettra de rétablir l'ordre par défaut (les scénarios des parties ouvertes apparaissent en premier).

## Statut Invisible



Si vous cochez la case « Invisible » qui se trouve juste sous votre nom, les autres joueurs ne pourront pas vous voir dans la liste des joueurs. Vous pouvez la cocher lorsque vous jouez en solo, pour être tranquille.

Notez que même invisible, vous voyez toujours les conversations du Chat. En revanche, vous ne pouvez pas y participer. Si vous essayez de jouer une partie multijoueurs ou de taper un message, une fenêtre apparaîtra pour vous avertir que vous allez cesser d'être invisible.

Notez aussi que vous ne vous verrez jamais vous-même dans la liste des joueurs. Par contre, votre statut est affiché en permanence au-dessus de la liste des joueurs, et les autres joueurs vous verront dans la liste, sauf si vous avez coché la case « Invisible ».

## Filtrer et trier les joueurs



Il peut être judicieux de filtrer la liste des joueurs pour afficher uniquement ceux contre qui vous souhaitez jouer. Le menu « Afficher » vous propose plusieurs options : vous pouvez choisir de n'afficher que vos Amis, ou bien que les joueurs n'étant pas en jeu. Si vous souhaitez affronter un adversaire qui parle la même langue que vous, utiliser le menu « Langues » pour n'afficher que les joueurs d'une langue voulue.

Comme pour les scénarios, vous pouvez cliquer sur les en-têtes du tableau de la liste des joueurs pour les trier par ordre alphabétique, par nombre de batailles livrées ou par honneur. Par défaut, l'ordre affiché est celui du statut des joueurs, en commençant par ceux qui sont en attente d'adversaire dans le Quartier général des opérations.

## Informations spécifiques sur les joueurs



Lorsque vous cliquez sur le nom d'un joueur, tous les détails de son profil s'affichent dans un panneau en dessous de la liste. Le profil affiche les éléments suivants :

- Avatar, galons, grade et pseudo
- Nombre de batailles livrées
- Honneur et Points (voir plus loin)
- Langue
- Fuseau horaire
- Statut d'Ami ou d'Ignoré

## Ajouter un joueur à votre liste d'Amis ou d'Ignorés

Les deux icônes du profil d'un joueur indiquent s'il fait partie de votre liste d'Amis ou d'Ignorés. Pour ajouter un joueur à votre liste d'Amis, cliquez sur la case à cocher correspondante dans son profil. N'hésitez pas à utiliser cette commande si vous voulez retrouver souvent un joueur avec lequel vous vous entendez bien, car cela permettra de vous retrouver plus facilement en ligne (en utilisant le menu déroulant « Afficher » > « Mes amis »).

Si vous avez une mauvaise expérience de jeu avec un adversaire (malheureusement cela peut arriver, malgré les meilleures intentions du monde) et que vous ne voulez plus avoir affaire à lui, vous pouvez cliquer sur la case à cocher Ignoré de son profil. Vous ne verrez plus ses messages dans le Chat, et il ne pourra plus rejoindre vos parties.

Pour retirer un joueur de votre liste d'Amis ou d'Ignorés, cliquez de nouveau sur la case correspondante sur son profil.

## Honneur et Points

L'**Honneur** est un indicateur de votre comportement en ligne. Il augmente lorsque vous jouez et *terminez* vos batailles en ligne, et diminue lorsque vous quittez *volontairement* une bataille en plein milieu. Notez que le malus infligé dans ce cas est beaucoup plus lourd que le bonus reçu lorsque vous terminez une bataille. Nous voulons encourager le fair-play : un bon officier n'abandonne pas ses troupes lorsque la bataille tourne mal, et résiste vaillamment jusqu'au bout. De plus, c'est une question de respect de votre adversaire. Les joueurs qui se retrouveront avec peu d'Honneur auront beaucoup plus de mal à disputer des batailles, car les autres seront peu enclins à jouer avec eux !

Vous commencez avec un Honneur d'une valeur de 3 ●●. La valeur maximale est de 5 ●●●● : vous l'atteindrez progressivement en disputant plusieurs batailles jusqu'au bout.

Les **Points** sont calculés à la fin de chaque bataille. Ils sont indépendants du grade ou des décorations de chaque officier. Il s'agit d'une simple valeur numérique qui peut permettre aux joueurs de se comparer les uns aux autres, un peu comme le ferait le système ELO cher aux joueurs d'échecs. Vous commencez avec 1 500 points. À chaque bataille, vous pouvez gagner ou perdre un nombre fixe de points, calculé en fonction de la différence de niveau entre les joueurs, l'équilibre du scénario, le nombre de médailles remportées, etc. Nous ne parlerons pas ici de l'algorithme utilisé pour calculer ce nombre.

Dans Memoir '44 Online, nous mettons surtout l'accent sur les grades et les décorations. Le nombre de points de chaque joueur sera surtout utilisé pour des tournois ou des compétitions, et nous servira également en interne. Il n'a pas d'influence sur le jeu en lui-même.



# L'ÉCRAN DE BRIEFING

Dès que vous avez créé ou rejoint une bataille, vous arrivez à l'écran de Briefing : vous y recevrez les instructions nécessaires à la préparation de la bataille. Vous pouvez choisir votre camp, lire le contexte historique de la bataille et les règles spéciales, et voir de quelles unités spéciales vous disposerez.



## Votre Trésor de guerre

Sous la carte, un panneau est réservé à votre Trésor de guerre. Vous y voyez votre solde actuel, le coût du scénario, et ce qui vous restera après la bataille.

## Choisir votre camp : Axe ou Alliés

Le joueur qui a créé la partie peut choisir son camp en cliquant sur le bouton « Changer de côté ». Son adversaire se verra attribuer l'autre camp.

## Unités et règles spéciales

Certains scénarios font appel à des unités ou règles spéciales : les icônes correspondantes apparaîtront dans le bloc en bas à droite de l'écran de Briefing pour vous donner un rapide aperçu de ces unités. Pour plus de détails, veuillez vous référer à la section des règles spéciales en haut à droite. Si vous ne connaissez pas le scénario, il est vivement conseillé de prendre le temps de lire ces règles !

## Commencer la bataille

Lorsque vous avez choisi votre camp (si vous avez ouvert la partie) et que vous êtes prêt à jouer, cliquez sur le bouton « En avant ! » pour lancer la bataille. Elle commencera effectivement lorsque votre adversaire aura lui aussi cliqué sur ce bouton.

Notez que si un joueur change quoi que ce soit dans ses paramètres (par exemple, le camp avec lequel il veut jouer), le bouton « En avant ! » sera aussitôt désactivé. Cela signifie que les deux joueurs devront re cliquer dessus pour confirmer ces changements. Rappelez-vous de ceci, car parfois vous risquez de vous demander pourquoi le jeu ne démarre pas alors que vous avez déjà cliqué sur ce bouton. En fait, tant que votre bouton « En avant ! » est inactif, le jeu ne peut pas commencer : il doit être actif pour que la partie démarre.

## Conseils de jeu

Nous vous conseillons d'utiliser la fenêtre de Chat pour discuter avec votre adversaire et lui demander s'il préfère jouer tel ou tel camp. La courtoisie est de mise à Memoir '44 Online, et doit rester la règle. Si vous avez le temps, nous vous recommandons de jouer le scénario de chaque côté, en aller-retour ! Pour cela, vous disposez d'un bouton « Revanche » dans l'écran de conclusion de partie.

Tant que vous êtes à l'écran de Briefing, vous pouvez quitter la partie si vous n'arrivez pas à vous entendre avec votre adversaire sur les conditions de la partie. Vous ne perdrez *pas* d'Honneur à cette occasion. Ce n'est que si vous quittez la partie une fois qu'elle est lancée que vous perdrez de l'Honneur. Toutefois, si vous choisissez de quitter la partie à l'écran de Briefing, expliquez poliment à votre adversaire pourquoi vous le faites.

N'hésitez pas à demander à votre adversaire s'il a le temps de jouer le scénario en aller-retour, en jouant d'abord l'Axe, puis les Alliés, ou inversement. À Mémoire 44, l'usage est de jouer les scénarios en aller-retour, mais il est possible que votre adversaire n'ait pas le temps ou l'envie de le faire - autant lui demander, juste au cas où.


Quoiqu'il en soit, n'oubliez pas que Memoir '44 Online est un **jeu**. Chacun ne doit pas oublier que l'idée est de **s'amuser** !



# FIN DE LA PARTIE : RAPPORT DE BATAILLE

## Statistiques

À la fin de la partie, des statistiques détaillées sont présentées à chaque joueur.

Résultats	Médailles :	5	
	Moyenne :	3,6	

Le nombre de médailles remportées par chacun des joueurs est affiché en haut de la page. Si un joueur a remporté plus de médailles que la moyenne pour ce scénario (basée sur les statistiques fournies par les rapports de bataille), un pouce levé lui indiquera qu'il a effectué une belle performance. Si, en revanche, un joueur a remporté moins de médailles que la moyenne, un pouce vers le bas apparaîtra, indiquant une contre-performance.

	Pertes ennemies	Dés lancés	Réussite
Pertes ennemies	 15	37	41 %
	 5	27	19 %
	 0	0	0 %
	20	64	31 %

Dice Rolled	 10 37 %	 3 11 %	 6 22 %
	 1 4 %	 7 26 %	Total 27

Le nombre de figurines éliminées apparaît en dessous de cette première partie du tableau. Pour chaque type d'unité, vous voyez combien de figurines vous avez éliminées, et combien de dés vous avez lancé contre ces unités. Le **Taux de réussite** représente votre efficacité au combat (il s'agit du rapport entre le nombre de dés lancés et les pertes effectivement infligées). Vous pouvez comparer ces valeurs et les probabilités, et vérifier si vous êtes si (mal)chanceux que ça ! Par exemple, le taux de réussite pour l'infanterie dans des conditions standard est de 50% par défaut.

La troisième partie du tableau vous indique les statistiques des dés. Votre adversaire, dites-vous, n'a pas arrêté d'obtenir des grenades au dé ? C'est le moment de vérifier s'il s'agissait d'une impression ou d'une réalité - le résultat pourrait vous surprendre ! Sur un très grand nombre de lancers, les statistiques convergent vers un rapport de 16,7 % pour chaque symbole, sauf pour l'infanterie qui est présente sur deux faces du dé, et donne un rapport proche de 33,3 %.

## Décorations



Après une grande bataille, il est possible que vos officiers supérieurs vous attribuent une décoration. Félicitations ! Lorsque vous recevez une décoration, elle s'affiche au-dessus des statistiques. Cliquez dessus pour lire les détails de cette décoration et l'action qui vous l'a value. Vous trouverez davantage d'informations sur les décorations sur le site Internet du jeu (voyez la partie « Pour aller plus loin » à la fin de ce guide).

## Promotion

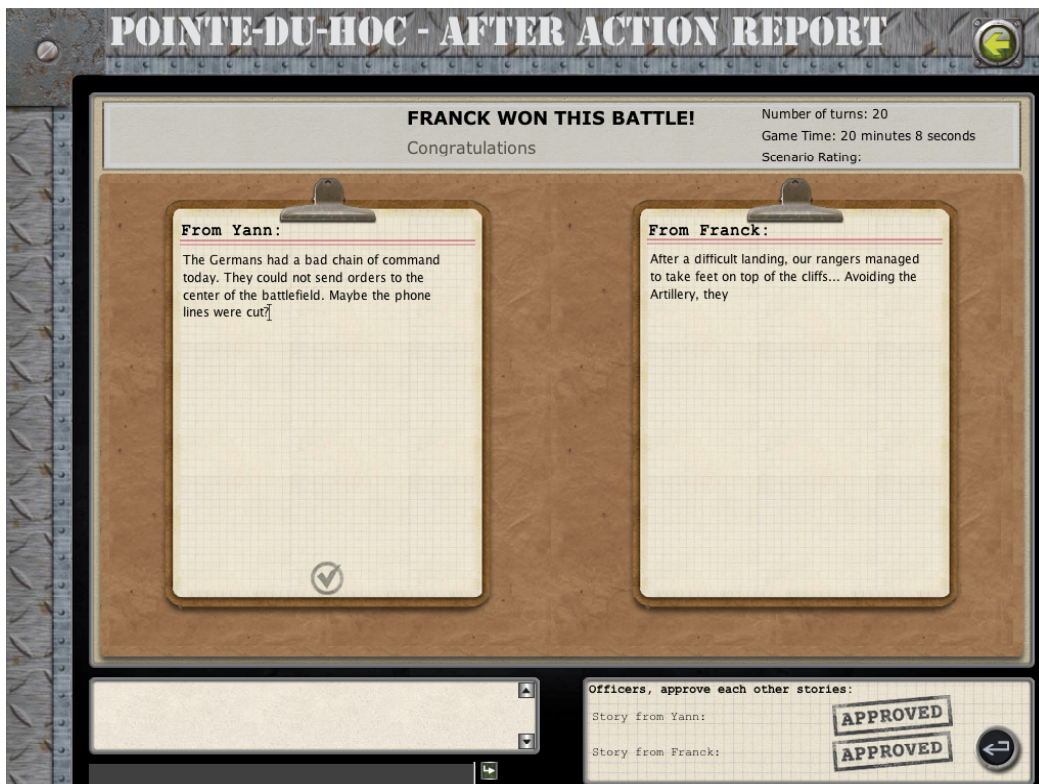
Si vous remplissez certaines conditions, vous serez peut-être promu à la fin de la bataille ! Par exemple, un Aspirant sera promu **Sous-lieutenant** après avoir remporté sa troisième victoire. Comme pour les décorations, vous pouvez trouver plus d'informations à ce sujet sur le site Internet du jeu.


## Écrire un rapport de bataille



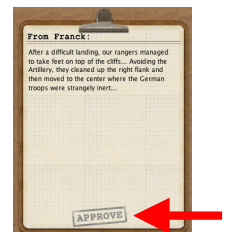
Vous venez de livrer une grande bataille ? Faites votre rapport ! Vous


trouvez un bouton « Écrire & Approuver » en bas à droite de l'écran, lequel vous permettra d'ouvrir l'interface spéciale avec laquelle vous pourrez saisir votre rapport. Votre adversaire pourra faire de même, en donnant son point de vue de la bataille.



Écrivez votre rapport dans la partie de gauche (vous verrez le rapport de votre adversaire s'afficher dans la partie de droite). Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton de validation : 

Au moment où vous validez un rapport, votre adversaire voit le tampon « Approuvé » apparaître sur son écran. De même, vous verrez ce tampon apparaître sur votre écran dès que votre adversaire aura validé son propre rapport. Cliquez dessus pour donner votre approbation.



Lorsque les deux rapports sont approuvés, le tampon s'affiche en rouge sur l'écran. Cliquez sur le bouton Retour  pour revenir à l'écran de fin de partie.





## RACHETER DES LINGOTS D'OR (TRÉSOR DE GUERRE)



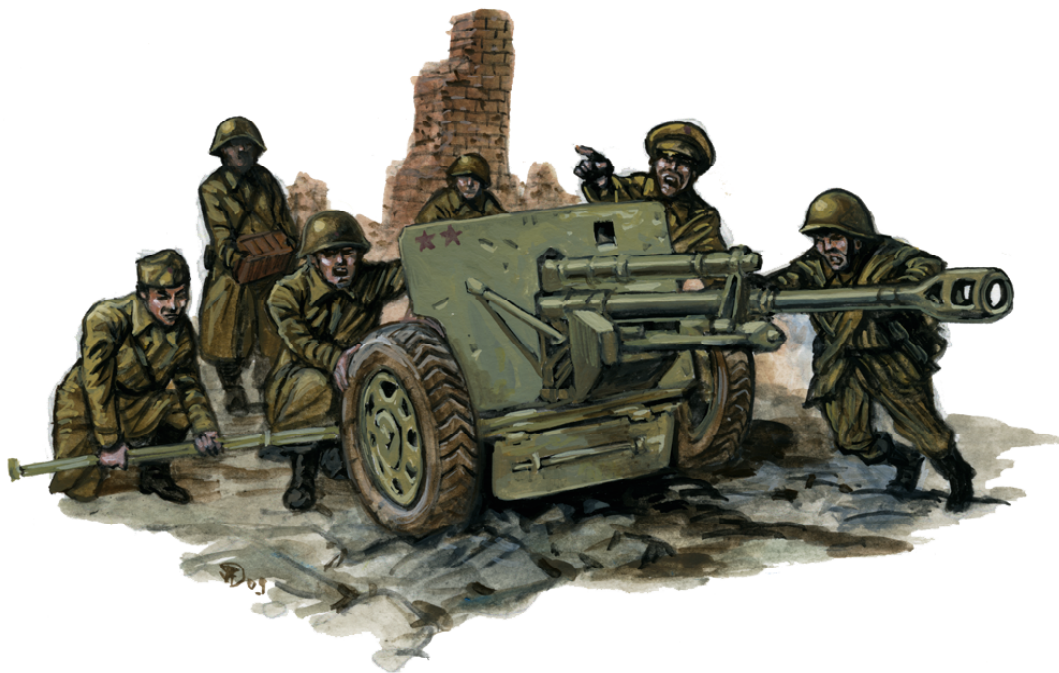
Lorsque vous serez à court de lingots, vous souhaiterez sans doute en obtenir de nouveaux pour alimenter votre Trésor de guerre. Pour ce faire, passez par le bouton « Acheter du Trésor de guerre » du menu principal du jeu.

Différents types de packs sont disponibles, et des remises sont accordées aux commandes importantes, pour les plus mordus d'entre vous.

Toute transaction est cryptée avec la technologie SSL (Secure Socket Layer), qui est aujourd'hui la méthode de paiement sur Internet la plus fiable et la plus sécurisée. C'est notamment celle qu'utilise Amazon... ou Days of Wonder ☺).

Pour lire nos conditions générales de vente, veuillez vous rendre à l'adresse suivante :

<http://www.daysofwar.com/fr/buyconditions>



# VOTRE CARRIÈRE ET VOS ÉTATS DE SERVICE



Cliquez sur le bouton « États de service » du menu principal.

L'onglet **Carrière** affiche vos papiers militaires qui résument les informations de votre profil. C'est aussi là que sont rassemblées vos décorations et affichées les statistiques de vos batailles.

## Modifier votre nationalité



La rangée de badges placée sous vos papiers indique les nationalités disponibles. Cliquez sur le badge de votre choix pour modifier votre nationalité (USA par défaut).

Vos galons et votre grade seront modifiés en fonction de ce choix (un « First Lieutenant » américain deviendra un « Lieutenant » français, qui est le grade correspondant dans l'armée française).

Notez que ces changements n'ont aucune incidence sur le jeu ☺ - mais vous pouvez apprendre les différents grades des différentes armées en procédant de cette façon.

Cette page affiche aussi le nombre de batailles que vous avez livrées, vos points, votre Honneur, votre date d'inscription et le nombre de jours depuis lequel vous n'avez pas joué en multijoueurs.

## Vos décorations



Vos décorations sont également affichées sur cette page. Cliquez sur une décoration pour obtenir plus de détails sur les circonstances dans lesquelles vous l'avez obtenue.

## États de service

L'onglet **États de service** affiche l'historique des batailles que vous avez livrées.

15 derniers jours						
Date	Scénario	Camp	Score	Adversaire	...	ationI...
09/03/11	Into the Cauldron	Alliés	2	eric2 (6)		
09/03/11	Into the Cauldron	Axe	6	eric2 (1)		
09/03/11	...ng Manuever at Bir Hakeim...	Axe	5	Eric2 (2)		
09/03/11	...ng Manuever at Bir Hakeim...	Alliés	5	Johnny (4)		
24/02/11	Sword Beach	Axe	5	2010cobra25 (3)		
24/02/11	Montélimar	Alliés	6	Johnny (3)		
23/02/11	Hellfire Pass	Axe	1	Eric2 (6)		
23/02/11	Hellfire Pass	Axe	6	Dartagnan (3)		
23/02/11	Mont Mouchet	Alliés	4	Johnny (2)		
23/02/11	Sword Beach	Axe	3	Johnny (5)		

Les batailles sont classées par ordre chronologique (de la plus récente à la plus ancienne). Pour chaque bataille, vous pouvez voir le mode de jeu, le scénario, votre camp, votre score, votre adversaire et son score. La dernière colonne affiche un smiley quand vous avez gagné, ainsi qu'un symbole pouce levé lorsque votre score était meilleur que la moyenne, et un symbole pouce en bas lorsqu'il était moins bon.

# PARAMÈTRES DE JEU



Cliquez sur le bouton « Paramètres » du menu principal.

Ce menu vous permet de modifier les paramètres sonores et graphiques du jeu en fonction de vos préférences.

## Sons & Musique



Utilisez le premier curseur pour augmenter ou diminuer le volume des effets sonores. Vous pouvez aussi les couper en utilisant le bouton « Muet » (🔇).

Les réglages de la musique fonctionnent de la même façon avec le second curseur. Les **Options de lecture** vous permettent de régler le type de lecture :

- **Changer à chaque tour** : vous entendrez le thème de votre nation pendant qu'elle joue, et le thème de la nation adverse lors de son tour.
- **Seulement ma nation** : vous n'entendrez que le thème de votre nation, à tous les tours.
- **Toutes** : vous entendrez les quatre thèmes de Memoir '44 Online, les uns après les autres.

Les quatre thèmes du jeu sont le thème des Alliés, le thème des Allemands, le thème des Russes et le thème des Japonais. Lors d'une bataille, le jeu choisira toujours les thèmes correspondant aux armées en présence, par défaut.

## Robot Préféré



**Johnny** est le nom de l'IA utilisée par défaut pour les jeux Solo. Un deuxième robot, appelé **Hermann**, peut être sélectionné ici. Hermann est un robot

expérimental qui est utilisé pour coder des stratégies alternatives.

*Note : à la date de la version 1.0, les deux robots ont des stratégies identiques. Cela est susceptible de changer à l'avenir.*

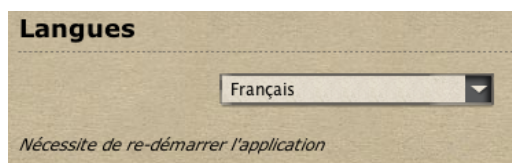
## Options de jeu



Le premier paramètre vous permet de choisir le mode d'utilisation de la carte Embuscade, entre « Embuscade automatique » et « Embuscade manuelle ». Veuillez vous référer au chapitre sur la carte Embuscade pour plus de détails.

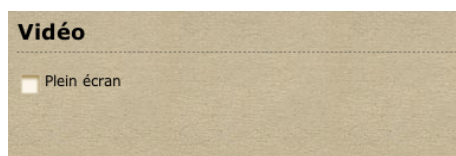
Le deuxième paramètre définit le mode d'affichage des scénarios, entre un affichage par difficulté progressive et un affichage complet. Veuillez lire le chapitre intitulé « Découverte de nouveaux scénarios » pour plus d'information.

## Langues

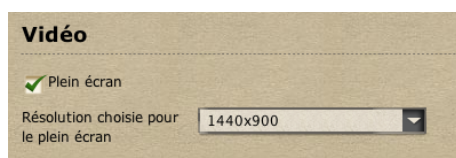


Par défaut, Memoir '44 Online utilise la langue du système d'exploitation pour déterminer s'il doit tourner en anglais ou en français. Vous pouvez changer ce réglage, mais notez qu'il faudra ensuite redémarrer le jeu.

## Vidéo



Par défaut, Memoir '44 Online se lance en mode fenêtré (avec le jeu dans une fenêtre standard), ce qui vous donne un maximum de flexibilité. Encore mieux, l'interface s'adapte automatiquement quand vous agrandissez la fenêtre.



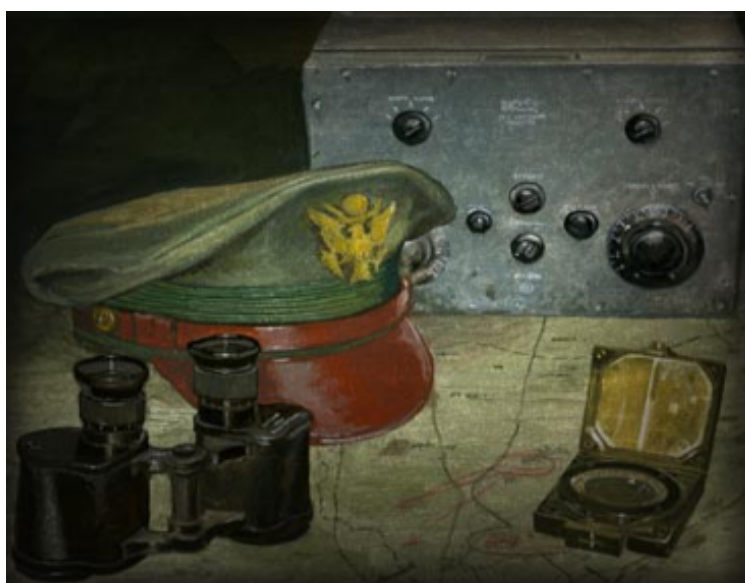
Si vous préférez, vous pouvez aussi utiliser le jeu en plein écran, comme dans un jeu vidéo classique. Dans ce cas, un menu déroulant vous offre la liste des résolutions disponibles suivant les possibilités de votre configuration vidéo.

Pour passer de Memoir '44 Online à une autre application, utilisez les raccourcis clavier classiques : Atl-Tab sous Windows et Cmd-Tab sous Mac OS X.

## Modifier les paramètres de jeu pendant une bataille



Vous pouvez parfaitement faire des réglages en pleine bataille. Pour ce faire, cliquez sur la clé à molette de mécanicien en haut à gauche de l'écran. Tout comme avec le bouton « i », n'oubliez pas que pendant ce temps, votre adversaire continue de jouer. Ne perdez pas le fil de l'action !



## MODE EXPERT

Le **Mode Expert** vous permet de jouer vos propres scénarios en mode Solo ou contre vos amis. Il vous permet également de publier un scénario en ligne pour les autres joueurs.

### Accès au mode Expert

Le mode Expert est disponible via certains packs de lingots de la boutique de Memoir '44 Online. Acheter un de ces packs débloque le mode Expert sur votre compte Days of Wonder Online.

### Télécharger Memoir '44 Scenario Editor

Vous pouvez créer vos scénarios avec l'éditeur de scénarios **Memoir '44 Scenario Editor**. Vous aurez besoin de la version 1.1.4 (ou une version ultérieure). Le logiciel peut être téléchargé depuis votre Centre de téléchargement sur le site de Days of Wonder.

- Connectez-vous sur [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com) avec votre Pseudo et mot de passe.
- Allez à <http://www.daysofwonder.com/fr/download>
- Choisissez la version Mac ou Windows pour télécharger l'assistant d'installation
- Téléchargez également le Manuel de l'utilisateur en PDF
- Une fois l'assistant d'installation téléchargé, ouvrez-le et suivez les instructions.

***Note importante pour les utilisateurs de Windows :** vous devez impérativement désinstaller la version précédente du Memoir' 44 Scenario Editor avant d'installer la version 1.1.4 (Panneau de Configuration > Ajouter ou Supprimer des programmes).*

### Créer votre premier scénario

Il est très facile d'utiliser l'éditeur de scénarios. Nous vous recommandons de prendre quelques instants pour lire le manuel qui l'accompagne pour ne rien manquer de ses fonctionnalités.

Une fois que vous êtes satisfait de votre premier scénario, donnez-lui un nom et enregistrez-le en "Privé" sur Days of Wonder Online (Fichier > Enregistrer sur Days of Wonder Online). Lancez ensuite Memoir '44 Online. Cliquez sur Jouer, puis sur l'onglet "Mes scénarios". Votre scénario apparaît dans la liste. Sélectionnez-le et cliquez sur "Jouer solo". Et voilà !

### Inviter vos amis

Même si votre scénario est toujours "Privé", vous pouvez inviter d'autres joueurs pour en découdre avec eux, sous réserve qu'ils disposent eux aussi du mode Expert. Procédez comme d'habitude : cliquez sur votre scénario, puis sur le nom de votre ami ; enfin, cliquez sur Inviter pour qu'il vous rejoigne.

### Jouer les scénarios créés par d'autres joueurs

L'onglet "SFTF" pour "Scenarios From The Front" (Scénarios du Front) rassemble tous les scénarios rendus publics par leur auteur. Vous pouvez les jouer en solo ou contre d'autres joueurs disposant du mode Expert.



Il n'est pas possible de gagner des décorations ou de monter en grade dans un scénario joué en mode Expert.

## Publier votre scénario

Lorsque vous avez suffisamment testé votre scénario, vous voudrez peut-être le rendre disponible à la communauté. Il suffit alors de régler son statut sur "Public" et de l'activer pour Memoir '44 Online.

- Ouvrez votre scénario dans l'éditeur : Fichier > Ouvrir depuis Days of Wonder Online
- Dans l'onglet Informations de bataille, réglez le statut sur "Public".
- Enregistrez votre scénario sur Days of Wonder Online (dans le menu Fichier). Confirmez que vous voulez remplacer le scénario existant.

Votre scénario est maintenant public, mais il faut encore l'activer pour Memoir '44 Online.

- Ouvrez votre scénario depuis Days of Wonder Online (dans le menu Fichier). Si votre scénario n'apparaît pas dans les "Missions accomplies", cliquez sur Rafraîchir en haut à gauche.
- Dans la colonne ACTIONS, notez l'icône de Memoir '44 Online : 
- Cliquez dessus pour activer le scénario. Une icône de validation apparaît. 

Et voilà ! Maintenant, retournez dans l'onglet "SFTF" de Memoir '44 Online. Votre scénario apparaît dans la liste. Si ce n'est pas le cas, retournez à l'écran d'accueil, puis revenez à l'écran de Quartier général : le scénario sera apparu entre-temps.

## Un seul emplacement par joueur

Pour faire en sorte que chaque joueur ne publie vraiment que son meilleur scénario, nous limitons l'espace disponible à un emplacement par joueur. Activer un scénario pour Memoir '44 Online désactivera donc tout scénario publié auparavant par ce même joueur.

## Quelques conseils

Vous remarquerez très vite qu'il est très amusant de créer ses propres scénarios. Il est possible d'imaginer des situations diverses et variées, ou même complètement invraisemblables. Cependant, il n'est pas aussi facile de créer des scénarios véritablement intéressants, tendus et historiques, ce qui devra pourtant être votre objectif. Le chapitre "Comment faire un bon scénario" du manuel de l'utilisateur du Memoir '44 Scenario Editor vous donnera des conseils bien utiles pour vos premiers scénarios. Cela dit, rien ne remplace la phase de tests : il est important de tester et restester ses scénarios, d'un côté comme de l'autre, contre l'IA du jeu et contre des amis. Ce n'est qu'après plusieurs sessions de tests que vous pourrez publier votre scénario pour que la communauté en profite et vous félicite pour votre travail !

Enfin, n'oubliez pas de lire le forum de Memoir '44 Online. Les retours des autres joueurs sont souvent une mine d'informations pour améliorer ses scénarios, ou apprendre de nouvelles astuces de création. N'hésitez pas non plus à donner votre avis sur tel ou tel scénario, ou de le noter après l'avoir joué. Amusez-vous bien !

## POUR ALLER PLUS LOIN SUR LE WEB

Rendez-vous sur [www.memoir44-online.com](http://www.memoir44-online.com) pour poursuivre votre expérience du jeu !

### Des informations supplémentaires

Sur le site du jeu, vous trouverez de nombreuses informations très utiles :

- Un affichage plus détaillé de votre carrière d'officier, avec chaque bataille disputée, les médailles obtenues à cette occasion, les rapports qui ont été écrits, etc.
- Des informations similaires sur tous les autres joueurs.
- Des détails sur les décorations dans chaque catégorie, avec la liste des joueurs qui les ont obtenues.
- Des détails sur les rangs d'officiers, des indications sur les conditions de promotion, et les joueurs dans chaque classe d'officier.

### Participer au forum

La première chose à faire est d'aller voir le forum de Memoir '44 Online. Le jeu en ligne dispose d'un forum dédié, séparé de celui du jeu de société. Vous y trouverez les dernières annonces publiées par l'équipe de développement, et pourrez discuter avec les fans de Mémoire 44.

Comme vous le constaterez, la communauté de Mémoire 44 est enthousiaste et très active. Ne manquez pas cette occasion de lier amitié ou plus simplement de discuter des divers aspects du jeu.

### Envoyer des suggestions à Days of Wonder

Vous avez une suggestion à nous faire parvenir ? N'hésitez pas à poster un message sur le forum. Les bonnes idées appellent souvent des commentaires qui contribuent à la renforcer et même à amener d'autres bonnes idées de la part d'autres joueurs.

Attention cependant : veillez à toujours faire une recherche dans le forum avant de poster votre message. Il peut arriver qu'un autre joueur ait eu la même idée que vous. Si tel est le cas, postez dans le sujet qu'il a ouvert plutôt que de créer un nouveau sujet.

### Signaler des bugs

Pour signaler un bug, rendez-vous sur la page d'accueil du jeu à l'adresse [www.memoir44-online.com](http://www.memoir44-online.com) et cliquez sur le bouton « Signaler un bug » dans la barre d'en bas. **Respectez scrupuleusement les instructions**, car nous ne pourrions pas travailler à partir de rapports de bugs incomplets ou erronés.

