

# FIELD OF STRATEGY

AIDE POUR DEBUTANTS



FOS

# Fields Of Strategy

## Résumé des principales règles tactiques (Luch-oy V0 février 2019)

### 1- Introduction . En quoi FOS pourrait m'intéresser ?

**FOS** simule de **grandes batailles historiques**. Vous en trouverez ici allant de l'antiquité aux temps modernes. Il y a aussi des batailles fictives équilibrées et déséquilibrées pour mordus voulant **jouer par équipes en multi ou en solo**.

L'objectif est d'éliminer un maximum d'unités ennemies et de conserver/conquérir les objectifs situés sur la carte pour garder ou augmenter votre bonus.

Vous trouverez sur FOS quelques particularités intéressantes:

. Vous pouvez **simuler vos mouvements et combats** : annulez et refaites les à votre guise jusqu'à être satisfait du résultat des combats (FOS les prévoit pour vous) ; alors seulement validez votre tour. Vous avez la possibilité de revoir tout le scénario joué contre l'IA ou Local-Local, avec l'option Generation historique.

. **Moral**: Chaque camp a un Moral global, appelé **ralliement camp**, dont les points pour chaque camp, se trouve dans la barre des tâches. C'est un paramètre important des combats : un bon moral vous favorise. Gagner plus d'objectif et de combats que votre adversaire et votre ralliement de camp s'améliore (celui du camp adverse se détériore). Rechercher cet effet « boule de neige » pour prendre irrémédiablement l'avantage au fil des tours de jeu.

. **Brouillard de guerre**: chaque joueur ne voit que les unités ennemies situées à moins de 6 cases. Entre 6 et 8 ou moins, il détecte un nuage ; au-delà rien. Les leaders peuvent détecter jusqu'à 10 cases.

. **Deployment**: Les batailles vous permettent de placer vos unités sur des positions initiales de votre choix, ( deployment libre), ou par défaut, ( placement historique), ou laisser le PC choisir, à votre place, des placements aléatoires.

. FOS a 2 modules. Le **module tactique à l'échelle des régiment, bataillons** qui sont les plus prisés. Les régiment, bataillons, compagnie ont une orientation et peuvent changer de formation (marche, ligne, carré, colonne d'attaque), certaines formations ne sont pas présentes selon l'époque jouée. Les **modules NON tactique** ne permettent pas l'orientation et le choix d'une formation.

. Vous avez des suggestions pour **améliorer le jeu** ? Parfois on vous dira oui (Ce jeu évolue encore)

. FOS vous donne les moyens de **construire vos propres batailles**, de dessiner la carte et mettre en œuvre l'ODB, grâce à des éditeurs, et des tutoriels assez précis et approfondis sur les éditeurs.

. Et c'est **gratuit** !! Pensez à en faire profiter vos copains.

### 2- Déroulement d'une partie « tour par tour global » sur FOS

### Le camp1 commence :


. Il prévoit le mouvement de toutes ses unités. Si vous n'êtes pas satisfait, un mouvement s'annule pas à pas avec un "clic droit" sur l'unité.

**Le joueur établit son plan d'attaque pas à pas ou en debut de bataille.**


A chaque mouvement, FOS indique tous les tirs et mêlées possibles à l'aide d'une flèche et d'un chiffre. Ce chiffre est le **facteur de combat** ; il en traduit l'efficacité.


*Toute modification de déplacement peut modifier les combats : un tir devient impossible, un autre possible, une unité, une 2° ou 3° entre en mêlée contre un ennemi, essayant d'apporter la décision...*

*Le joueur peut choisir sa meilleure combinaison d'attaque et la meilleure formation pour optimiser son attaque, facilement puisque le jeu calcule pour lui.*

. Le joueur1 valide son tour de jeu, lorsqu'il est satisfait de son plan d'attaque : 

Après cette validation, FOS résout automatiquement les déplacements, les tirs, et les mêlées.


Ces suites d'évènements se déroulent sur l'écran. Avec  vous pourrez revoir ces évènements.

La fenêtre résultat  détaille les dégâts occasionnés : désorganisations, reculs, pertes, éliminations.

S'il vous manque des infos sur les bonus malus, regardez ici:



### C'est alors au camp2 de jouer.

. Pour commencer,  permet au 2° joueur de visualiser les mouvements/combats que le camp ennemi vient de mener et la fenêtre résultat correspondante.

. C'est à son tour de rechercher sa meilleure réponse : **Prévoir ses mouvements et combats**

Puis valider avec 

**On passe alors au tour suivant.** Les joueurs 1 et 2 rejouent.

## **3- Le cœur du jeu : les unités, le terrain, les mouvements, les combats,...**



Quelques commentaires sur cette carte :

Vos troupes françaises tentent de conquérir au centre de la carte une ville espagnole et son **drapeau/objectif**. Le nom de vos unités est surligné en **jaune**, celui des ennemis en **rouge**. Un joueur allié serait surligné en **bleu**. Vous disposez d'infanteries en **carré** ou en **colonne d'attaque**, de cavaleries en **ligne d'attaque** ou colonne de **mouvement**, de **canons dételés** près à tirer, et de **généraux**.

Vous remarquerez que vos unités sont orientées dans **une direction**. (Il y en a huit possibles)

Vous avez cliqué sur une infanterie au centre : elle sera en **surbrillance rouge et surlignée en brun clair**. Elle forme un rectangle déformé car elle est **désorganisée**. Les unités appartenant à cette division sont aussi avec une étiquette brune. La petite fenêtre unité à droite vous indique qu'il s'agit d'une infanterie française avec un potentiel de mouvement de 4, une puissance de combat de 2, une distance de tir de 4 et qu'elle est désorganisée. Son nom apparait aussi dans le bandeau du bas : **3/9th (line Inf)**. Le bandeau vous indique aussi que vous êtes le **joueur1**, que c'est le **13<sup>o</sup> tour** de jeu, que le **ralliement du camp1** est de 40% et 64% pour le camp2... 40%, dur dur, vous êtes mal barré !!

**Les unités.**

Ce jeu comporte à l'époque Napoléon **4 types d'unités de base** : les **Infanteries**, **cavalleries**, **artilleries**, et **généraux**. **Il peut y en avoir plus selon le module joué.**

**Chaque unité a un potentiel de mouvement et des points de force (1,2 ou 3).**

Les très grosses batailles comportent des centaines d'unités par camp.

Sélectionner une unité. La **fenêtre unité** indique : nom, type, force, potentiel restant de mouvement, désorganisation éventuelle, **INSERER un exemple de fenêtre unité ?**

**A l'échelle tactique**, les unités peuvent adopter **4 formations** : **ligne de tir** (toutes sauf les généraux), **colonne de marche** (toutes les unités), **carré** et **colonne d'attaque** (les infanteries uniquement)



Certaines formations ne sont pas possible selon l'époque jouée ou le type d'unité jouée.

A cette échelle, les unités sont **orientées dans une direction** (1 sur 8 possibles). Elles tirent et combattent efficacement seulement face aux 3 directions devant elle ; elles offrent leurs flancs et arrières fragilisés aux attaques en provenance des 5 autres directions.

Les unités ci-dessous sont toutes orientées Nord et font face aux carrés NO N et NE



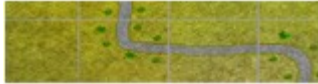



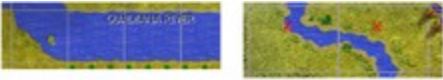
## La carte du champ de bataille : la grille - le terrain -

**La grille** : la carte de FOS est **découpée en carrés**, une grille peut être visualisée **facultativement**: une grille avec des coordonnées (x,y).

- . Un carré ne peut contenir qu'une unité. Un général peut se superposer avec une unité.
- . Une unité contrôle les 8 carrés voisins. Toute unité ennemie qui entre dans l'une de ces 8 cases arrête son mouvement pour ce tour.
- . Attention ! Les formations **lignes de tir** et **colonnes de marche** débordent du carré, notamment si l'unité n'est pas orientée en diagonale. Si deux telles unités finissent les mouvements (et reculent suite à combat) en voisines, elles se désorganisent mutuellement.

## Le terrain :

FOS compte 5 types de terrain. Une case est soit route, clair, abris, semi interdit ou interdit. Le terrain dans FoS, est « actif », c'est à dire qu'il donne des bonus ou des malus selon le type de case sur lequel votre unité sera placée.

<b>Route ( toutes unités )</b>	
<b>Clair ( toutes unités )</b>	
<b>Abris ( inf, si pas de route, toutes les unités si route/chemin )</b>	
<b>Semi interdit ( cavalerie, artillerie, si pas de route/chemin )</b>	
<b>Interdit ( toutes unités, si pas de ponts )</b>	


## Les mouvements des unités :

Coût d'entrer dans un carré:

route	clairs	abris
0,6	1	2







. Les **abris** sont interdits aux cavaleries et aux artilleries si elles n'y pénètrent pas par une route.

Ainsi une cavalerie ne peut pas attaquer un abri : si elle s'y essaie, le combat est perdu à coup sûr, par un malus autoprogrammé de 2 pts.

. **Unité non visible** lors de la prévision des mouvements. Si après validation  une unité arrive au contact d'une unité ennemie non visible, elle s'arrête automatiquement sans pouvoir terminer son mouvement : un combat aura lieu. Ceci pourra aussi perturber les mouvements des unités qui suivaient.

## Potentiel de mouvement

De 1 à 8 points selon le type de l'unité et la formation qu'elle a adoptée.

FORMATIONS =>	Potentiel de déplacements des unités				coûts des mouvements : aller dans un carré route, clair, ou abris			
							ville, forêt, marais,	mer, fleuve, montagne,
Type de l'Unité	ligne d'attaque	colonne mouvement	carré	colonne attaque	routes	clairs	sont des abris	sont des carrés interdits
Infanterie	3	4	1	4	0,6	1	2	interdit
Etat-majors	interdit	8	formations interdites		0,6	1	2	interdit
Cav. légère	6	8	formations interdites		0,6	1	entrée interdite	
Cav. Lourde	5	7	formations interdites		0,6	1	entrée interdite	
Art légère	0	6	formations interdites		0,6	1	entrée interdite	
Art. Lourde	0	4	formations interdites		0,6	1	entrée interdite	

### Autres coûts de points de mouvement :

Tourner l'unité de 1/8 faire un <b>demi-tour</b> .	1 point de mouvement
<b>Se replier</b> du contact d'un ennemi :	2 point de mouvement
<b>Changer de formation</b> coûte	la moitié du potentiel de mouvement.

## Les combats : les Tirs et les mêlées .

### Rappels utiles

- . La résolution des combats est automatique après la validation des mouvements.  
Cette résolution est globale. Les combats s'effectuent simultanément : les tirs, puis les mêlées.  
Les effets sont appliqués ensuite. (Tirs, effets des tirs, mêlés, effets des mêlées)
- . Les combats sont de deux types : les **tirs** à distance et les **mêlées** entre deux ennemis adjacents
- . Les effets d'un combat sont : **désorganisation**, **perte** d'un point de force, **recul** dans un carré adjacent
- . Une unité est **désorganisée** lors d'un tir ou dans une mêlée, si elle rate un **test de moral**
- . Une unité a **1, 2 ou 3 points de force** (*une unité a habituellement 2 points. Une garde à 3 points ?*)
- . Pour **perdre un point de force** dans un combat une unité doit être désorganisée. Cela peut toutefois se produire dans le même tour ou dans le même combat lors d'un 2° test de Moral
- . Au tour d'après, une unité désorganisée qui ne subit ni tir ni mêlée, fait un test moral pour **se réorganiser**. Si un général lui est superposé, elle se réorganise automatiquement.

- . Arrivée à 0 point de force, l'unité est éliminée. (Déroutée)
- . Un repli suite à une mêlée perdue se fait dans un carré libre et non contrôlé.  
Si c'est impossible, l'unité est éliminée (aucune case voisine n'est libre et non contrôlée)

## Les Tirs ;

Avant la validation de vos mouvements, chaque tir possible est indiqué avec une **flèche** et un **chiffre, la puissance du tir**



Vos 2 canons tirent sur l'Infanterie Toledo  
**puissance de tir -2 et -2** cf. flèches et cercles bleus

En retour ils subissent chacun un tir moins puissant  
**puissance de tir -3 et -4** cf. cercles et flèches rouges

Un tir sera d'autant plus efficace que

- la puissance de tir est grande et positive :  $2 > 1 > 0 > -1 > -2 > -3 > -4 \dots$
- le ralliement du camp ciblé est petit

### Les effets d'un Tir réussi sont :

**Désorganisation :** Si la cible rate son test de Moral

**Perte d'un point de force :** Si elle rate le test une 2<sup>o</sup> fois (ou était déjà désorganisée)

**La fenêtre résultat indique ces effets ; (dé100 – 10 x Puissance / Ralliement)**

7/1st foot art tire sur Toledo mil  
Facteur de tir : = 0  
-> Toledo mil a réussi son test de moral (53-20/64)

**Tir raté -**

**Toledo mil** réussit son test moral

2/Antequera reg tire sur 1/27th  
Facteur de tir : <form tireur>-2 = -2  
-> 1/27th a échoué au test de moral et est désorganisée (84-40/39)  
-> 1/27th a échoué au test de moral et a dérouté (95-40/39)

**exemple de tir réussi**

le 1/27<sup>o</sup> a échoué deux fois au test moral et perd un point de force comme il n'en avait plus qu'un il a dérouté

Portée du tir		à l'échelle tactique des Brigades
Infanterie	2	4
Art légère	4	8
Art Lourde	6	12

les portées de tir sont doublées à l'échelle tactique des Brigades

Les potentiels de mouvements restent inchangés (parce que les distances et la durée du tour de jeu sont divisées par 2)



## Ce qui est utile de savoir en plus sur les tirs :

- . Les artilleries et les Infanteries tirent à distance sur un ennemi visible (il faut avoir 1 [ligne de vue valide](#)).
- . Une brigade ne tire qu'une fois par tour. Précision : elles tirent aussi pendant le tour du joueur adverse
- . S'il y a plusieurs cibles, est privilégie d'abord l'ennemi engagé en **mêlée**, puis le **plus proche**, puis l'unité en **terrain découvert** et finalement, la cible **la plus forte**.
- . Une artillerie (ou une infanterie) attaquée dans une mêlée tire sur son assaillant : si ce tir réussit, les effets s'appliquent avant la mêlée (désorganisation, perte)

## Ce que FOS vous facilite et que vous pouvez (presque) oublier?

. Le test moral qui vous est indiqué sous la forme (dé100 - Puissance x10 / Ralliement)

Le test Moral est raté si  $\text{dé100} + 10 * > \text{Ralliement du camp ciblé}$

Noté bien que ce FOS vous indique avec la flèche de tir c'est déjà la puissance de tir (puissance = facteur de tir -2)

### . Les modificateurs agissant sur le facteur de tir :

Ce chiffre est en général négatif : 2,1, 0, -1 -2 -3 -4 Evidemment les chiffres les plus grands (à gauche) sont les plus efficaces

Pour votre info le calcul est le suivant :

**Facteur de tir** = Force tireur (1, 2 ou 3) -2 -2 (si la Cible est abritée) -1 (si Tireur est désorganisé) +1 (si Cible est désorganisé) -2 si Tireur a été en mouvement lors de ce tour)

<b>Modificateurs du facteur de TIR</b>			
liés au Tireur		liés à la Cible	
Force du tireur (1,2 ou 3)	Force du tireur - 2		
désorganisé	-1	désorganisé	1
en colonne en carré	-2	en colonne en carré	2
		cible abritée	-2
Inf légère ou Artillerie	1		
Artillerie sur une case voisine (Art en mêlée?)	1		
distance tireur / cible est supérieure à la portée/2			-1
Garde Lourde	VS	Inf legere / Inf Lourde	
Garde Légère	VS	Inf/Cav/Art/Garde Cav	
Garde Cavalerie	VS	toutes? Inf legere / Inf Lourde / cav leg / cav Lourde / Artl et L	

## Les Mêlées

Les mêlées s'effectuent après les tirs.

**Toute unité en contact avec un ennemi fera une mêlée**

Une unité en contact avec 2 ennemis fait 2 mêlées.

Les mêlées sont simultanées. Les conséquences d'une mêlée perdue sont appliquées une fois que toutes les mêlées ont été résolues.

Une cavalerie ou artillerie perd toujours la mêlée **contre une unité d'infanterie abritée**, quel que soit le différentiel.

Avec l'icône ? vous accédez à diverses informations pendant votre tour de jeu.

Comme pour les tirs, FOS calcule pour vous et indique sa **prévision de mêlée avec un chiffre placé sur chaque unité** : le facteur de mêlée.

Vos attaques sont en bleu et positionnées sur l'ennemi. La riposte ennemie en rouge est posée sur votre unité. L'attaque est d'autant plus efficace que ce chiffre est positif et grand. Un 0 ou un négatif est toujours sans effet.



Votre unité le 3/94th attaque le 2/Irlanda avec un facteur **-1**.  
En retour le 2/Irlanda se défend et vous inflige un **+1**.  
Sachez qu'un **chiffre positif est une attaque efficace** et qu'un **chiffre négatif est une attaque qui rate**.  
**Si vous validez ce déplacement vous perdrez la mêlée !**

Quelqu'un sait m'expliquer ci-dessus ce que représentent les ronds rouges clairs et l'effet... Les ronds rouges clairs et bleus clairs, représentent des chiffres **modificateurs**, qui sont des bonus malus qui peuvent s'ajouter, voir dans le ? de la barre de menu pour connaître ces bonus malus qui modifient les forces en présence, et qui peuvent être différents selon la période jouée. Les ronds rouges foncés et bleus foncés représentent la force brute des unités. Voir manuel du joueur/Calcul des pertes à la fin du tour – modules Non tactique et Calcul des pertes à la fin du tour – modules tactique.

Pour l'effet ci-dessous on dit « le rond rouge clair ayant un différentiel -3 annule le +1 ».

**Je propose** : dans les 2 cercles rouges foncés sont indiqués l'efficacité des tirs des 2 infanteries pendant la mêlée.

#### Rencontre avec choc et tir d'artillerie contre l'adversaire:



L'unité ennemie attaque, il a : +1, ( rond rouge), mais avec un autre facteur de modification, ( rouge clair de -3pts), qui annule les effets du +1 ( rond rouge foncé), l'unité ennemie n'aura pas d'effet sur vous.

Le tir du canon a un effet de -1 pt de force, ( rond bleu clair), de tir sur l'unité ennemie.

+ l'unité qui le prend de flanc, (+5pts), l'ennemi sera défait dans cette rencontre.

Le % du ralliement camps augmentera ou diminuera ces effets.

La troisième image montre -5 sur l'unité bleue, et +5 sur l'unité blanche, l'unité blanche supporte une force de 5 pt contre elle, alors que l'unité en bleu supporte une force de -5 pt et l'autre unité bleue de +1 pt (seulement parce que l'unité blanche est désorganisée -1 pt de malus sur sa force)...

La raison des points si élevés sur l'unité blanche,

vient qu'elle est **prise de flancs** = -2 pts par l'unité bleue qui a le bonus,

Unité ( blanc) désorganisée = -1 pt de force pour chaque unité ennemie adjacente, ( ici deux unités = -2 pts )

de plus elle subit un tir d'artillerie qui ajoute des points pour vous, ( artillerie de niveau II, tir inférieur à la distance de base = tir compté à plein),

l'unité blanche prend de flanc une de vos unités en bleu, (ce qui réduit un peu le malus de l'unité blanche), grâce à sa prise de flanc sur votre unité bleue, aura un effet réduit parce qu'elle se fait attaquer de flanc par une de vos unités et subit un tir d'artillerie...

Plusieurs unités qui attaquent une seule unité ennemie, ont leurs points qui s'ajoutent.

Cela vous facilite grandement la tâche car vous évite un calcul plutôt complexe.

Pour votre information, et votre maîtrise de FOS, les paramètres qui interviennent dans ce

calcul sont : les **forces** des combattants, **ronds rouges et bleus foncés**, les **modificateurs**, **ronds rouges et bleus clairs**, le nombre de **tir subits**, le nombre d'unités **ennemies au contact**, la superposition d'un **leader**, la **désorganisation** des unités et enfin leur **type/situation**.

Et In fine, un **dés3** sera rajouté lors de la résolution automatique de la mêlée.

Une unité marquée d'un facteur de mêlée **plus positif** que l'adversaire ou **moins négatif** que l'adversaire perdra toujours la mêlée :

Ci-dessous la table des résultats sans les modificateurs

Tableau a revoir pour les calculs:

Résultat d'une mêlée pour une Unité marquée		
facteur de mêlée marquant l'unité	% de chance de perdre la mêlée	effet d'une mêlée perdue
+3, +4, +5, ...	100%	<b>Désorganisation</b> Test Moral raté => perte 1pt de force <b>Recul</b> sur une case libre non contrôlée <b>élimination</b> si recul impossible
.+2	66%	
.+1	33%	
... -3, -2,-1, 0	0%	l'unité ne subit rien

Test Moral lors d'une mêlée

Le Test Moral est raté si

$( \text{Dés}100 + 10 * (\text{facteur de mêlée} - 2) ) > \text{ralliement du camp attaqué}$

Une mêlée impliquera d'autant plus efficacement la perte d'un point de force que le facteur de mêlée est grand et que le ralliement du camp attaqué est petit

Détail du calcul par FOS de la Mêlée entre 2 unités (votre U1 attaque l'ennemie U2).

Pour votre information : *(est-ce juste ?)*

**Calcul du facteur de mêlée** ( ces chiffres sont marqués sur les 2 unités ennemies impliquées dans la mêlée)

U1 attaque U2 : FOS calcule le facteur de combat de U1 et celui de U2 ; il en déduit le facteur de mêlée marquant U2

**Facteur de mêlée** marqué sur U2 = **facteur de combat** de U1 - **facteur de combat** U2 + **différence d'altitude** U1/U2

**le Facteur de combat d'une unité U** = **1,2, ou 3** (la force de l'unité U) + **1** (avec leader niveau II)

-**1** (pour chaque tir d'artillerie subit par U et pour chaque unité combattante ennemie adjacente à U)

-**1** (si l'Unité U est désorganisée)

+**1** (si U est une Artillerie immobile ou si U est une Cavalerie mobile ou si U est Infanterie immobile abritée)

-**2** (si U est 1 Artillerie s'est déplacée)

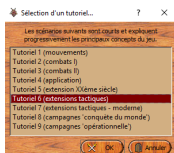
FOS calcule le facteur de combat des 2 unités U1 et U2 ; il en déduit le facteur de mêlée marquant U2

**Quelques conseils complémentaires !**

## Si vous débutez sur FOS...










Après ces pages de lecture, je vous propose de mettre en pratique et :

- 1- faire la petite bataille du tutoriel 6 extensions tactiques (chemin d'accès ci-dessous : [tutoriel/tutoriel6/...](#)) (Onglet Fichier/Tutoriels)



- 2- Jouer contre l'AI pour travailler la technique spécifique des combats de FOS : commencer par de petites batailles,
- 3- Trouver un professeur bienveillant, parmi les joueurs expérimentés
- 4- Travailler la stratégie militaire en général, FOS vous propose des bases : aller ...

## Lorsque vous commencer une partie, activer les boutons utiles

<u>activer les options utiles suivantes</u>	
	Dé-zoomer pour avoir une vue d'ensemble
	Afficher la grille
	Afficher la ligne de vue d'une unité
	Revoir le tour
	Valider votre tour
	Changer la formation d'une unité
	Changer l'orientation d'une unité
	Afficher la fenêtre de résultats de combat
	Afficher l'aide

## Les menus déroulants principaux

### Affichage



### Fenetre



### Aide



**Pour connaître tous les menus :** ( Onglet Aide) Manuel de l'utilisateur/Mode bataille/Interface du jeu/Connaître tous les onglets.

### Connaître les points de victoire :

Dans le menu déroulant jeu, ( onglet), la ligne « **niveau de victoire actuelle** » vous donne le détail des pertes de chaque camp et les points de victoires utilisés pour le calcul du ralliement de chaque camp :

pour France 96 / (96+154)

pour Espagne 154 / (96+154)



Evaluation partielle			
Pertes		Points de Victoire	
	France	Spain	
Infanterie :	29	2	Objectifs contrôlés (%) :
Cavalerie :	6	3	Forces restantes (%) :
Artillerie :	3	2	Bonus (scénario) :
Etat-majors :	9	0	Multiplicateur (scénario) (%) :
Total :	47	7	Total
Total (%) :	43	5	

Temps pendule	
Camps 1 :	Camps 2 :
10 jours et 11 heures	28 jours et 17 heures

Tour : 13

Etc...

## **Les manuels:**

Les manuels presents, representent un des points fort de Field of Strategy, le nombre d'infos, souvent assez complet, voire tres complets, vous permettront d'aller assez loin, pour jouer et construire des scenarii. Des infos plus basique sont present pour constuire et jouer des campagnes operationnelle et de type conquete du monde.

Dans tous les cas, il faudra lire les 3 manuels de l'onglet Aide, de meme, dans le repertoire de Field of Strategy et dans le dossier Manuels, le manuel BUGS solutionnera bien des problemes pour les batailles.

## **Telechargement du jeu et mises a jour:**

**Le jeu telecharge sur le site, (<http://tpgames.free.fr/FoSFr/index2.html> ), dans cette page :( <http://tpgames.free.fr/FoSFr/download.html> ),**  
est a la version 2.7.0, ( 260 Mo), ou a la version 2.8.0, ( 520 Mo).

Selon la version du jeu telechargee, ( 2.7.0 ou 2.8.0), vous devrez telecharger les Mises a jours, ici: <http://tpgames.free.fr/phpBB2/viewtopic.php?f=22&t=5487&p=30193#p30193>  
En faisant bien attention a les prendre par ordre chronologique croissant, ou laissez faire le jeu proposer l'installation des Updates.

Les updates telecharges par le jeu seront places sur le bureau, pour les installer, prenez les imperativement dans l'ordre d'arrivee chronologique.

### **Securiser l'installation du jeu et des updates:**

Pour eviter des problemes de mauvaises installations de mises a jour ou du jeu, vous devrez chaque fois, vous mettre sur chaque executable, en administrateur, ( clic droit sur l'executable et choisir Executer en tant qu'administrateur).

**Pour tous ceux ayant un windows au dessus de la version de XP:** vous devrez imperativement verifier que le dossier cache Virtual store, ne contient pas de dossier Field of Of Strategy, si c'est le cas, supprimez le dossier : Field of Of Strategy, contenu dans le dossier cache Virtual store, sinon il y a de fort risque que le dossier cache Virtual store detourne des fichiers, et rende le jeu instable ou buggue, ou restant dans une mauvaise version des fichiers.