

**Operational Boot Camp:
Pour Gary Grigsby's War in the East**

Gary Grigsby's

WAR IN THE EAST

THE GERMAN-SOVIET WAR 1941-45



TABLE DES MATIÈRES

- Operational Boot camp.	-----	Page 3
- Introduction.	-----	Page 8
- Que le spectacle commence.	-----	Page 8
- Alors, ça commence quand ?	-----	Page 17
- Les unités de soutien.	-----	Page 27
- Presque prêts.	-----	Page 44
- On y va, on y va.	-----	Page 53
- Prêts au combat, chef !	-----	Page 66
- Plan d'ensemble.	-----	Page 67
- En avant, marche !	-----	Page 69
- Changement de braquet.	-----	Page 85
- Commanders Review.	-----	Page 92
- Combattre et bouger.	-----	Page 97
- Levez les amarres !	-----	Page 113
- Terre en vue.	-----	Page 119
- On est reparti.	-----	Page 124
- Réparation des rails.	-----	Page 154
- Lancer le moteur.	-----	Page 161
- Tour d'horizon.	-----	Page 183
- Fin de tour.	-----	Page 190
- Bilan.	-----	Page 196

Soyez le bienvenu général ! Installez-vous confortablement. L'intendance semble vous avoir déjà fourni un manuel complet ainsi qu'un petit guide didacticiel ? Bien. Vous allez bientôt prendre le commandement d'armées, de corps et de bataillons -oui, cela inclura également des unités motorisées et blindées- mais au préalable, nous allons revoir ensemble quelques bases indispensables. Je vous encourage à suivre cette présentation, commentée par un vétéran plutôt enclin à laisser les jeunots briser le cocon pour voler de leurs propres ailes. En conséquence, elle ne se résumera pas à vous fournir une liste de directives strictes -pour cela vous avez déjà le didacticiel- mais d'avantage à vous aider à comprendre certains points précis, au fil d'illustrations légendées. Prenez ce guide comme vous liriez le journal d'un vieux routier expliquant la manière dont il réagit face aux situations présentées par le jeu. Il va vous montrer sa façon d'organiser les choses dans le but d'accomplir des missions, de gérer des opérations de combat et vous proposera ensuite d'essayer par vous-même ces techniques. C'est donc sans plus tarder que je vous présente le *Field Marshall Burkhalter*.

- Bonjour messieurs. Je vous sens impatients de presser des boutons, de déplacer des unités et de faire voler la *Luftwaffe*. Je sais à quel point vous trépignez à l'idée de casser du russkof mais de grâce, ne soyez pas *Dummkopf* comme l'oberst *Klink* qui vient de me présenter ou vous finirez comme simples plantons de garde, en fait de généraux !

- Bien, après cette mise au point, veuillez à présent m'écouter avec attention. Cette campagne sur le front de l'est est aussi imposante que complexe. Ne jouez pas les marioles ! Bien sûr que vous pourriez décamper illico pour aller cliquer à tout va et qui sait, peut-être même seriez-vous capables de battre GAIA. Qui est GAIA ? C'est le surnom affectueux donné par quelques collègues à l'intelligence artificielle du jeu. Son origine est attribuée au maréchal Bob « *BigAnorak* » (que vous croiserez probablement, si vous traînez sur le forum de *Matrix*). Elle signifie : « *Gary's Artificial Intelligence Adversary* » et fait amoureusement référence à une déesse mais ça, c'est une autre histoire. Quoi qu'il en soit, je vous conjure de faire l'effort d'adopter les bons réflexes dès maintenant. Ça vous évitera de finir comme *Klink* ! L'an dernier il s'est pris une déculottée, après avoir défié le *Field Marshall Andy Johnson* (nom de code « *Sabre21* ») en combat par e-mail singulier. Il était comme vous, impatient et voila ce qui lui a valu d'être affecté ici, sur l'arrière.

Allez, commençons. Avez-vous lancé le jeu et admiré l'intro (vous pouvez appuyer sur « Espace » pour la passer) ? Vous voilà devant l'écran principal. Pour suivre ce « Boot camp » veuillez paramétrer l'interface comme indiqué dans les paragraphes suivants. Les niveaux de difficulté changent lorsque vous cliquez sur le bouton « Difficulty ». À présent réglez-le sur « Easy ».

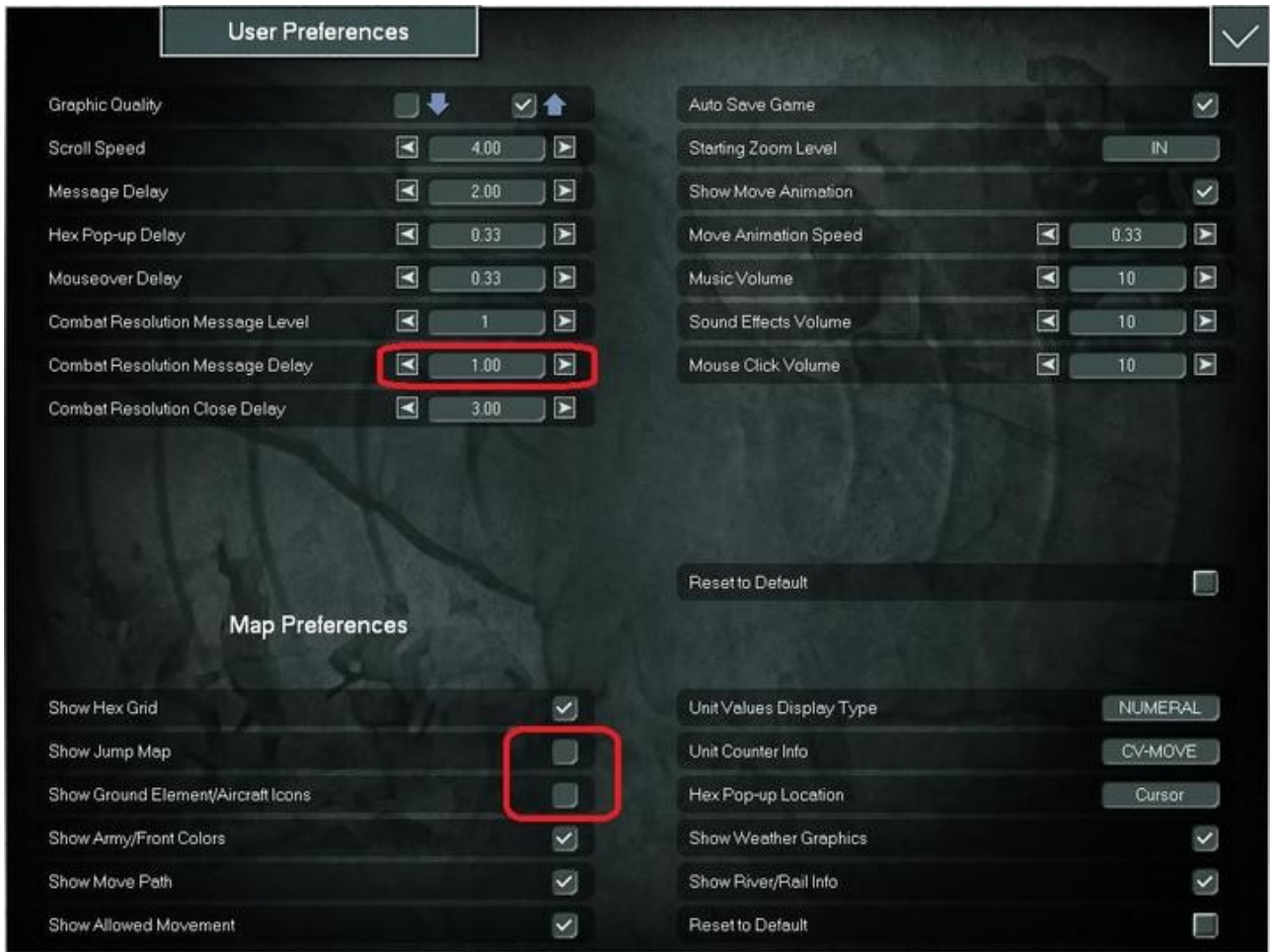


Juste en dessous de ce bouton se trouvent les options de jeu « Game options ». Allez-y, cliquez pour y accéder.

Veillez ensuite configurer les valeurs comme sur cette capture d'écran :

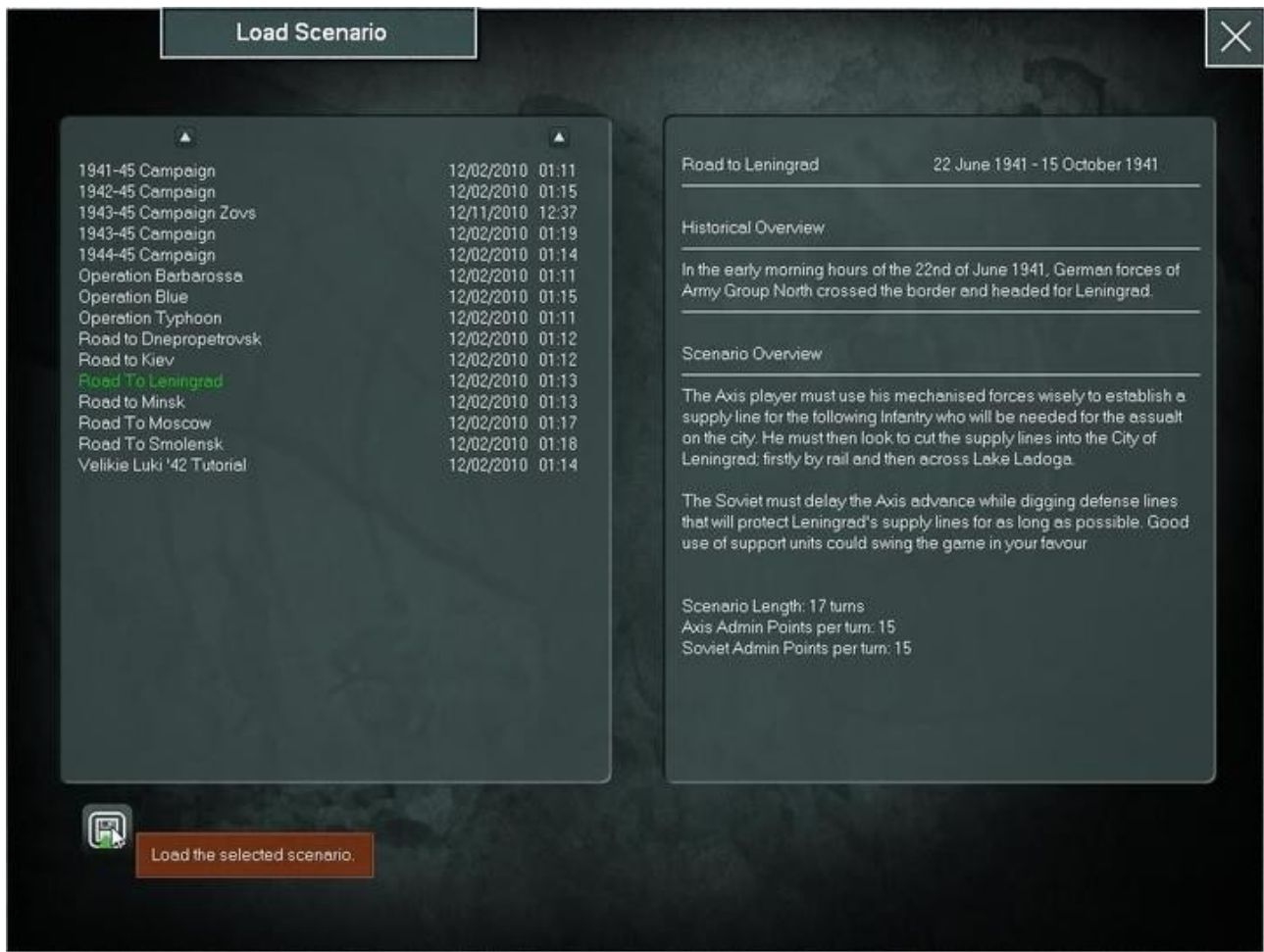


Lorsque vous aurez terminé, cliquez sur la case avec une coche, dans le coin supérieur droit. Ensuite, encore au dessous du bouton des options, cliquez sur celui libellé « *Preferences* ». Libre à vous de configurer les choses selon vos goûts mais pour vous guider, sachez que ce que vous voyez sur la capture d'écran correspond aux miens. Toutefois, si vous préférez avoir accès à la « *Jump map* » ou aux « *Ground elements/Aircraft icons* », vous pourrez changer ces deux paramètres en cours de partie (comme tous les autres d'ailleurs).

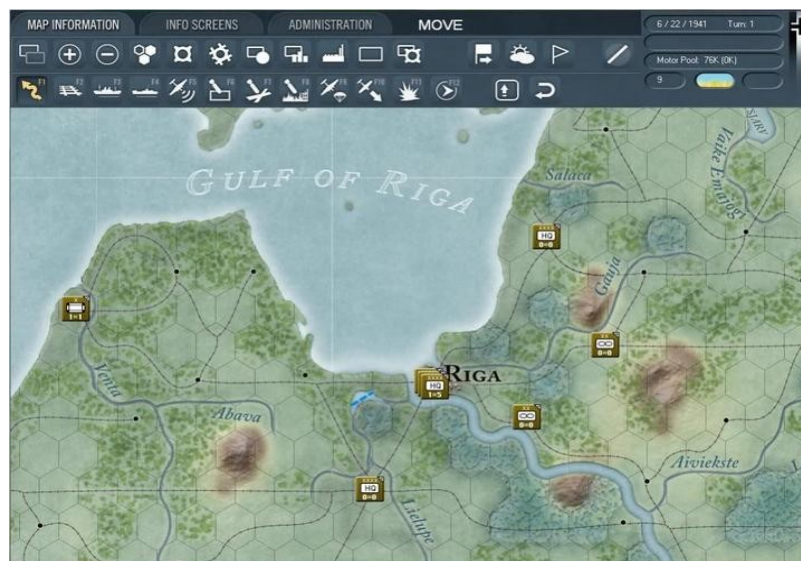


Parfait ! Terminez en cliquant de nouveau sur la case en haut à droite pour fermer la fenêtre et sauvegarder vos réglages. Nous voilà revenus au menu principal.

Sélectionnons à présent un scénario. Pour ce faire, cliquez sur le bouton « *Pick scenario* ». Vous accédez alors à leur liste et pour cet exercice, choisissez « *Road to Leningrad* ». Il s'agit d'une partie de seulement 17 tours, qui vous permettra de manœuvrer une armée exclusivement allemande (pas de troupes alliées). Votre écran devrait à présent afficher quelque chose comme ceci :



Afin de lancer ce scénario, cliquez sur le bouton en bas à gauche. La carte va alors s'ouvrir, centrée en mode fenêtré. Pour cet exercice je recommande le passage en plein écran. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur le bouton d'agrandissement de la fenêtre en haut à droite.



- Introduction

Chacun fait généralement les choses à sa façon et ce n'est pas différent en ce qui concerne « *War in the East* » aussi, avant d'entrer dans le vif du sujet, mettons-nous d'accord sur quelques points. Je pars du principe que vous avez déjà acquis certaines notions basiques du jeu (terminé le didacticiel, par exemple) ; que vous savez -au moins à peu près- ce à quoi correspondent les boutons de l'interface. Je reviendrai à l'occasion sur certains de ces aspects au cours de l'exercice mais je ne m'appesantirai pas là-dessus car ces sujets sont assez bien décrits dans le manuel et le didacticiel. En principe, vous ne devriez donc pas avoir trop de difficultés avec tout cela.

Autre précision utile ; j'ai commencé à tester ce jeu en novembre 2009 et Andy m'ayant pas mal botté les fesses, j'ai appris beaucoup de choses grâce à lui. Anecdotiquement, après avoir pratiqué l'I.A. en mode « *Hard* », aussi bien avec les allemands que les soviets, quelle ne fut pas ma surprise lorsque affrontant *Bob* (il jouait l'Axe), je le vis effectuer un mouvement de replis d'environ 160Km, depuis le saillant de Kursk, m'obligeant à courir après ses unités ! Moralité, rien ne vous en apprendra autant qu'un adversaire humain. Cela dit, *Gary* a vraiment fait un super boulot de conception et développement en ce qui concerne *GAI*A (ou *Fritz* ou *Ivan*, ainsi que j'aime l'appeler, selon le camp joué).

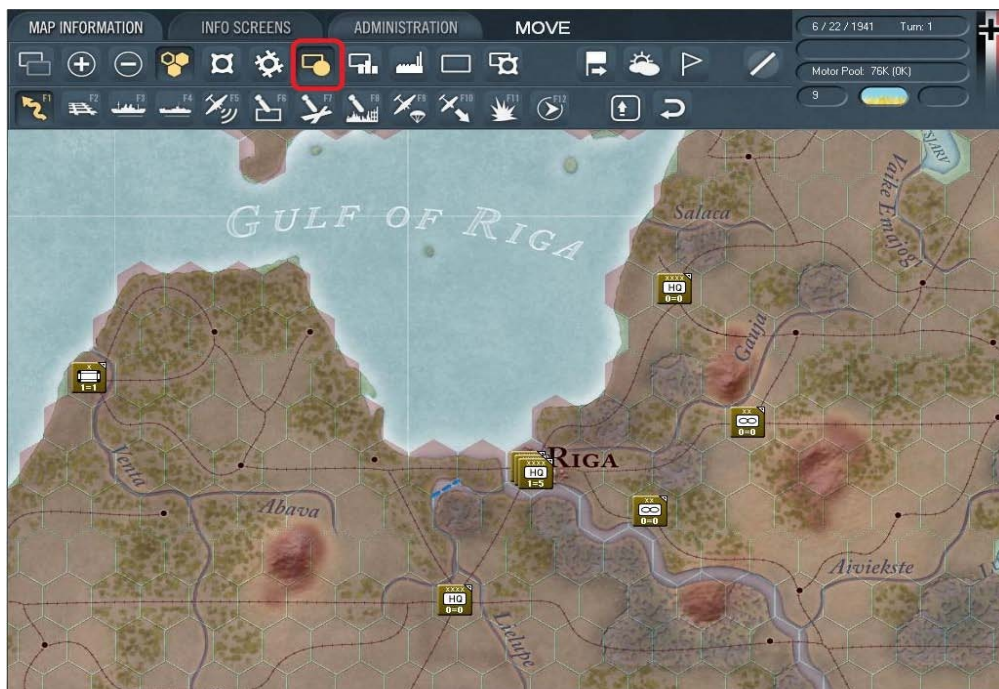
Encore un mot pour vous dire que si certains d'entre vous considèrent les sections qui viennent comme abondant des détails déjà acquis, n'hésitez pas à passer directement à celles qui vous intéressent. Pour information, les prochaines s'attachent surtout aux paramètres d'affichage de la carte et des unités ; les choses sérieuses démarrant avec le chapitre intitulé « *Plan d'ensemble* ». Vous y apprendrez à bien débiter un scénario, à étudier les éléments du terrain et les forces adverses, les objectifs de victoire, ainsi qu'à élaborer un plan d'action.

- Que le spectacle commence

Au début d'un scénario, d'une campagne ou lors du chargement d'une sauvegarde, la première chose que j'aime faire consiste à vérifier que l'interface est paramétrée pour répondre à mes attentes, dans le but de lire la carte en quelques coups d'œil. En conséquence, je fais le tour des boutons afin de m'assurer qu'ils sont correctement réglés selon mes besoins. Je vous suggère de les commuter alternativement, l'un après l'autre durant les premiers tours de jeu, histoire de bien visualiser les informations qu'ils affichent sur la carte. Le premier d'entre-eux dont j'aime me préoccuper concerne l'affichage des hexagones ennemis et devrait afficher la carte ainsi :



Le suivant est celui montrant les modes affectés aux unités. Il est particulièrement utile pour évaluer rapidement l'état spécifique de certaines unités (« Refit ; Static ; Withdraw », etc.). En jouant avec ces trois boutons simultanément (raccourcis : « e » + « MAJ+r » + « MAJ+o''), vous aurez déjà un aperçu intéressant de l'état des choses. Lorsqu'ils sont activés, votre carte apparaît ainsi :



Le bouton suivant sur ma liste est « *Supply status* » (à l'extrême droite) sous le pop up « *Set Soft Factor* ». De quoi s'agit-il? Tout simplement d'aides visuelles que vous pouvez activer alternativement, selon vos besoins. Elles affichent ainsi le status des unités selon cet ordre : « *None (mode par défaut) ; Morale ; Experience ; Supplies ; Fuel ; Units attached* ».



Au début du tour je suis surtout attentif aux valeurs « *Supplies* » et « *Fuel* » de mes unités. En règle générale elles consomment toutes des « *Supplies* » (ravitaillement en général), du fuel et des munitions (« *Ammo* »). Nous verrons ces notions de ravitaillement plus en détail par la suite. Les illustrations suivantes montrent de quelle façon ce bouton « *Soft Factor* » présente les informations énumérées ci-dessus :

Morale :



Experience :



Supplies :



Fuel:

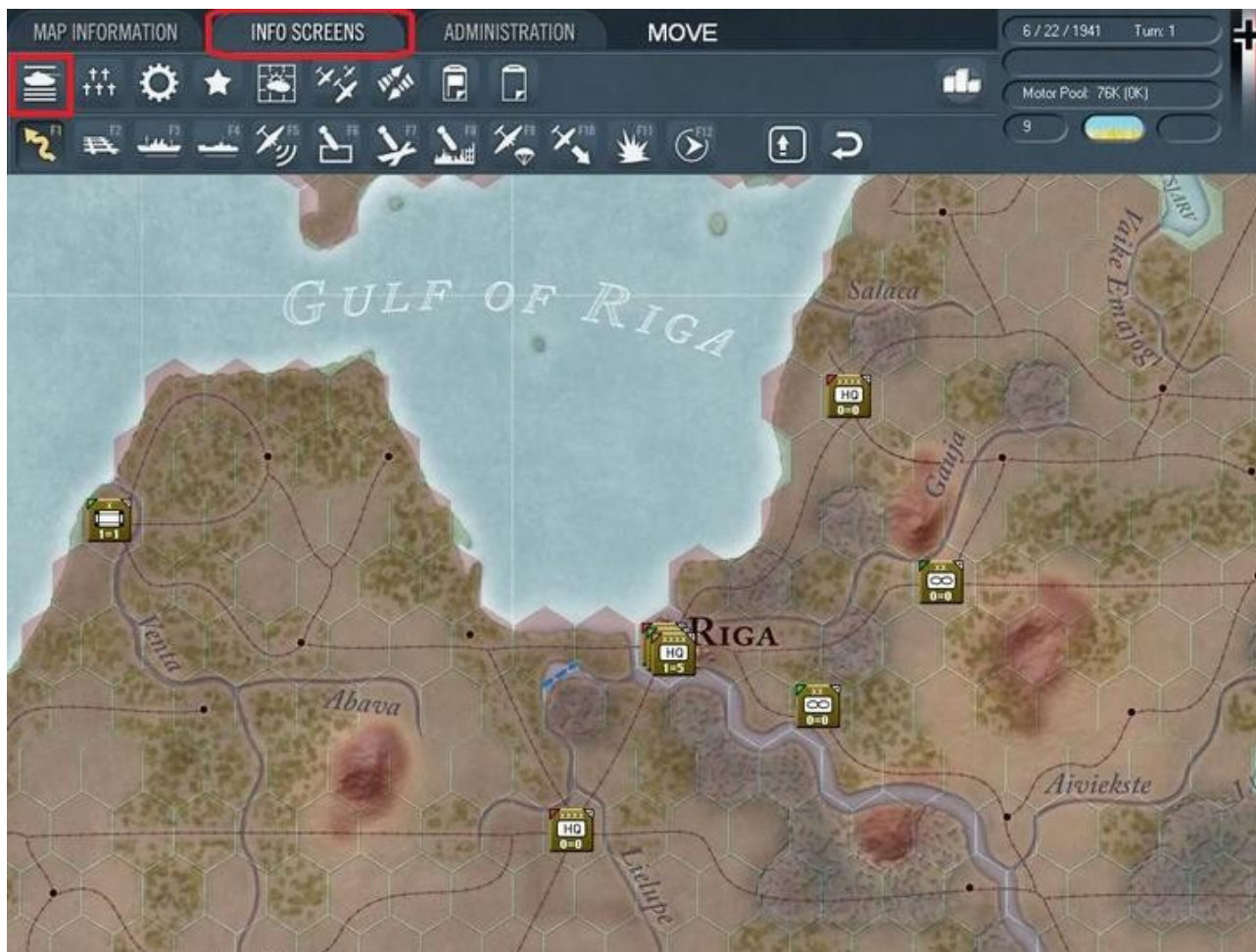


Units Attached :



À présent vous pouvez choisir les modes qui vous conviennent le mieux mais gardez à l'esprit que la plupart des captures d'écran faites pour cet exercice le seront avec les trois -dont j'ai parlé plus haut- activés, ainsi qu'avec les « Soft Factor » : « Fuel » ou « Supplies ».

Maintenant, voyons brièvement l'écran correspondant à l'onglet « *Info screen* ». Ici également j'ai pour habitude de passer les diverses info en revue, en commençant par le bouton « *Show Order of battle screen* » (raccourci « *o* »). Voilà à quoi il ressemble :

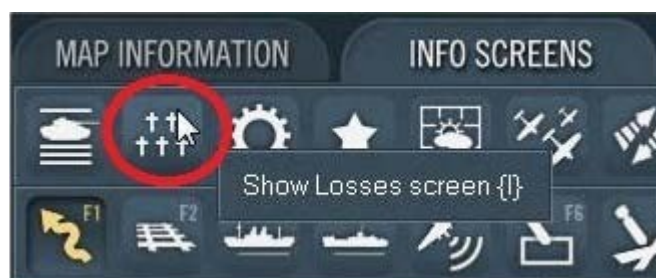


Allez-y, cliquez sur ce bouton afin d'accéder à l'écran de l'ordre de bataille. Comme son nom l'indique, il va vous permettre de consulter l'intégralité de la hiérarchie actuellement sous votre commandement. Vous pouvez l'utiliser comme une arborescence dans l'explorateur de *Windows*, en cliquant sur les petits signes + à gauche, en regard des unités de la liste. Lorsqu'un nom s'affiche en surbrillance, au passage de la souris, cela indique qu'il s'agit d'un lien cliquable offrant l'accès direct à la fiche de l'unité concernée. La liste dans la colonne de droite permet de voir d'un seul coup d'œil les effectifs par nation et types d'unités (hommes ; artillerie ; blindés et avions). Le nombre de gauche indique leur total ; celui de droite les éléments actuellement prêts à combattre :

ORDER OF BATTLE			
[*] O.K.H. - Generaloberst Franz Halder		GERMANY	813565 (807691) 7183 (7183) 662 (662) 633 (490)
[*] Finnish High Command - Feldmarschall Gustaf Mannerheim		RUMANIA	0 (0) 0 (0) 0 (0) 0 (0)
[*] Army Group North - Feldmarschall Wilhelm von Leeb		HUNGARY	0 (0) 0 (0) 0 (0) 0 (0)
[*] Army Group Center - Feldmarschall Fedor von Bock		ITALY	0 (0) 0 (0) 0 (0) 0 (0)
		FINLAND	358553 (358523) 2694 (2694) 30 (30) 235 (232)
		SLOVAKIA	0 (0) 0 (0) 0 (0) 0 (0)
		SOVIET UNION	914277 (754066) 10365 (9161) 3215 (2842) 2624 (1923)

Ainsi, sur cette capture, on peut constater que l'Allemagne dispose d'un total de 633 avions dont seulement 490 sont effectivement en état d'effectuer des missions de combat. Les autres peuvent être soit endommagés, affectés à l'entraînement des pilotes ou sous un status différent.

Bien, à présent fermez cet écran et cliquez sur le bouton « *Show Losses screen* » (second dans l'en-tête ; raccourci « l ») :



Cela a pour effet d'activer l'écran des pertes, qui se présente de cette façon :

----- Permanent Losses -----			Recent Battle & Non-Combat Casualties	----- Permanent Losses -----	
BATTLE	TURN	TOTAL		Current Turn	Total
AXIS LOSSES					
Men	0	0	0	0	
Guns	0	0	0	0	
AFV	0	0	0	0	
Men Killed				0	
Men Captured				0	
Men Disabled				0	
SOVIET LOSSES					
Men	0	0	0	0	
Guns	0	0	0	0	
AFV	0	0	0	0	
Men Killed				0	
Men Captured				0	
Men Disabled				0	
CURRENT PLAYER					
Trucks Lost in Combat			0	0	
Trucks Captured			0	0	
Trucks Lost Moving Supplies			0	0	
Trucks Lost Moving Units			0	0	
TYPE OF LOSSES					
<input checked="" type="radio"/> Ground Losses					
<input type="radio"/> Air Losses					
<input type="radio"/> Destroyed Units					

Étant donné que nous sommes dans un premier tour de début de campagne, la liste est complètement vide. Les autres scénarios commençant ultérieurement (après le 22 juin 1941) présentent les pertes supposées subies antérieurement, de manière à ajuster historiquement les valeurs de production et de main d'œuvre. D'ordinaire, j'ai pris l'habitude de consulter cet écran en début de tour (parfois aussi à la fin) pour évaluer mes performances ou celles de mon adversaire.

Continuons et fermons cette fenêtre. Cliquez maintenant sur le bouton « *Show Victory screen* » (l'icône d'étoile ; raccourci « v ») :



En plus d'indiquer les points de victoire actuels (ce qui n'apparaît pas encore ici), il recèle des informations *cachées* qui vous seront utiles. Trois éléments revêtent une grande importance :

- 1- Quelles sont les « *villes objectifs* » qu'il vous faudra capturer d'ici la fin du scénario (EG).
- 2- Celles que les soviets doivent impérativement conserver au fil des tours (ET).
- 3- Quelle quantité de points ces mêmes objectifs procurent par tour de jeu.

Vous pouvez également voir -en bas- la quantité de points accordés à chaque camp pour la destruction d'unités, classées par type (SU pour les soviétiques et AX pour l'Axe). La colonne « Num » indique le nombre nécessaire tandis que « PTS » montre les points que cela rapporte. Le total correspondant est noté en dessous : « *AXIS* » ou « *SOVIET POINTS* ». Enfin, les deux dernières lignes donnent la date de fin du scénario, ainsi qu'un résumé de la situation actuelle.

- *NDLR* : « *ET* » signifie « *Each Turn* » (pour chaque tour) et « *EG* » correspond à « *End Game* » (en fin de partie).

VICTORY POINTS										
AXIS				ET	EG	PTS	SOVIET			
Tallinn	0	100	0				Leningrad	5	300	0
Pskov	0	100	0				NW Leningrad	2	100	0
Velikie Luki	0	100	0				Pavlovo	1	100	0
Novgorod	0	200	0				Kolpino	0	100	0
Narva	0	200	0				Volkhov	0	100	0
Pushkin	0	200	0				Novgorod	0	200	0
Leningrad	0	500	0				Narva	0	200	0
Lodeynoe Pole	0	300	0				Tallinn	0	300	0
Vyshny Volochek	0	300	0				Pskov	0	300	0
Rzhev	0	300	0				Velikie Luki	0	300	0
SU LOST (20)			NUM	PTS	AX LOST (40)			NUM	PTS	
Men (1000)	0		0		Men (1000)	0		0		
Guns (100)	0		0		Guns (100)	0		0		
AFV (10)	0		0		AFV (10)	0		0		
Aircraft (5)	0		0		Aircraft (5)	0		0		
AXIS POINTS					1	SOVIET POINTS				1
Ends at Start of Turn 18										
No Significant VP Advantage										

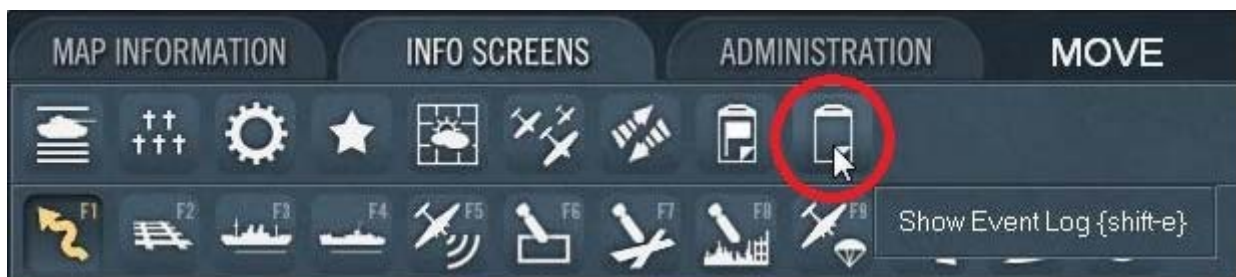
En nous référant à cet écran, nous pouvons déduire que la progression vers l'est rapportera un nombre croissant de points à l'Axe, qui devra capturer les villes orientales. L'objectif ultime étant *Leningrad*. À contrario le soviets devra s'y accrocher au maximum, ainsi qu'aux faubourgs nord-ouest (*NW Leningrad*) et à *Pavlovo*. Chaque tour passé avec ces villes sous son contrôle lui rapportera des points de victoire. En ce qui concerne les pertes d'unités, les chiffres entre parenthèses indiquent la quantité devant être éliminée afin de gagner un point de victoire. Donc pour chaque camp il faudra, par exemple, infliger des pertes de l'ordre de 1000 hommes afin d'accumuler un point de victoire. Chaque scénario propose des valeurs variables, tandis que les

campagnes sont aussi comptabilisées de manière différente (voir chapitre 5.4.5.1 du manuel).

Okay, à présent abordons brièvement deux points qui, à mon avis, sont critiques. Nous n'entrerons pas dans les détails pour le moment mais je tiens à vous les signaler. Il s'agit des boutons « *Show Commander's Report* » (chapitre 5.4.9 du manuel) :



...et « *Show Event Log* » (chapitre 5.4.12 du manuel) :



J'utilise le second au tout début de chaque tour, pour vérifier l'état des remplacements par unités ; celui de l'arrivée des troupes fraîches, ainsi qu'un paquet d'autres informations intéressantes. À l'occasion, au cours de l'exercice, nous reviendrons là-dessus plus en détails mais sachez que l'écran « *Show Commander's Report* » contient les informations vitales à la gestion de vos unités.

Vous avez à présent une assez bonne idée des paramétrages de base que je passe en revue avant de commencer une partie. La capture suivante montre l'état de mon affichage avec ces boutons commutés. Notez qu'il est possible de modifier les fontes en utilisant des polices de substitution et qu'en conséquence il se peut que votre écran présente un aspect légèrement différent. Plus d'information à ce sujet [sur le forum de Matrix](#).

Ceci est juste une vue tronquée de l'apparence de ma carte :



- Alors, ça commence quand ?

La phase suivante pour moi consiste à prendre un peu de recul, afin d'évaluer les positions. Celles de mes propres unités, ainsi que celles de l'ennemi. Avoir une vue d'ensemble de la situation est fondamental pour apprécier ce qu'il conviendra de faire. N'hésitez pas à utiliser le zoom arrière (roulette de la souris). Nous en reparlerons mais pour le moment déplacez votre attention sur le coin gauche, en bas de la zone, afin de trouver vos unités ; comme ceci :



Beaucoup de couleurs, de nuances différentes ici mais surtout, quelques détails à remarquer. La carte présente des colorations diverses ; gris pâle dans la zone occupée par l'Axe, par rapport à celle rougeâtre, tenue par les soviétiques. La partie colorée d'hexagones sombres, tout autour, représente le cadre du scénario ; cette région est inaccessible à toutes unités.

Maintenant, placez le curseur au-dessus de l'unité de H.Q. au sud-est de *Koenigsberg*, dont le marqueur présente quatre XXXX. Votre écran affiche alors ceci :



La fenêtre pop-up nous renseigne un peu plus sur cet hexagone. On y apprend que le terrain est de type « *Clear* » ; que la position sur la grille correspond aux coordonnées *x41, y49* ; qu'une rivière coule sur les bords nord-ouest et nord-est ; qu'une voie ferrée contrôlée par l'Axe (ou du moins utilisable par notre camp) coupe quatre des côtés de l'hexagone, indiquée par les termes : « *E ; SE ; SW ; NW* ». Nous y découvrons aussi la présence de deux unités indexées comme suit : « *UNIT #1* » et « *UNIT #2* ». Cela correspond à l'index utilisé dans l'éditeur de scénario (pour gérer les modifications éventuelles) et non à une quelconque numérotation utilisable en cours de partie (en bref, n'en tenez pas compte !).

À la suite de cet index, vous pouvez voir diverses valeurs chiffrées. En ce qui concerne les H.Q. celles-ci s'interprètent ainsi : « *CU* » = « *Combat Units Attached* » ; « *SU* » = « *Support Units Attached* » (autres que les unités logistiques) ; « *MP* » = « *Movement Points* » et « *SP* » = Distance (en points de mouvement) du nœud de ravitaillement ferroviaire le plus proche. D'autres informations sont également révélées, telles que la présence d'un objectif de victoire dans l'hexagone ou encore le niveau de fortification. Nous en parlerons éventuellement lorsque l'occasion se présentera mais si vous êtes curieux, reportez-vous au manuel de jeu. Pour le moment cliquez gauche sur cet hexagone ; l'écran se présente maintenant ainsi :



Le cercle rose que je vous ai dessiné indique la position sélectionnée et correspond aussi au sur-lignage visible dans le panneau d'unités, affiché à droite de l'écran, montrant les deux H.Q. présents dans cet hexagone. Les sur-lignages jaunes sur les unités de la carte mettent en évidence les subalternes de l'un ou de ces deux H.Q. (si vous en dé-sélectionnez un en cliquant gauche sur son icône, dans le panneau de droite, seules s'afficheront les troupes commandées par l'autre).

Commençons par considérer l'unité du haut dans le panneau de contrôle, remarquez le rectangle jaune autour de l'indication « *Army Group North* » (que nous simplifierons désormais par « *AGN* »). Cette première ligne est le nom de l'unité elle-même. La ligne suivante « *O.K.H. (0/90)* » signifie que l'AGN dépend directement de l'O.K.H. (commandement général des armées). La valeur « *0/90* » nous apprend que l'unité est située à 0 hexagones de son H.Q. (en l'occurrence l'O.K.H.). Chaque H.Q. possède un rayon de commandement qui en réalité correspond à une distance de soutien logistique et de combat, tout autant qu'à une véritable zone C2 (« *Command and Control* »). Grossièrement, on peut dire que si vos unités sortent de cette zone, elle seront mises en surbrillance rouge (le rouge c'est toujours mauvais...) pour vous rappeler qu'elle ne bénéficie plus du soutien logistique et de combat, leur permettant d'opérer à pleine capacité.

Directement en dessous, vous voyez une image représentant le marqueur d'unité entouré de pourpre ; ce qui indique qu'il est actuellement sélectionné et prêt à recevoir ses ordres. Lorsque vous cliquez sur une partie vide de la boîte affichant l'unité AGN (ne cliquez *pas* sur les textes qui apparaissent en surbrillance au passage de la souris), il est ôté de la sélection et son pourtour devient bleu. À ce moment, étant donné que l'AGN est empilée avec son H.Q. supérieur (O.K.H.), celui-ci reste détourné en pourpre, signifiant qu'elle est bien son unité subordonnée. En voici l'illustration :



Sous chaque marqueur d'unité apparaît une flèche à la hampe tordue, suivie du texte « 100 ». Cela correspond au pourcentage de points de mouvement stratégique encore disponibles pour l'unité. Supposons que vous déplaciez l'O.K.H. vers *Koenigsberg* (un hexagone au N-O). Ce nombre passerait de 100 à 94, indiquant que l'unité aurait utilisé 6% de sa capacité de mouvement stratégique et qu'il lui en resterait 94%.

Sous ce texte ce trouve un bouton (« ALL REFIT ON ») permettant de définir le status du soutien à apporter aux unités directement subordonnées à ce H.Q.. En cliquant dessus un message pop-up apparaît pour confirmer l'activation de cette fonction. La même chose se produit avec le bouton adjacent (« ALL REFIT OFF »).

Le manuel détaille bien toutes ces fonction et nous n'y reviendrons que si l'occasion se présente de le faire. Retour donc à la capture d'écran précédente :



Dans le cadre correspondant à l'O.K.H. nous avons un rectangle jaune entourant trois icônes, précédées d'un symbole numérique (« # »), suivies de chiffres. Elles sont spécifiques aux H.Q.. La première représente un char et le premier nombre (« 61 »), renvoi aux points de commandement relatifs aux unités actuellement rattachées à ce H.Q. ; le second nombre (« 900 »), quant à lui correspond au maximum de ces mêmes points. La seconde icône donne le nombre d'unités de soutien et la dernière représente les dépôts de ravitaillement gérés par ce H.Q.. Ces trois icônes ont des significations différentes lorsqu'une unité de combat est sélectionnée, ainsi que nous allons le voir par la suite.

Pour finir, le rectangle rose, en bas du cadre, englobe de gauche à droite : le nombre total d'hommes, de pièces d'artillerie et de blindés (de tous types), présents au sein de cette unité. Dans notre exemple, nous pouvons observer que l'O.K.H. dispose de 20 000 hommes et de rien d'autre. Pour sa part, l'AGN comprend 21 326 hommes, 9 pièces d'artillerie mais aucun blindé. Avant de poursuivre, laissez-moi vous présenter une autre capture d'écran. Faites un clic droit sur le cadre de l'AGN pour faire apparaître sa fiche d'unité complète :

O.K.H.
Leader: Franz Halder

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
90	1000	0	Support	4
0	1	0	Supply Dump	4
0	1	0	Fuel Dump	4

ASSIGN / FORM

ATTACHED SUPPORT (0)

Support Level: LOCKED
ADD SUB LOCK

1 ×

TOE 100/100 MAX 100 xxxxx
HQ
0-50

Morale: 40

MOTORIZED
Vehicles/Need: 1038 / 1000

HHQ: O.K.H.

Nation: Germany

Supply/Need: 210 / 210
Fuel/Need: 150 / 150
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 1000 / 0

Transport Cost: 2400
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

SHOW SUBORDINATES (CR)

Bien ; tout cela est documenté dans le manuel mais j'aimerais mentionner quelques petites choses ici car nous allons les aborder plus loin. Dans le rectangle supérieur gauche, nous avons le nom complet de l'unité ainsi que celui de son commandant, en l'occurrence *Franz Halder*. Il serait possible de le remplacer mais abstenons-nous en pour l'instant. Dans la suite de cet exercice nous verrons certains des éléments présents ici plus en détail mais attardons-nous un instant sur ceux-ci : « *ASSIGN/FORM* » ; « *Support Level* » ; « *TOE* », « *SUPPLY DETAILS* » et enfin, également très important : « *SHOW SUBORDINATES (CR)* ».

O.K.H.

Leader: Franz Halder


EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
90	1000	0	Support	4
0	1	0	Supply Dump	4
0	1	0	Fuel Dump	4

ASSIGN / FORM Support Level: LOCKED
ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (3)

O.K.H.
Army Group North
Army Group Center

1

TOE 100/100 MAX 100 

Morale: 40

MOTORIZED
Vehicles/Need: 1038 / 1000

HHQ: O.K.H.

Nation: Germany

Supply/Need: 210 / 210
Fuel/Need: 150 / 150
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 1000 / 0

Transport Cost: 2400
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

SHOW SUBORDINATES (CR)

En cliquant sur le lien « *ASSIGN/FORM* » depuis la fiche d'unité du *H.Q.*, nous pouvons choisir des unités de soutien (s'il y en a de disponibles) afin de les lui assigner. Dans notre cas il n'y en a aucune mais nous y reviendrons plus tard. Comme vous pouvez le constater, la liste « *ATTACHED SUPPORT* » indique 0 (visible entre parenthèses) car aucune n'a été assignée. Allez-y, cliquez sur ce lien afin d'accéder aux unités attachées. Vous voyez sur cette capture que trois unités sont subordonnées à l'*O.K.H.*, dont elle-même (l'*O.K.H.* et la Stavka étant les plus hauts commandements sur le terrain) ainsi que l'*AGN* et l'*AGC* (« *Army Group Center* »). Pour continuer l'exercice cliquez sur le libellé « *Army Group North* ».

Army Group North

Leader: Wilhelm von Leeb

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
90	1000	0	Support	2
0	1	0	Supply Dump	2
0	1	0	Fuel Dump	2


ASSIGN / FORM

ATTACHED UNITS (5)

- Lufflotte 1
- 16th Army
- 18th Army
- 4th Panzer Group
- 101st RHG Command

Support Level: LOCKED
ADD SUB LOCK

2 ✕

TOE 100/100 MAX 100 

Morale: 50

MOTORIZED
Vehicles/Need: 1038 / 1000

HHQ: O.K.H.

Nation: Germany

Supply/Need: 210 / 210
Fuel/Need: 150 / 150
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 1000 / 0

Transport Cost: 2400
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

DISBAND UNIT
RELOCATE UNIT
SHOW SUBORDINATES (CR)

Ce lien nous amène directement à la fiche d'unité de l'AGN. De là nous avons quasiment le même affichage que précédemment mais cette fois nous voyons que l'AGN dispose de cinq unités de soutien attachées. Continuez en cliquant sur le texte « 16th Army ». Cela ouvre la fiche de l'unité correspondante qui, elle aussi, commande cinq éléments de soutien :

16th Army

Leader: Ernst Busch

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
85	455	20	Support	0
85	445	25	Supply Dump	0
82	450	20	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: LOCKED

ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (5)

253rd Infantry Division
II Corps
X Corps
XXVIII Corps
16A Air Base

66

XXXX
HQ
0-50

TOE 91/95 MAX 100

Morale: 85

MOTORIZED
Vehicles/Need: 910 / 455

HHQ: Army Group North

Nation: Germany

Supply/Need: 125 / 95
Fuel/Need: 88 / 68
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 455 / 0

Transport Cost: 2538
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

RELOCATE UNIT
SHOW SUBORDINATES (CR)

En cliquant sur le texte « ATTACHED UNITS » vous devriez obtenir ceci :

16th Army

Leader: Ernst Busch

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
85	455	20	Support	0
85	445	25	Supply Dump	0
82	450	20	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM

ATTACHED SUPPORT (14)

- II/84th Howitzer Battalion
- 625th Howitzer Battalion
- 3/52nd SP Flak Company
- 4/55th SP Flak Company
- 280th Motorized Flak Battalion
- I/13th LW Mixed Flak Battalion
- I/251st LW Mixed Flak Battalion
- I/411th LW Mixed Flak Battalion
- 101st Construction Battalion
- 120th Construction Battalion
- 306th Construction Battalion
- 680th Road Construction Battalion
- 3rd O.T. Construction Battalion
- K81 R.A.D. Labor Detachment

Support Level: LOCKED
ADD SUB LOCK

66

TOE 91/95 MAX 100

Morale: 85



MOTORIZED
Vehicles/Need: 910 / 455

HHQ: Army Group North

Nation: Germany

Supply/Need: 125 / 95
Fuel/Need: 88 / 68
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 455 / 0

Transport Cost: 2538
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

RELOCATE UNIT
SHOW SUBORDINATES (CR)

Comme vous pouvez le constater nous avons ici quatorze unités de soutien attachées au H.Q. de la « 16th Army ». Pour remonter le cycle en sens inverse, cliquez à présent sur « ATTACHED SUPPORT » et notez que sur la droite du texte « ASSIGN/FORM » s'en trouve un autre disant : « Support Level : LOCKED ».

16th Army
Leader: Ernst Busch

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
85	455	20	Support	0
85	445	25	Supply Dump	0
82	450	20	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM

Support Level: LOCKED
ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (5)

- 253rd Infantry Division
- II Corps
- X Corps
- XXVIII Corps
- 16A Air Base

66 [Close]

TOE 91/95 MAX 100 [HQ Icon]

Morale: 85

MOTORIZED
Vehicles/Need: 910 / 455

HHQ: Army Group North

Nation: Germany

Fuel/Need: 125 / 95

Fuel/Need: 88 / 68

Ammo/Need: 0 / 0

Support/Need 455 / 0

Transport Cost: 2538
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

RELOCATE UNIT
SHOW SUBORDINATES (CR)

Sur cet écran, en cliquant sur « ADD » (texte cerclé de rouge) le niveau va passer de « LOCKED » (verrouillé) à 1, augmentant ainsi le nombre d'unités de soutien que ce H.Q. pourra recevoir de la part de l'AGN (sous réserve que ce dernier ne soit pas lui-même réglé sur « LOCKED »). En résumé, chaque H.Q. requerra du soutien de son supérieur selon la valeur définie ici (ou depuis l'écran « Commander's Report »). Cela se produit durant la phase logistique de chaque tour. Plus pragmatiquement, cela nous permet à présent d'assigner une unité anti-aérienne, une du génie ou bien, un canon d'assaut à ce H.Q.. Encore une fois, ce ne sont là que les informations de base et vous trouverez plus de détails aux sections 4.2 et 7.6.3.2 du manuel.

N'oubliez pas que vous avez la possibilité de désactiver totalement l'automatisation du transfert des unités de soutien, en cochant la case « Lock HQ Support » depuis la fenêtre « Game Options ». D'ordinaire je joue avec cette options désactivée (j'ai modifié cette habitude pour cet

exercice), ce qui permet de paramétrer chaque *H.Q.* indépendamment des autres, avec l'option « *LOCK* » présente sur les fiches d'unité (ce que nous venons de voir). Cela verrouille la chaîne complète de transfert sous l'unité ainsi paramétrée ; autrement dit, si vous mettez l'*O.K.H.* en position « *Locked* » tous ses subordonnés le seront également, interdisant toute distribution de soutiens.

Une autre méthode pour définir ce niveau de soutien consiste à le faire depuis l'écran de commandement global (« *Commande's Report* »).

En somme ce qui va se passer, une fois le niveau de soutien automatique verrouillé, c'est que chaque *H.Q.* continuera d'utiliser les unités actuellement attachées, jusqu'à ce que vous en ajoutiez d'autres depuis le *H.Q.* supérieur ou les divisions elles-mêmes. Si vous activez le soutien automatique, le système va affecter les unités tout le long de la chaîne de commandement, en fonction du niveau que vous aurez défini (le nombre d'unités déterminé avec « *ADD* » ou « *SUB* »). Notez que si vous entrez ici la valeur 0, le *H.Q.* n'utilisera que les unités en surplus, à l'exception des troupes de construction et réparation.

Nous parlerons de ce sujet un peu plus en détails dans un moment. Continuons avec notre exercice. À présent notre affichage est celui-ci :

The screenshot displays the command interface for the 16th Army, led by Ernst Busch. It is divided into several sections:

- Unit Statistics Table:**

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
85	455	20	Support	0
85	445	25	Supply Dump	0
82	450	20	Fuel Dump	0
- ASSIGN / FORM:** A menu with options: Support Level: 3, ADD, SUB, LOCK.
- ATTACHED UNITS (5):** A list of units including 253rd Infantry Division, II Corps, X Corps, XXVIII Corps, and 16A Air Base.
- 66 (HQ Card):** A card showing HQ status with 'XXXX' and '0-50'.
- General Status:** TOE 91/95, MAX 100, Morale: 85, MOTORIZED, Vehicles/Need: 910 / 455, HHQ: Army Group North, Nation: Germany.
- Supply/Resource Status:** Supply/Need: 125 / 95, Fuel/Need: 88 / 68, Ammo/Need: 0 / 0, Support/Need: 455 / 0.
- Transport Cost:** 2538, In Supply (0 MP).
- SUPPLY DETAILS:** A section for supply management.
- RELOCATE UNIT** and **SHOW SUBORDINATES (CR)** buttons at the bottom.

Comme je vous le laissais entendre, l'écran « *Commander's Report* » permet d'accéder aux mêmes fonctions afin de simplifier tout cela (passer chaque fiche individuelle en revue) et nous allons en reparler plus loin. Cliquez maintenant sur le bouton de fermeture de la fenêtre, afin de revenir à la fiche de l'AGN. Ensuite cliquez sur la ligne de texte faisant référence à « *18th Army* ». Même chose ici, à ceci près que nous allons attribuer un niveau de soutien de quatre unités (« *Support Level : 4* »).

18th Army
Leader: Georg von Kuchler

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
87	465	25	Support	0
88	450	20	Supply Dump	0
82	440	35	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM

Support Level: 4
ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (5)

- I Corps
- XXVI Corps
- XXXVIII Corps
- L Corps

TOA Air Base

135 [X]

TOE 93/98 MAX 100 [HQ 0-50]

Morale: 85

MOTORIZED
Vehicles/Need: 930 / 465

HHQ: Army Group North

Nation: Germany

Supply/Need: 123 / 97
Fuel/Need: 87 / 69
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 465 / 0

Transport Cost: 2575
In Supply (6 MP)

SUPPLY DETAILS

RELOCATE UNIT
SHOW SUBORDINATES (CR)

Une fois fait, fermez la fenêtre et dans la fiche de l'AGN cliquez sur le texte « *4th Panzer Group* », afin d'accéder à la sienne. Comme vous pouvez le constater, nous n'avons ici que deux *Panzer Corps* accompagnés d'une unité attachée (« *Totenkopf SS Motorized Division* »). Comme il s'agit d'une unité de choc, nous allons augmenter son niveau de soutien en le passant à 3. À présent votre écran devrait afficher ceci :

4th Panzer Group

Leader: Erich Hoepner

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
84	460	15	Support	0
84	0	0	Supply Dump	0
84	0	0	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM

ATTACHED UNITS (4)

- Totenkopf SS Motorized Division
- XXXXI Panzer Corps
- LVI Panzer Corps
- 4P Air Base

187

XXXX
HQ
0-50

TOE 92/95 MAX 100

Morale: 83

MOTORIZED
Vehicles/Need: 471 / 460

HHQ: Army Group North

Nation: Germany

Supply/Need: 121 / 96
 Fuel/Need: 86 / 69
 Ammo/Need: 0 / 0
 Support/Need: 460 / 0

Transport Cost: 1153
 In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

DISBAND UNIT
 RELOCATE UNIT
 SHOW SUBORDINATES (CR)

Support Level: 3
 ADD SUB LOCK

Cliquez ensuite sur le « XXXXI Panzer Corps ». Nous accédons à sa fiche d'unité :

XXXXI Panzer Corps

Leader: Georg-Hans Reinhardt

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
87	228	12	Support	0
87	184	6	Supply Dump	0
84	276	9	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: LOCKED

ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (4)

1st Panzer Division

6th Panzer Division

36th Motorized Division

269th Infantry Division

198



TOE 91/96 MAX 100

Morale: 83

MOTORIZED

Vehicles/Need: 456 / 228

HHQ: 4th Panzer Group
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 61 / 47
Fuel/Need: 43 / 34
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 228 / 0

Transport Cost: 1276
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

RELOCATE UNIT
SHOW SUBORDINATES (CR)

Nous voila avec un peu plus de viande à ronger sur cet os ! Regardez cet écran, les unités attachées sont les « 1st Panzer Division », « 36th Motorized Division », ainsi que la « 269th Infantry Division ». Définissez le niveau de soutien à 4 pour le « XXXXI Panzer Corps » (ce qui est ma préférence car cela permet d'avoir quatre divisions avec trois unités de soutien attachées).

LVI Panzer Corps

Leader: Erich von Manstein

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
83	220	17	Support	0
86	182	10	Supply Dump	0
85	279	9	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM

Support Level: 3
ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (3)

8th Panzer Division
3rd Motorized Division
290th Infantry Division

217

XXX
HQ
0-50

TOE 88/94 MAX 100

Morale: 86

MOTORIZED
Vehicles/Need: 440 / 220

HHQ: 4th Panzer Group
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 60 / 46
Fuel/Need: 43 / 33
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 220 / 0

Transport Cost: 1260
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

RELOCATE UNIT
SHOW SUBORDINATES (CR)

Une fois terminé, fermez la fenêtre afin de revenir au « *4th Panzer Group* ». À présent et pour finir cliquez sur le « *LVI Panzer Corps* » et affectez-lui un niveau de soutien égal à 3. Fermez une fois encore la fenêtre pour revenir au « *4th Panzer Group* ». Il nous reste encore une petite chose à voir ! Remarquez qu'en queue de liste se trouve une base aérienne, la « *4P Air Base* ». Cliquez sur la ligne de texte correspondante :

4P Air Base

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
50	4	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
50	3	0	37mm Anti-aircraft Gun	0
50	5	0	20mm Quad Anti-aircraft Gun	0
50	7	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
50	250	0	Support	0

ATTACHED UNITS (6)

4.(F)/33
2.(H)/23
3.(H)/23
4.(H)/31
3.(H)/32
3.(H)/41

ASSIGN

9 x Bf 110C-5 (0%)
7 x Hs 126B (0%)
7 x Hs 126B (0%)
9 x FW 189A (0%)
11 x Hs 126B (0%)
5 x Hs 126B (0%)

188
X

TOE 100/100 MAX 100

Morale: 50

MOTORIZED
Vehicles/Need: 346 / 346

HHQ: 4th Panzer Group
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 55 / 55
Fuel/Need: 616 / 616
Ammo/Need: 100 / 100
Support/Need: 250 / 22

Transport Cost: 1386
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

Aviation Range: all ranges
Aviation Commitment 6
ADD SUB MOVE

RELOCATE UNIT

Vous remarquerez ici quelques différences, comparé aux unités terrestres et autres *H.Q.*. Par exemple, si vous cliquez sur « ATTACHED UNITS » il ne se passe rien, ce qui est normal. Vous voyez directement toutes les unités attachées, ainsi que le nombre d'avions correspondant déjà affectés à cette base. Le bouton « ASSIGN » permet d'assigner des appareils depuis la réserve nationale (voir chapitre 5.4.19 du manuel). Cliquer sur l'un des groupes d'unités aériennes ouvre l'écran de détails tactiques. Nous y reviendrons plus tard mais vous pouvez consulter le chapitre 8 du manuel à ce propos. En attendant, fermez toutes ces fenêtres et revenez à celle du « 4th Panzer Group », puis cliquez encore sur « XXXXI Panzer Corps ».

XXXXI Panzer Corps

Leader: Georg-Hans Reinhardt

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
87	228	12	Support	0
87	184	6	Supply Dump	0
84	276	9	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: 4
ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (4)

1st Panzer Division
 6th Panzer Division
36th Motorized Division
 269th Infantry Division

View this unit

198

TOE 91/96 MAX 100 

Morale: 83

MOTORIZED
 Vehicles/Need: 456 / 228

HHQ: 4th Panzer Group
 OHQ: Army Group North
 Nation: Germany

Supply/Need: 61 / 47
 Fuel/Need: 43 / 34
 Ammo/Need: 0 / 0
 Support/Need: 228 / 0

Transport Cost: 1276
 In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

RELOCATE UNIT
 SHOW SUBORDINATES (CR)

Comme indiqué sur la capture d'écran, positionnez le curseur sur le texte « 36th Motorized Division » et remarquez qu'il se colore en jaune pour indiquer un lien. Cliquez dessus afin d'afficher la fiche d'unité pour cette division motorisée. Voyons à présent les points surlignés dans la capture d'écran suivante :

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
85	10	0	SdKfz-231 Armored Car	0
85	216	0	Motorized Rifle Squad	0
85	39	0	Pioneer Squad	0
85	42	0	Motorcycle Squad	0
85	66	0	7.92mm Anti-tank Rifle	0
85	90	0	7.92mm Machine Gun	0
85	66	0	50mm Mortar	0
85	42	0	81mm Mortar	0
85	30	0	37mm Anti-tank Gun	0
85	26	0	50mm Anti-tank Gun	0
85	8	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
85	18	0	105mm Howitzer	0
85	6	0	150mm Howitzer	0
85	2	0	105mm Field Gun	0
85	18	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
85	18	0	28mm Anti-tank Gun	0
85	4	0	150mm Infantry Gun	0
85	16	0	75mm Infantry Gun	0
85	466	0	Support	0

201
 TOE 100/100 MAX 100
 Morale: 85
 MOTORIZED
 Vehicles/Need: 2039 / 2344
 HHQ: XXXXI Panzer Corps
 OHQ: Army Group North
 Nation: Germany
 Supply/Need: 226 / 149
 Fuel/Need: 286 / 171
 Ammo/Need: 658 / 430
 Support/Need: 466 / 623
 Construction Value: 91
 Transport Cost: 4393
 In Supply (0 MP)
 SUPPLY DETAILS
 ASSIGN / FORM
 Assign a unit from a higher HQ
 MERGE UNIT

Sous le nom d'unité « *36th Motorized Division* », en haut à gauche, on trouve ceci : « EXP » pour *Expérience* ; « RDY » (Ready) ; « DAM » (Damages), « GROUND ELEMENT » et enfin, « FAT » pour *Fatigue*. En pratique cela signifie que pour cette unité, le premier matériel terrestre présent correspond à un « SdkFz-231 » ; un véhicule blindé avec 0 points de fatigue et de dégâts, dont 10 sont opérationnels (« RDY »). Leur niveau d'expérience actuel est de 85. Sur la droite, en haut de la fenêtre on peut lire : « TOE 100/100 ». Cela nous indique l'état général de l'unité par rapport aux effectifs préconisés idéalement. Le chiffre de gauche étant celui actuel, comparé à celui requis dans des conditions optimales, à gauche. Cette valeur peut être paramétrée et varie de 50% à 100%, indiquant quel niveau de remplacement peut (ou devrait) être assigné à l'unité. Celles placées en positions statiques (garnisons ou autres), ainsi que les unités de sécurité, peuvent être définies avec un niveau inférieur par rapport à celles en préparation pour le combat (*Refit*) ou combattant effectivement sur le front.

Le texte « *MOTORIZED (Vehicles/Need)* » indique si une unité est motorisée ou non. Dans notre cas la « *36th Motorized Division* » est bien motorisée, comme le détaille le nombre après « *Vehicles/Need* ». Étant donné que vos troupes souffriront d'attrition lors de leurs déplacements, vous devrez garder un œil en permanence sur ces données. Sous cette ligne nous trouvons un texte cliquable permettant de réassigner l'unité à un H.Q. différent (« *HHQ: XXXXI Panzer Corps* »). Sachez toutefois que cela vous coûtera des points d'administration (AP) et qu'en raison d'une myriade d'autres paramètres, cette possibilité pourra être absente.

La partie cerclée suivante parle d'elle-même et concerne l'aspect logistique des choses.

- « *Construction Value* » représente la valeur ajoutée au niveau de retranchement associé à l'hexagone où se situe l'unité. Lorsqu'elle atteint 50, le niveau augmente à 1 (les points de construction excédentaires sont reportés sur le niveau suivant). Cette valeur de construction est modifiée par les mouvements, la fatigue et l'expérience de l'unité mais également par la proximité d'unités ennemies ; le terrain ; la météo ou encore, le mode « *Static* » (chapitre 15.3.2.1 du manuel).

- « *Transportation Cost* » est le montant de points de transport stratégique nécessaires pour déplacer l'unité par voie ferrée. Le mode correspondant est accessible via le raccourci clavier « F2 » ou l'icône présente dans l'interface.

- « *In Supply* » montre les points de mouvement nécessaires pour accéder au dépôt ferroviaire le plus proche.

- « *Supply Details* » ouvre une fenêtre présentant les détails relatifs à l'approvisionnement de l'unité. Nous reviendrons plus tard sur ce point.

À présent, dans le cadre de cet exercice, nous allons voir comment assigner une unité depuis un H.Q.. Cliquez sur « *ASSIGN/FORM* » comme indiqué par le rectangle rouge de la capture d'écran.



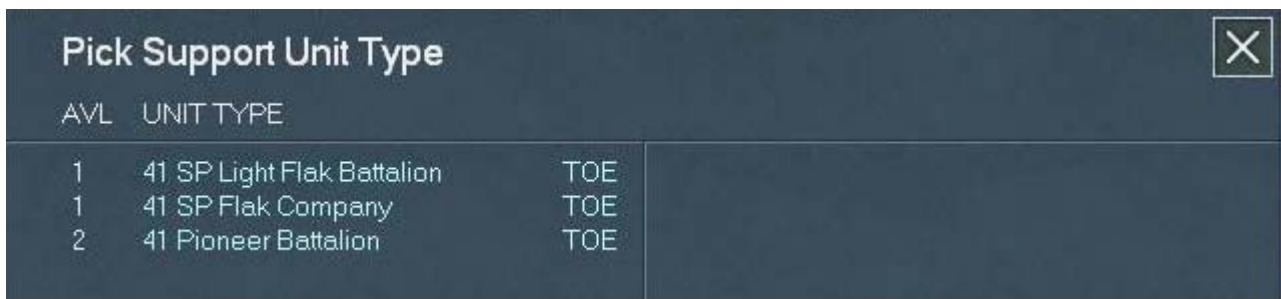
Ce lien ouvre la fenêtre permettant de choisir les unités de soutien disponibles. En ce qui concerne les troupes combattantes, le maximum pouvant être affecté s'élève à trois. Cliquez à présent sur le lien textuel « *TOE* » (voir illustration ci-dessus) qui va vous présenter la fenêtre du même nom. Pour le « *41 JagdPanzer Battalion* » nous avons l'ordre de bataille par défaut indiquant un maximum de 27 chasseurs de chars légers (« *PanzerJäger I* ») et 10 groupes de soutien :

TOE		TOE(OB)		
41 Jagdpanzer Battalion		41 Jagdpanzer Battalion		
NUM	WEAPON TYPE	NUM	WEAPON	POOL
27	Lt Tank Destroyer	27	Panzerjager I	0
10	Support	10	Support	0
men: 281		men: 281		

Maintenant fermez cette fenêtre pour revenir à celle intitulée « *Pick Support Unit Type* », puis cliquez sur le texte « *41 JagdPanzer Battalion* ». Cela a pour effet d'affecter cette unité à la « *36th Motorized Division* » :



Après cela l'écran devrait refléter votre action de cette manière :




Fermez la fenêtre.

À présent vous devez avoir ce même affichage :

36th Motorized Division

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
85	10	0	SdKfz-231 Armored Car	0
85	216	0	Motorized Rifle Squad	0
85	39	0	Pioneer Squad	0
85	42	0	Motorcycle Squad	0
85	66	0	7.92mm Anti-tank Rifle	0
85	90	0	7.92mm Machine Gun	0
85	66	0	50mm Mortar	0
85	42	0	81mm Mortar	0
85	30	0	37mm Anti-tank Gun	0
85	26	0	50mm Anti-tank Gun	0
85	8	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
85	18	0	105mm Howitzer	0
85	6	0	150mm Howitzer	0
85	2	0	105mm Field Gun	0
85	18	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
85	18	0	28mm Anti-tank Gun	0
85	4	0	150mm Infantry Gun	0
85	16	0	75mm Infantry Gun	0
85	466	0	Support	0

201

TOE 100/100 MAX 100 

Morale: 85

MOTORIZED
Vehicles/Need: 2039 / 2344

HHQ: XXXXI Panzer Corps
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 226 / 149
Fuel/Need: 286 / 171
Ammo/Need: 658 / 430
Support/Need: 466 / 623

Construction Value: 91
Transport Cost: 4393
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

ASSIGN / FORM
UNITS ATTACHED
*616th Jgd.Pz. Bn

MERGE UNIT

Comme vous le voyez sur cette capture d'écran, l'unité fraîchement assignée est listée sous l'appellation « 616 Jgd.Pz.Bn ». L'astérisque devant le libellé indique qu'elle est en cours d'affectation et ne peut en conséquence être réassignée avant le prochain tour. Cliquez sur le texte de ce 616ème bataillon et voyons sa fiche d'unité :

616th Jagdpanzer Battalion

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
80	24	0	Panzerjäger I	0
80	9	0	Support	0

192
X

TOE 89/89 MAX 100

Morale: 80

MOTORIZED

Vehicles/Need: 50 / 66

HHQ: 36th Motorized Division

Nation: Germany

Supply/Need: 3 / 2

Fuel/Need: 17 / 17

Ammo/Need: 35 / 23

Support/Need: 9 / 24

Construction Value: 0

Transport Cost: 140

SUPPLY DETAILS

Il bénéficie de 80 points d'expérience et dispose de 24 *Panzerjäger I* dont les équipages sont en pleine forme (« *FAT 0* »). En cliquant sur le texte de la colonne « *Ground Elements* » vous accédez à la fiche détaillant le matériel :

Panzerjager I

Nation: Germany
Type: Lt Tank Destroyer

Men:	3	Front Armor:	15
Speed:	25	Side Armor:	14
Size:	3	Top Armor:	0
Load Cost:	30	First Year:	1940
Fuel Use:	27	First Month:	1
Ammo Use:	387	Last Year:	1941
Reliability:	25	Last Month:	12
Build Cost:	68		

DEVICE	FACE	ROF	ACC	AMMO
1 x 47mm PaK(t) L/43.4 Gun	Fwd	-2	200	86

Fermez à présent toutes les fenêtres ouvertes. Vous revenez ainsi à la carte et à l'hexagone sélectionné, contenant le H.Q. de l'O.K.H. :

Army Group North
O.K.H. (0/90)

XXXXXX
HQ
0-50

100
ALL REFIT ON ALL REFIT OFF

21326 9 0

O.K.H.

XXXXXX
HQ
0-50

100
ALL REFIT ON ALL REFIT OFF

20000 0 0

Cliquez maintenant sur le texte de l'unité du haut dans la barre latérale (AGN) afin d'ouvrir sa fiche, puis cliquez sur le « 4th Panzer Group » et sélectionnez enfin le « LVI Panzer Corps ». Allez à la fiche de la « 3rd Motorized Division » dans les unités attachées, comme indiqué ci-après :

LVI Panzer Corps

Leader: Erich von Manstein

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
83	220	17	Support	0
86	182	10	Supply Dump	0
85	279	9	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: 3

ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (3)

- 8th Panzer Division
- 3rd Motorized Division
- 250th Infantry Division

View this unit

217

TOE 88/94 MAX 100

Morale: 86

MOTORIZED

Vehicles/Need: 440 / 220

HHQ: 4th Panzer Group

OHQ: Army Group North

Nation: Germany

Supply/Need: 60 / 46

Fuel/Need: 43 / 33

Ammo/Need: 0 / 0

Support/Need: 220 / 0

Transport Cost: 1260

In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

RELOCATE UNIT

SHOW SUBORDINATES (CR)

XXX
HQ
0-50

Cliquez pour ouvrir sa fiche détaillée, puis sur « ASSIGN/FORM » afin de choisir un « Panzerjäger Battalion ». Vous devriez obtenir quelque chose comme ceci :

3rd Motorized Division

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
90	10	0	SdKfz-231 Armored Car	0
90	216	0	Motorized Rifle Squad	0
90	39	0	Pioneer Squad	0
90	42	0	Motorcycle Squad	0
90	66	0	7.92mm Anti-tank Rifle	0
90	90	0	7.92mm Machine Gun	0
90	66	0	50mm Mortar	0
90	42	0	81mm Mortar	0
90	56	0	37mm Anti-tank Gun	0
90	6	0	50mm Anti-tank Gun	0
90	8	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
90	24	0	105mm Howitzer	0
90	8	0	150mm Howitzer	0
90	4	0	105mm Field Gun	0
90	18	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
90	18	0	28mm Anti-tank Gun	0
90	4	0	150mm Infantry Gun	0
90	16	0	75mm Infantry Gun	0
90	24	0	SdKfz-10/4 SP Flak	0
90	466	0	Support	0

219

TOE 103/103 MAX 100

Morale: 90

MOTORIZED

Vehicles/Need: 1908 / 2430

HHQ: LVI Panzer Corps
 OHQ: Army Group North
 Nation: Germany

Supply/Need: 225 / 152
 Fuel/Need: 293 / 183
 Ammo/Need: 723 / 506
 Support/Need: 466 / 682

Construction Value: 97
 Transport Cost: 4372
 In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

ASSIGN / FORM

UNITS ATTACHED

*-559th Jgd.Pz. Bn

MERGE UNIT

Comme vous le voyez, l'unité nouvellement attachée est le « 559th Jgd.Pz.Bn ». Affichez sa fiche en cliquant sur le texte. Nous constatons ici que ce bataillon ne possède que 89% des effectifs prescrits par la TOE. Le fait de pouvoir assigner des unités de soutien n'implique pas qu'elles arriveront avec des effectifs au complet. Cela est particulièrement vrai en ce qui concerne les troupes soviétiques. Dans ce cas, il vous arrivera fréquemment d'assigner une unité et de devoir patienter un, voire plusieurs tours, avant qu'elle ne soit « au complet ». Voilà à quoi devrait ressembler votre écran :

559th Jagdpanzer Battalion

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
80	24	0	Panzerjager I	0
80	9	0	Support	0

221

TOE 89/89 MAX 100

Morale: 80

MOTORIZED
Vehicles/Need: 53 / 65

HHQ: 3rd Motorized Division

Nation: Germany

Supply/Need: 3 / 2
Fuel/Need: 17 / 17
Ammo/Need: 35 / 23
Support/Need: 9 / 24

Construction Value: 0
Transport Cost: 142

SUPPLY DETAILS

Comme vous avez appris plein de choses, passons à présent aux exercices d'application. Fermez les fenêtres ouvertes et revenez au H.Q. de l'AGN. Vous allez maintenant faire les choses par vous-même, en navigant entre les fenêtres pour les 16th et 18th armées, puis jusqu'à chaque corps d'infanterie subordonné. Cela fait, vous définirez le niveau de soutien, entre 1 et 4, que vous souhaitez (vous pouvez laisser les valeurs par défaut si vous le préférez) en fonction du nombre de divisions actives. Lorsque cela sera fait, venez me retrouver ici.

Parfait ! Il nous reste encore quelques bricoles à étudier sur la capture d'écran suivante, alors commencez par sélectionner la « 18th Army » afin que votre affichage corresponde à celui-ci :



L'unité en question est cerclée de jaune, en bas à gauche et son pourtour pourpre indique qu'elle est sélectionnée. Souvenez-vous, les unités en surbrillance bleue correspondent aux subordonnés du H.Q. activé. Le H.Q. immédiatement à l'est est celui du « 1st Corps » et au nord-est, celui du « XXXVIIIth Corps » empilé avec celui de la « 58th Infantry Division ». Quelques dizaines de kilomètres plus au nord se trouve le H.Q. du « XXVI Corps ». Ses unités « paires » sont surlignées en jaune. Dans le cas présent il s'agit notamment d'un autre H.Q. de corps ou bien des unités rattachées à la « 18th Army ». Ainsi au sud-est on trouve le « 4th Panzer Group ». Enfin, au sud-ouest, à environ quatre-vingt kilomètres, se situe l'O.K.H. surligné en orange, unité à laquelle est subordonnée notre « 18th Army ». Revenons d'ailleurs à celle-ci afin d'étudier quelques informations supplémentaires.



Nous avons déjà abordé le sujet mais précisons à nouveau que l'icône de blindés correspond au nombre de points de commandement pour un H.Q.. Ici cela correspond à 18 points d'unités actuellement commandées, sur un maximum de 24 possibles. Chaque unité de combat représente un nombre de points, déterminé en fonction de certains paramètres. Une brigade par exemple équivaut à un point, tandis qu'une division coûte deux points pour l'Axe. Par ailleurs, chaque H.Q. se voit attribué un type tel que « *Corps ; Army ; Army Group ; Front, Motorized Division* » ou encore, « *High command* ». Chacun de ces types est basé sur la date de création et permet de commander un certain nombre de points d'unités.

Autre élément important, l'icône de ravitaillement, dont les bidons stylisés représentent chacun une tonne de matériel et pour finir, les réserves de fuel équivalant elles-aussi à une tonne pour ce H.Q.. Nous avons ici des réserves de l'ordre de 450 tonnes de ravitaillement et de fuel. Revenons un moment à la fiche d'unité pour cette « *18th Army* ».

J'ai surligné en jaune le contenu des dépôts (« *Supplies* » et « *Fuel Dump* ») pour souligner la différence entre les valeurs opérationnelles et théoriques. Sur la droite, nous constatons en effet que ce H.Q. requiert 97 tonnes de ravitaillements et 69 de fuel quand, dans le même temps, il dispose effectivement de 123 tonnes des premiers et 87 du second. La dernière ligne nous informe du fait qu'il dispose également de 465 équipes de réparation et n'en nécessite aucune supplémentaire. Pour aller plus loin, cliquez à présent sur le texte « *SUPPLY DETAILS* » :

18th Army
Leader: Georg von Kuchl

EXP	RDY	DAM	C
87	465	25	S
88	450	20	S
82	440	35	F

ASSIGN / FORM

ATTACHED UNITS (5)

- I Corps
- XXVI Corps
- XXXVIII Corps
- L Corps
- 18A Air Base

UNIT SUPPLY DETAIL

18th Army (HQ)

Current Status

	In Unit	Required
Supplies:	123 (125%)	97
Fuel:	87 (124%)	69
Ammo:	0 (0%)	0
Vehicles:	930 (199%)	465
Hex to rail:	1	
MP to rail:	6	

Turn 1 Supply Details

	Phase 1	Phase 2
Global Supply Stock:	0%	
Supplies Received:	-	-
Supply Source:	-	-
Global Fuel Stock:	0%	
Fuel Received:	-	-
Fuel Source:	-	-
HQ Supply%:	-	-
HQ Fuel%:	-	-
Cost of path (MP):	0% (0)	0% (0)
Cost of path (Range):	0% (0)	0% (0)
Vehicle pool:	0%	0%
Logistic Level:	120%	0%
Axis rail supply:	0%	0%
Vehicles Received:	-	-
Supplies Consumed:	-	-

L'écran nous montre ce qui est actuellement disponible pour l'unité mais également les besoins pour atteindre les 100% requis en ravitaillements divers ; fuel, munitions et véhicules. En dessous, vous avez la distance exprimée en points de mouvement (MP) pour atteindre le plus proche dépôt ferroviaire. Les lignes suivantes donnent les indications relatives exclusivement aux H.Q. à même de fournir ces ravitaillements. Pour des détails supplémentaires, reportez-vous à la section 5.4.26.2 du manuel.



Lorsque vous passez le curseur de votre souris sur le nom du commandant, sous le celui de l'unité, un pop-up vous montre les différentes capacités de celui-ci. Comme nous n'avons pas l'intention, pour le moment, de limoger ou de remplacer quiconque, poursuivons. Dans la liste des unités attachées à la « 18th Army » choisissez d'afficher la fiche du « I Corps », puis celle correspondant à la « 1st ID ». Nous allons ainsi pouvoir observer en détails une division d'infanterie allemande. Nous verrons aussi l'état de son approvisionnement.

1st Infantry Division

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
90	2	0	SdKfz-221 Armored Car	0
90	332	0	Rifle Squad	0
90	18	0	Cavalry Squad	0
90	36	0	Pioneer Squad	0
90	96	0	7.92mm Anti-tank Rifle	0
90	112	0	7.92mm Machine Gun	0
90	57	0	50mm Mortar	0
90	54	0	81mm Mortar	0
90	66	0	37mm Anti-tank Gun	0
90	6	0	50mm Anti-tank Gun	0
90	36	0	105mm Howitzer	0
90	8	0	150mm Howitzer	0
90	6	0	150mm Infantry Gun	0
90	20	0	75mm Infantry Gun	0
90	544	0	Support	0

158

TOE 97/97 MAX 100

xx

 13-16

Morale: 90

NON-MOTORIZED

Vehicles/Need: 249 / 503

HHQ: I Corps

OHQ: Army Group North

Nation: Germany

Supply/Need: 745 / 438

Fuel/Need: 19 / 40

Ammo/Need: 744 / 489

Support/Need: 544 / 542

Construction Value: 46

Transport Cost: 3151

In Supply (1 MP)

SUPPLY DETAILS

ASSIGN / FORM

La fiche ressemble énormément à celle de n'importe quel *H.Q.* mais présente tout de même de subtiles différences. Entre autres, le fait que cette unité de combat possède des véhicules blindés, explique les valeurs de 19/40 pour le fuel, avec un besoin équivalent 19 tonnes sur un total de 40 tonnes. En comparaison, on peut aussi remarquer que les besoins en ravitaillements divers, munitions et soutien, sont supérieurs à ce que requiert la « 1st ID ». Cliquez sur « SUPPLY DETAILS » et voyons le détail d'approvisionnement pour cette unité :

1st Infantry Division

EXP	RDY	DAM	C
90	2	0	S
90	332	0	F
90	18	0	C
90	36	0	F
90	96	0	7
90	112	0	7
90	57	0	5
90	54	0	8
90	66	0	3
90	6	0	5
90	36	0	1
90	8	0	1
90	6	0	1
90	20	0	7
90	544	0	S

UNIT SUPPLY DETAIL

1st Infantry Division

Current Status

	In Unit	Required
Supplies:	745 (169%)	438
Fuel:	19 (46%)	40
Ammo:	744 (151%)	489
Vehicles:	249 (49%)	503
Hex to rail:	1	
MP to rail:	1	
Hex to HQ:	1	
MP to HQ:	5	

Turn 1 Supply Details

	Phase 1	Phase 2
Supplies Received (0%):	-	-
Ammo Received (0%):	-	-
Supply/Ammo Source:	-	-
Fuel Received (0%):	-	-
Fuel Source:	-	-
MP to HQ:	0	-
Range to HQ:	0	-
Cost of path (MP):	-	0% (0)
Cost of path (Range):	-	0% (0)
Vehicles in unit:	0%	0%
Vehicles in pool:	-	0%
Logistic Level:	120%	
Axis rail supply:	0%	0%
Vehicles Received :	-	
Supplies Consumed :	-	

À l'évidence elle est amplement pourvue en matériels et ravitaillement mais il conviendra de veiller à ce que cela perdure au fil des tours. Refermez la fenêtre de détails et revenez à celle du « I Corps ». Cliquez sur « *SHOW SUBORDINATES (CR)* » en bas à droite de la fiche, afin d'ouvrir la page correspondante du « *Commander's Report* » pour cette unité.

I Corps

Leader: Hans-Kuno von Both

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
85	222	15	Support	0
86	264	18	Supply Dump	0
84	88	9	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: 3

ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (3)

- 1st Infantry Division
- 11th Infantry Division
- 21st Infantry Division

157

xxx
HQ
 0-50

TOE 88/94 MAX 100

Morale: 86

MOTORIZED
Vehicles/Need: 444 / 222

HHQ: 18th Army
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 60 / 46
Fuel/Need: 42 / 33
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need 222 / 0

Transport Cost: 1163
In Supply (6 MP)

SUPPLY DETAILS

RELOCATE UNIT

SHOW SUBORDINATES (CR)

Nous voila devant le CR en action (page suivante). Les unités listées en blanc sont celles présentes sur la carte. Celles au nom coloré de vert se trouvent hors-carte (ou sont attachées). Chaque entrée en en-tête est cliquable, ce qui vous permet de présenter les données à votre convenance et de trier la myriade d'informations fournie :

COMMANDER'S REPORT Supply Current Phase1 Phase2

Units HOs Air Groups Leaders Battles Locations Equipment

15 Units Selected Men: 61663, Guns: 659, AFVs: 20, Aircraft: 0

Functions
Refit/Reserve MAXTOEX Support Level

Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DtHq	Men	Guns	AFV	AC	Mt	Exp	Fat	CV	XToe	ToeM	MP	TtOB	R/Rs	SupL	E/G	Won	Lost
1 Corps	GE	46,46	Crps	18th Army	14	4740	0	0	-	86	85	0	0	88	100	50	-	-	3	-	0	0
1st Inf Div	GE	46,46	Inf	I Crps	4	16843	196	0	-	90	90	0	14	97	100	16	-	Rdy	-	-	0	0
11th Inf Div	GE	46,46	Inf	I Crps	4	16843	196	0	-	90	90	0	14	97	100	16	-	Rdy	-	-	0	0
21st Inf Div	GE	47,46	Inf	I Crps	4	16897	200	0	-	90	90	0	14	98	100	16	-	Rdy	-	-	0	0
185th Stpg Battalion	GE	46,46	SPGun	I Crps	-	280	0	20	-	85	85	0	1	96	100	-	-	-	-	-	0	0
40th Gun Battalion	GE	46,46	Art	I Crps	-	376	12	0	-	80	80	0	1	100	100	-	-	-	-	-	0	0
847th Hviz Bn	GE	46,46	Art	I Crps	-	544	12	0	-	80	80	0	1	100	100	-	-	-	-	-	0	0
858th Hviz Bn	GE	46,46	Art	I Crps	-	544	12	0	-	80	80	0	1	100	100	-	-	-	-	-	0	0
877th Hviz Bn	GE	46,46	Art	I Crps	-	544	12	0	-	80	80	0	1	100	100	-	-	-	-	-	0	0
536th Hviz Bn	GE	46,46	Art	I Crps	-	512	11	0	-	76	76	0	1	93	100	-	-	-	-	-	0	0
511th Gun Battalion	GE	46,46	Art	I Crps	-	360	8	0	-	80	80	0	1	95	100	-	-	-	-	-	0	0
476th Pz Bn	GE	46,46	Eng	I Crps	-	1020	0	0	-	80	80	0	1	100	100	-	-	-	-	-	0	0
124th Const. Bn	GE	46,46	Const	I Crps	-	720	0	0	-	40	40	0	1	100	100	-	-	-	-	-	0	0
257th Const. Bn	GE	46,46	Const	I Crps	-	720	0	0	-	40	40	0	1	100	100	-	-	-	-	-	0	0
676th R2 Const. Bn	GE	46,46	Const	I Crps	-	720	0	0	-	40	40	0	1	100	100	-	-	-	-	-	0	0

Remarquez qu'en cliquant sur une coordonnée (troisième colonne : « Loc »), le texte devient jaune et vous accédez directement à la position sur la carte, l'unité correspondante étant également sélectionnée. Essayez en choisissant le « 1st Corps » :

I Corps

Leader: Hans-Kuno von Both

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
85	222	15	Support	0
86	264	18	Supply Dump	0
84	88	9	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: 3

ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (3)

- 1st Infantry Division
- 11th Infantry Division
- 21st Infantry Division

157

TOE 88/94 MAX 100

Morale: 86

MOTORIZED
Vehicles/Need: 444 / 222

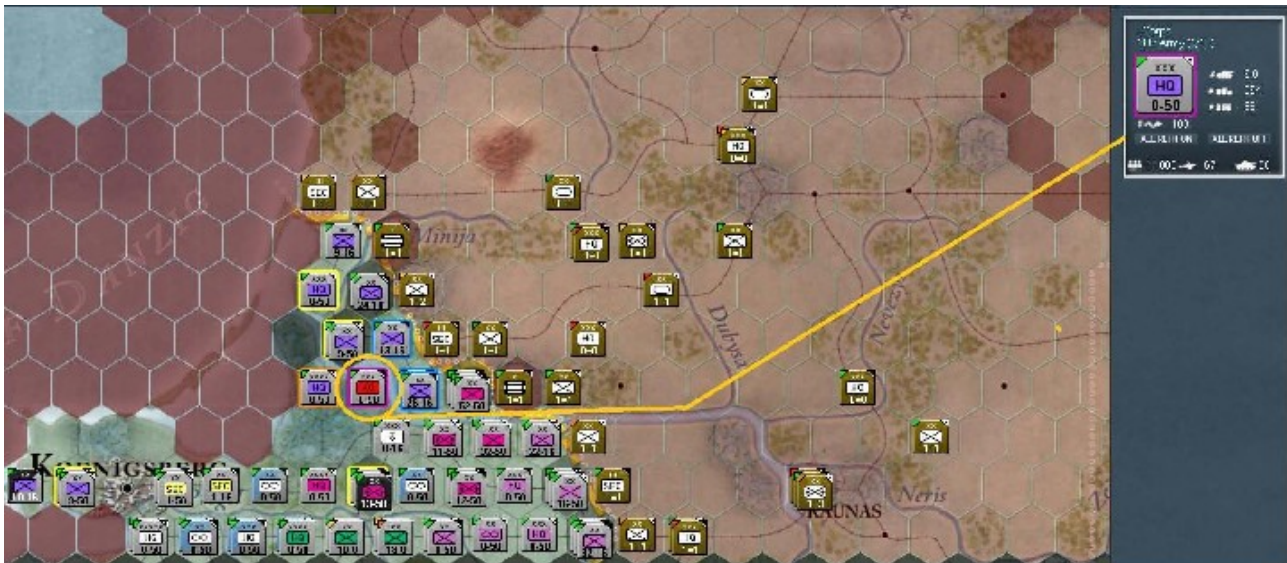
HHQ: 18th Army
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 60 / 46
Fuel/Need: 42 / 33
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 222 / 0

Transport Cost: 1163
In Supply (6 MP)

SUPPLY DETAILS

Fermez cette fenêtre. Votre H.Q. commandant le « 1st Corps » est actif. Ses subordonnés et pairs arborent un sur-lignage vous indiquant visuellement leur nature, comme vu précédemment.



Je vais à présent vous détailler l'affichage des variables générales, en haut à droite de la fenêtre, qui vous informent également sur les villes sélectionnées. La plupart de ces données sont explicites mais voyons tout de même de quoi il retourne. Nous avons d'abord le nombre de tours (*Turn*) à côté de la date. Si une agglomération quelconque est sélectionnée (voir le cartouche, en haut à gauche de la carte) ou un « *Motor Pool* » (Dépôt de véhicules), le texte nous renseigne sur les infrastructures et la production à cet endroit. Dans le cas d'un « *Motor Pool* », le premier chiffre renvoi le nombre de véhicules opérationnels et le second, les besoins ou le total nécessaire pour compléter à 100% les capacités de stockage. Notez qu'au premier tour, le second nombre est égal à 0K puisque la phase logistique n'a pas encore été initiée. Si la valeur correspond à moins d'un tiers, cette ligne va se colorer de jaune ; si moins d'un quart des besoins est satisfait, elle deviendra rouge. La ligne en dessous à gauche montre le nombre de points d'administration disponibles. Ils fluctueront au cours de la partie. Enfin, nous avons les données météo, avec l'état du sol à gauche et celui de l'air ambiant, à droite.



Voilà, nous avons à présent résumé succinctement la manière dont j'aborde mes parties ; ainsi que les paramètres et fonctions basiques qui, je l'espère, vous permettrons de vous sentir un peu plus en confiance avant d'aborder les vôtres.

Nous voilà à présent parés à l'action. Mais attendez encore un instant ! J'aimerais vous faire une suggestion. Il me semble qu'avant de vous lancer, il serait bon de considérer l'opportunité d'entreprendre quelques manœuvres de reconnaissance aériennes, pendant que vous en avez la possibilité. Pour cet exercice je vous ai dit de désactiver le brouillard de guerre (FoW)... je ne l'ai pas dit ? Pas de problèmes, vous pouvez le faire à tout moment en allant dans l'onglet d'administration. Malgré l'absence de brume de guerre, le fait de voir les unités physiquement sur la carte ne signifie pas que vos troupes auront une connaissance parfaite de l'adversaire.

En nous référant à la section 13 du manuel, nous découvrons qu'il existe une variable intitulée « *Detection Level (DL)* ». Sans trop entrer dans les détails, je voudrais citer ceci :

« Chaque unité présente sur la carte se voit automatiquement attribuée un niveau de détection allant de un à dix, en fonction de facteurs incluant la proximité d'unités ennemies, le terrain et le résultat des reconnaissances aériennes. Un niveau de détection élevé augmentera d'autant l'efficacité des attaques terrestres et aériennes, contre cette même unité (...)

Le niveau de détection affecté aux unités variera au fil du temps, influencé par les actions du joueur. Durant la phase logistique, une unité affectée à une base aérienne verra son DL diminuer d'un point, tandis qu'une autre, non affectée à une base aérienne, verra le sien réduit de cinq points. Le DL des unités de combat adjacentes pourra alors augmenter. Elles compareront leurs valeurs de repérage respectives, afin de déterminer les modifications de DL en conséquence. ».

Voyons maintenant comment mettre tout cela en pratique. Tout ce que vous avez à faire consiste à sélectionner le bouton « *Air Recon* » (raccourci « *F5* »), puis à cliquer à gauche de celui marqué « *AI* », sur « *Show Air Doctrine Screen* » :



Vous pouvez ici passer en revue la doctrine utilisée par vos forces aériennes. Pour apprendre à paramétrer plus en détails cette partie, reportez-vous au manuel. Pour l'instant, nous irons au plus simple. Contentez-vous de vous rappeler que dans un moment nous reviendrons cliquer sur le bouton « *AI* », surligné de jaune dans la capture d'écran précédente. En attendant nous allons rapidement analyser la situation générale, avant de lancer nos missions de reconnaissance. Pour cela cliquez sur l'onglet « *Info Screen* », avant d'y sélectionner l'OoB (raccourci « *o* »).

La capture d'écran ci-dessous ne représente que la partie qui nous intéresse pour évaluer la situation.

GERMANY	
	813565 (807691)
	7183 (7183)
	662 (662)
	633 (490)
SOVIET UNION	
	914277 (754066)
	10365 (9161)
	3215 (2842)
	2624 (1923)

Comme il ne s'agit ici que d'un petit scénario et que nous n'avons en charge que le « Groupe d'Armées Nord », nos effectifs de combat aérien se limitent à un total de 633 avions, dont seulement 490 sont opérationnels. D'autres sont disponibles en Finlande mais cet allié est actuellement inactivé, pour les besoins du scénario. En face, le joueur géré par GAIA dispose de 2 624 appareils, dont 1 923 aptes au combat.

Alors, êtes-vous prêts pour un peu de fun ? Nous y sommes presque ! Fermez l'OoB et vérifiez une dernière fois l'écran des pertes (raccourci « l » puis bouton « Air Losses », en bas à droite) afin d'être sûr que rien n'y est encore répertorié. Voilà à quoi il doit ressembler :

Air Losses	----- Permanent Losses -----			Recent Battle & Non-Combat Casualties	----- Permanent Losses -----	
	BATTLE	TURN	TOTAL		Current Turn	Total
Flak Losses						0
Operational Losses						0
TOTAL LOSSES					0	0
Flak Losses						0
Operational Losses						0
TOTAL LOSSES					0	0

Excellent ; aucune perte pour l'instant. Vous avez encore en mémoire les précédentes captures d'écran (revenez-y si nécessaire et ouvrez également l'onglet d'informations sur carte). Après avoir sélectionné « Air Recon » de nouveau, cliquez maintenant sur le bouton « AI », sur la droite, afin de lui laisser s'occuper au mieux de cette tâche. En toute logique le résultat devrait être simplissime ; en ce qui me concerne, il se résume à une seule et unique mission de reconnaissance. Cela est cohérent avec le fait que nous avons utilisé l'option « FoW Off ». Si vous souhaitez mener vous-même ce type de missions aériennes, il vous suffira d'activer le mode « Air Recon », de chercher les lieux à reconnaître sur la carte, puis de cliquer *droit* sur les hexagones correspondants. Allez-y, faites l'essai en cliquant sur la localité de *Kaunas*, afin de donner l'ordre d'y effectuer une mission de reconnaissance aérienne.

En résultat, toute la zone soviétique alentour devrait se colorer de gris sombre. Cela indique généralement (mais pas toujours) qu'en réponse à la doctrine aérienne définie précédemment, aucune autre unité aérienne n'est en mesure de remplir une telle mission.



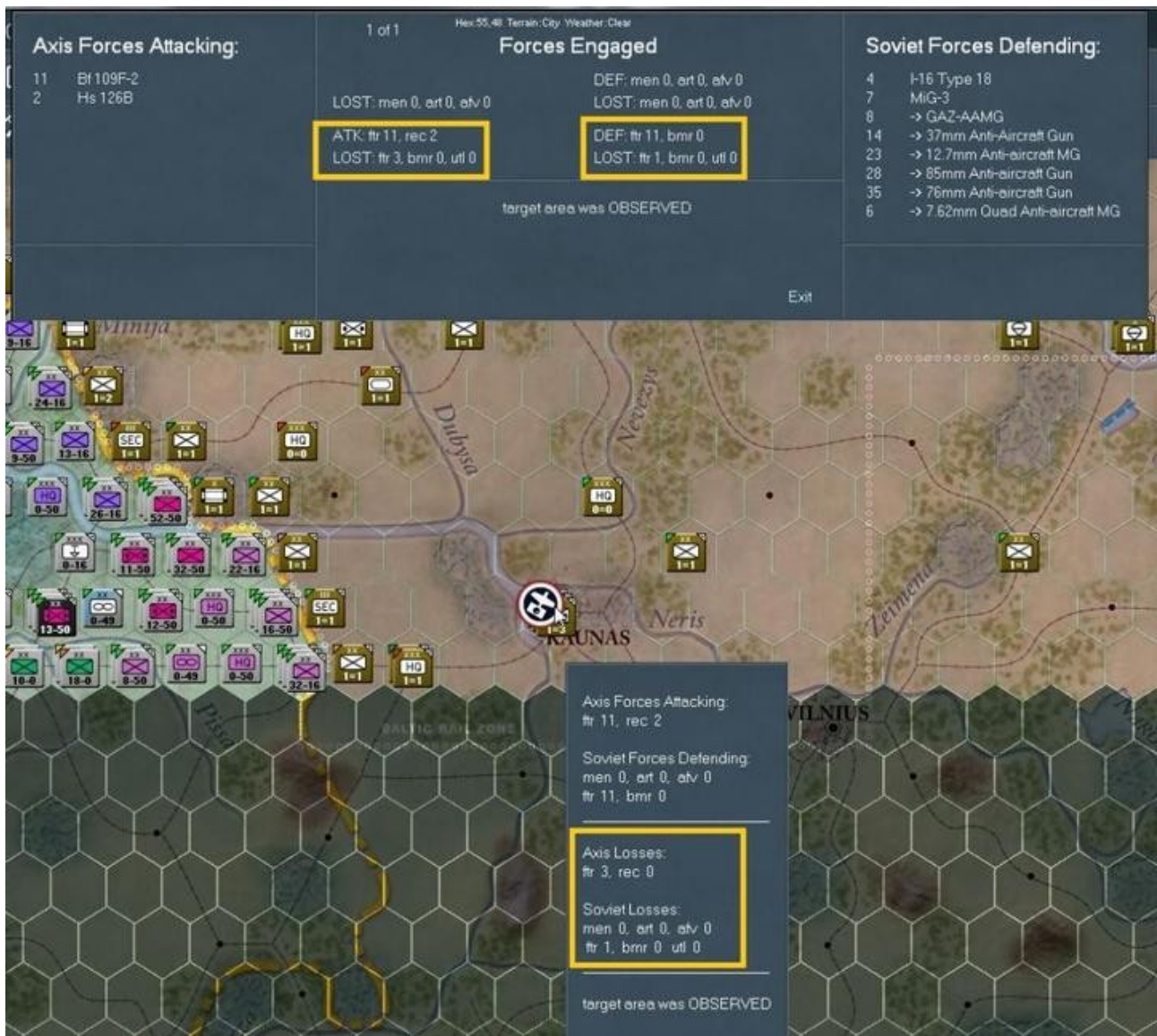
Revenez à présent au « Move Mode » par défaut (raccourci « F1 ») et affichez le rapport de batailles « Show battles sites » (raccourci « F11 ») :



Subséquemment, la carte inclut une icône de bataille sur chaque hexagone concerné. En l'occurrence nous avons ici deux de ces repères visuels, puisque nous avons mené deux missions de reconnaissance :



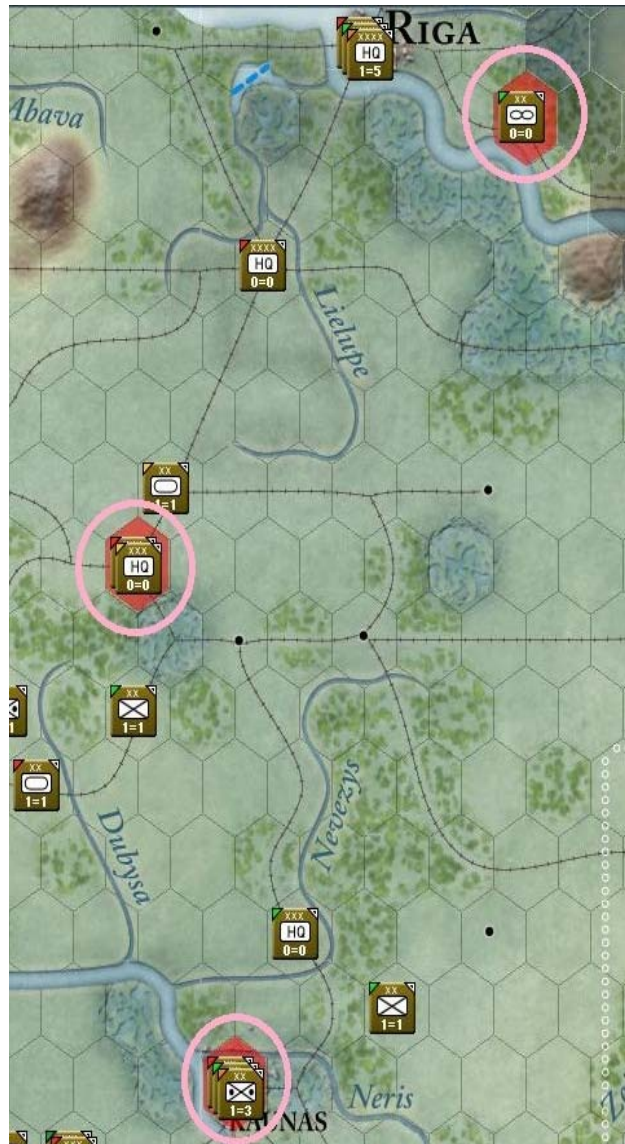
Si vous passez le curseur au-dessus de ces icônes, cela active un pop-up de résumé. Cliquez dessus pour obtenir une fenêtre détaillant l'issue du combat s'étant déroulé à cet emplacement. Sur l'écran suivant vous voyez les forces engagées, ainsi que les pertes :



Nous allons à présent botter quelques fesses soviétiques et particulièrement, leurs avions. Passons en mode « *Bomb airfield mode* » avec l'icône ou le raccourci « F7 ». Vous devriez avoir une carte similaire à celle-ci :



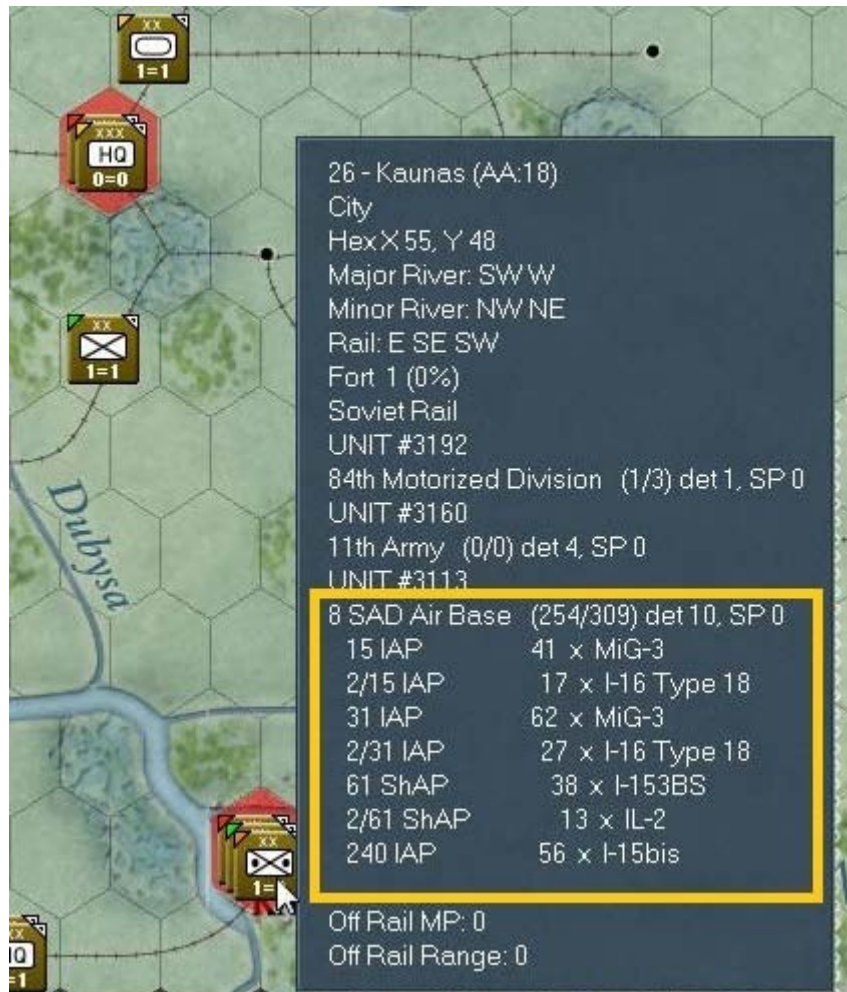
Nous avons ainsi sélectionné tous les terrains d'aviation, comme le dénote la coloration rouge des hexagones correspondants :



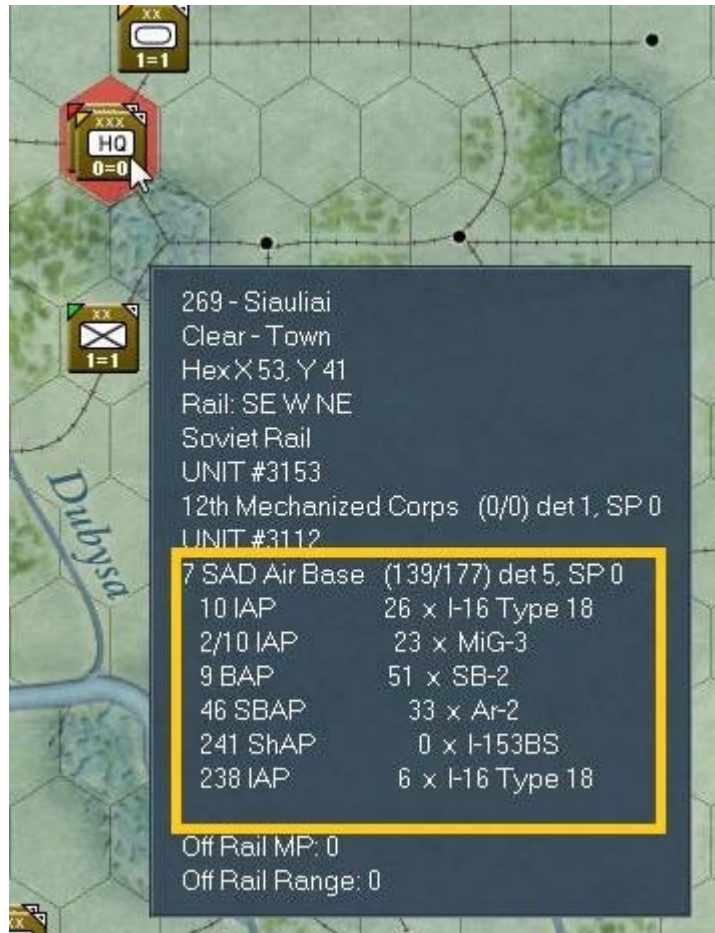
Bon sang ! Avant que nous ne lancions nos raids de bombardement, je tenais à vous montrer quelque chose. Faisons un bref intermède et regardons l'écran des pertes. Nos missions de reconnaissance nous ont coûté trois chasseurs mais les soviétiques n'en ont perdu qu'un seul. Nous allons bientôt remédier à cela...

Air Losses	----- Permanent Losses -----			Recent Battle & Non-Combat Casualties	----- Permanent Losses -----	
	BATTLE	TURN	TOTAL		Current Turn	Total
Bf 109F-2	3	3	3	3	3	3
I-16 Type 18	1	1	1	1	1	1
				3	3	3
				1	1	1
				1	1	1
				1	1	1
				1	1	1
				1	1	1
				1	1	1

Fin de l'intermède. Revenons à notre programme ; en passant le curseur de la souris au-dessus de *Kaunas*, nous constatons ce qui suit :



Quelle bonne idée ce serait de mener un raid sur cette « 8 SAD Air Base » et les 250 appareils qui y sont stationnés... Maintenant déplacez-vous un peu et survolez *Siauliai* avec le curseur de votre souris. Nous avons ici environ 140 avions :



Même chose au dessus de *Ogre*, pour y constater la présence de 39 SB-2 :



Continuons avec *Cesis*, dont l'aérodrome montre la présence de 211 appareils :

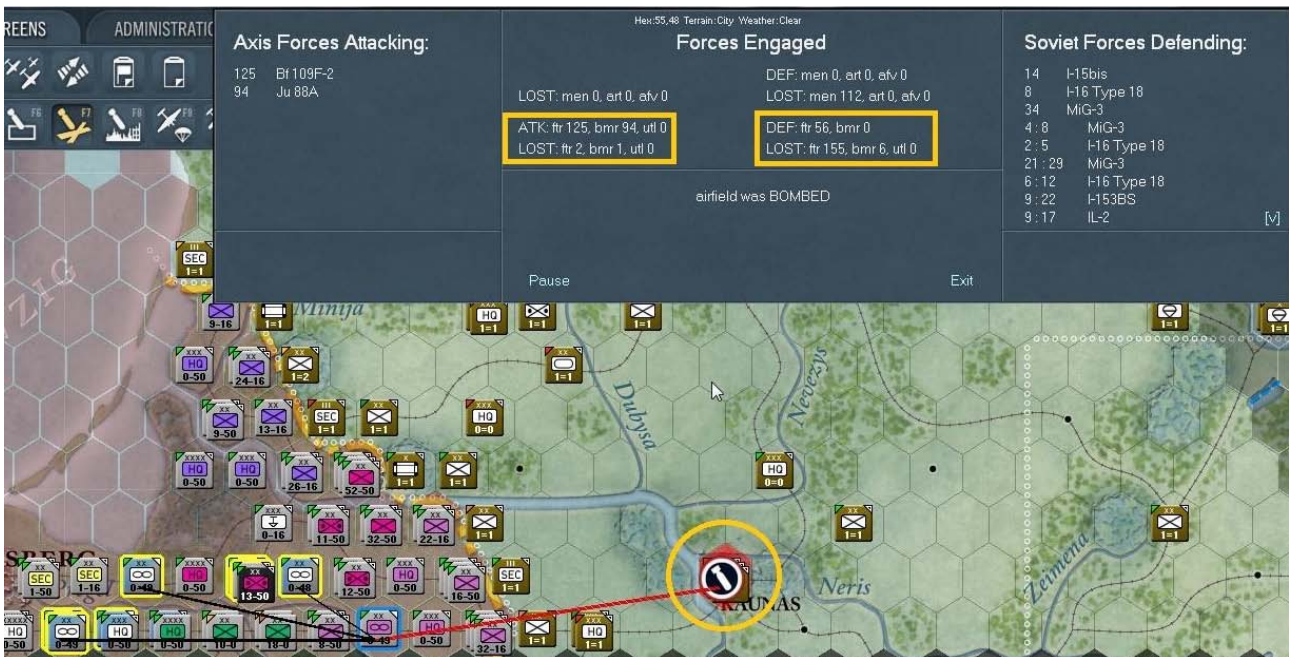


Pour terminer, la ville portuaire de *Talinn* accueille 140 engins volants soviétiques, en plus de ses infrastructures portuaires. En tant que telle, notez qu'elle présente une valeur en points de transport maritimes pour cette zone (« *Baltic* »), dont nous reparlerons plus tard au moment d'aborder le mode « *Naval Transport* ».



L'absence de FoW nous permet d'obtenir tout ce luxe d'informations sans efforts mais ne perdez pas de vue le fait que lors de parties par e-mail, contre un humain, tout cela disparaîtra et votre seule source de renseignement sera basée sur les niveaux de détection (DL). C'est toujours une bonne stratégie, que de commencer par frapper les bases de chasseurs en début de partie. De cette façon, lorsque vous enverrez vos bombardiers en mission sous une couverture réduite, vos pertes resteront dans la limite acceptable.

Revenons maintenant au-dessus de *Kaunas* et cliquons *droit* sur la ville, afin d'ordonner à nos escadrilles de détruire les pistes et appareils présents. Dès que la fenêtre des résultats apparaît, cliquez sur son bouton « Pause ». Les combats étant relativement imprévisibles, vous pourriez obtenir quelque chose de légèrement différent mais globalement proche de ceci :



À l'évidence en ce qui me concerne, les règles dites de « Surprise » du premier tour allemand (voir manuel) ont produit leurs effets. N'espérez pas obtenir des pourcentages de destructions similaires lors des tours suivants. Dans ma partie j'ai poursuivi sur cette lancée, en bombardant *Siauliai* mais sans faire de captures d'écran. Mes résultats furent de l'ordre de un chasseur et deux bombardiers perdus pour, respectivement, 58 chasseurs et 88 bombardiers pour le soviétique. Reprenez maintenant le « Move Mode » (« F1 ») et sélectionnez l'hexagone x47, y48. Cliquez sur la « 2nd LW Air Base » pour afficher sa fiche détaillée :

2nd LW Air Base

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
50	4	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
50	3	0	37mm Anti-aircraft Gun	0
50	5	0	20mm Quad Anti-aircraft Gun	0
50	7	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
50	250	0	Support	0

ATTACHED UNITS (5)

ASSIGN

Stab/JG 54	0 x Bf 109F-2 (100%)
I./JG 54	32 x Bf 109F-2 (4%)
II./JG 54	28 x Bf 109F-2 (4%)
III./JG 54	31 x Bf 109F-2 (4%)
III./JG 53	34 x Bf 109F-2 (3%)

19

TOE 100/100 MAX 100

Morale: 50

MOTORIZED
Vehicles/Need: 388 / 388

HHQ: I Fliegerkorps
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 55 / 56
Fuel/Need: 903 / 1059
Ammo/Need: 70 / 76
Support/Need: 250 / 21

Transport Cost: 1686
In Supply (1 MP)

SUPPLY DETAILS

Aviation Range: all ranges
Aviation Commitment 5

ADD SUB MOVE

Remarquez les « Air Groups » entourés de jaune. Chacun présente les formations attachées ; par exemple le « I./JG 54 » composé de « 32 x Bf 109-F2 », suivies de chiffres entre parenthèses. La plupart de ceux-ci sont de l'ordre de 10%, à l'exception notable du *Jagdgeschwader 54* (JG 54) à 100% (il n'a aucun appareil disponible). Ces chiffres indiquent le pourcentage de la distance de vol totale effectué.

Étant donné que nous avons donc de la marge, avec seulement deux bombardements effectués, continuons sur notre lancée. Au lieu de vous proposer une capture d'écran pour chaque mission d'attaque, je vais vous suggérer une liste des aérodromes à bombarder. Je n'apprécie guère le fait que *Kaunas* représente clairement une menace, avec tous ces avions encore parkés en bord de pistes, aussi allons-nous la pilonner à nouveau. Même chose en ce qui concerne *Ogre* et *Cesis*. J'ai bombardé *Cesis* par deux fois avant que la carte ne se colore en rouge, m'indiquant qu'en fonction de la doctrine aérienne choisie, aucun appareil supplémentaire n'était encore en mesure d'opérer ici.

Revenons de nouveau à la « 2nd LW Air Base », afin de relever les distances de vol parcourues.


2nd LW Air Base

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
50	4	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
50	3	0	37mm Anti-aircraft Gun	0
50	5	0	20mm Quad Anti-aircraft Gun	0
50	7	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
50	250	0	Support	0

ATTACHED UNITS (5) ASSIGN

Stab/JG 54	0 x Bf 109F-2 (100%)
I./JG 54	28 x Bf 109F-2 (13%)
II./JG 54	26 x Bf 109F-2 (6%)
III./JG 54	24 x Bf 109F-2 (13%)
III./JG 53	30 x Bf 109F-2 (9%)

19

TOE 100/100 MAX 100 

Morale: 50

MOTORIZED
Vehicles/Need: 388 / 388

HHQ: I Fliegerkorps
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 55 / 56
Fuel/Need: 788 / 1059
Ammo/Need: 65 / 76
Support/Need: 250 / 21

Transport Cost: 1566
In Supply (1 MP)

SUPPLY DETAILS

Aviation Range: all ranges
Aviation Commitment 5
ADD SUB MOVE

Ensuite, localisez la « 3rd LW Air Base » (coordonnées x44, y48) et ouvrez sa fiche détaillée :

3rd LW Air Base

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
50	4	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
50	3	0	37mm Anti-aircraft Gun	0
50	5	0	20mm Quad Anti-aircraft Gun	0
50	7	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
50	250	0	Support	0

ATTACHED UNITS (4)

- 5.(F)/122
- Stab./KG 1
- II./KG 1
- III./KG 1

ASSIGN

- 8 x Ju 88D-1 (0%)
- 1 x Ju 88A (0%)
- 16 x Ju 88A (32%)
- 16 x Ju 88A (51%)

20

TOE 100/100 MAX 100 XX
∞

Morale: 50

MOTORIZED

Vehicles/Need: 635 / 635

HHQ: I Fliegerkorps
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 60 / 60
Fuel/Need: 1316 / 1511

3rd LW Air Base
I Fliegerkorps (1/5)

XX
∞
0-27

AC 41 / 64

- 98%
- 87%
- 72%

100

✈️ 0
✈️ 55
✈️ 9

Nous constatons que ses escadrilles ont volé entre 0% et 51% de leur distance possible. Sur la partie gauche de la fenêtre j'ai inclus l'affichage de la barre latérale, afin de vous montrer que 2% des ravitaillements ont été utilisés, ainsi que 13% du fuel et 28% des munitions. Notez aussi en bas, entouré de rouge, le détail des effectifs, avec 55 bombardiers et 9 autres appareils. Aucun chasseur n'est présent ici. Les icônes représentent, de gauche à droite : « Fighters, Bombers et Utility Planes ». Cette dernière classe comprend aussi bien les avions de transport, que les appareils de reconnaissance.

Air Losses	Permanent Losses			Recent Battle & Non-Combat Casualties	Permanent Losses	
	BATTLE	TURN	TOTAL		Current Turn	Total
L-103-2	0	1	1	0	10	10
Ju 88A	0	1	1	0	9	9
F-50	0	0	0	0	0	0
F-500E	0	0	0	0	0	0
F-501e	0	0	0	0	0	0
F-6 Type 18	0	0	0	0	0	0
F-6 Type 24	0	0	0	0	0	0
Me 3	0	133	133	0	0	0
FB-1	0	53	53	0	0	0
FB-1 (French)	0	53	53	0	0	0
A-2	0	55	55	0	0	0
IL-2	0	14	14	0	0	0
Fighter	0	0	0	0	10	10
Level Bomber	0	0	0	0	9	9
Losses	0	0	0	0	12	12
Operational Losses	0	0	0	0	7	7
TOTAL LOSSES	0	19	19	0	19	19
Fighter Bomber	0	0	0	0	320	320
Tactical Bomber	0	0	0	0	14	14
Level Bomber	0	0	0	0	38	38
Recon	0	0	0	0	36	36
Fork Losses	0	0	0	0	0	0
Operational Losses	0	0	0	0	0	0
TOTAL LOSSES	0	458	458	0	458	458

Nous revenons maintenant à l'écran des pertes aériennes, pour vérifier l'état d'avancement de nos missions de bombardement. Pas mal ! Alors que nous n'avons perdu que 19 avions, dont une dizaine de chasseurs, les soviétiques en sont à un total de l'ordre de 458 appareils. La partie gauche de l'écran nous montre le détail des pertes, réparties entre les différents matériels effectivement engagés, pour chaque camp.

- Prêts au combat, Chef !

Ainsi que je le laissais entendre précédemment, il y a souvent plus d'une manière de parvenir à ses fins. Chacun choisira celle qui lui convient le mieux. J'aime préparer mes parties de cette façon, avant d'aborder le meilleur aspect du jeu : les combats terrestres. Comme il s'agit ici d'un *monster game*, je reste fidèle à de vieilles habitudes contractées en pratiquant des wargames sur table, dans les années soixante-dix : commencer au nord et descendre vers le sud. La différence étant qu'avec *WitE*, tout un assortiment d'outils est fourni afin d'analyser la carte et les forces en présence, pour atteindre le but final : la victoire.

Ouvrons donc l'un d'entre-eux, l'écran résumant ces mêmes points de victoire :

VICTORY POINTS									
AXIS				SOVIET					
ET	EG	PTS		ET	EG	PTS			
Tallinn	0	100	0	Leningrad	5	300	0		
Pskov	0	100	0	NW Leningrad	2	100	0		
Velikie Luki	0	100	0	Pavlovo	1	100	0		
Novgorod	0	200	0	Kolpino	0	100	0		
Narva	0	200	0	Volkhov	0	100	0		
Pushkin	0	200	0	Novgorod	0	200	0		
Leningrad	0	500	0	Narva	0	200	0		
Lodeynoe Pole	0	300	0	Tallinn	0	300	0		
Vyshny Volochek	0	300	0	Pskov	0	300	0		
Rzhev	0	300	0	Velikie Luki	0	300	0		
SU LOST (20)			NUM	PTS	AX LOST (40)			NUM	PTS
Men (1000)	430	0		Men (1000)	0	0		0	
Guns (100)	4	0		Guns (100)	0	0		0	
AFV (10)	0	0		AFV (10)	0	0		0	
Aircraft (5)	458	18		Aircraft (5)	19	1		1	
AXIS POINTS			18	SOVIET POINTS			1		

Nous devons donc capturer *Talinn* ; *Pskov* ; *Velikie Luki* ; *Novgorod* ; *Pushkin* ; *Leningrad* ; *Lodeynoe Pole* ; *Vyshny Volochek*, ainsi que *Rzhev* pour accumuler un maximum de points. Gardons à l'esprit le fait qu'aussi longtemps que les soviétiques seront maîtres de *Leningrad*, *NW Leningrad* et *Pavlovo*, ils engrangeront également du *capital victoire* pour leur camp. Autre moyen de faire la différence : détruire autant d'unités adverses que possible, tout en réduisant nos pertes au minimum acceptable.

Jusqu'à présent nous n'avons mené que des missions de reconnaissance, suivies de quelques raids de bombardement. Pourtant, nous constatons que l'ennemi a déjà perdu 18 points, n'en marquant qu'un seul. Ces pertes matérielles correspondent aux points définis à l'avance par le concepteur du scénario. En l'occurrence, elles sont ici de 1000 hommes, 100 canons ou 10 blindés,

pour un point gagné par l'Axe. Chaque perte de 5 avions accumule également un point de victoire. Sur la droite de l'écran vous avez l'équivalent pour les soviétiques. Dans ce scénario particulier, les valeurs sont assez équilibrées mais cela peut varier plus largement dans d'autres parties.

- Plan d'ensemble

Certains d'entre-vous doivent s'interroger sur toutes ces longueurs dans la préparation d'un tour. En réalité, je dirais pour l'expliquer que cela vient de l'époque des jeux de plateau. Les wargames des années précédant l'avènement de l'ordinateur obligeaient les joueurs à apprendre les règles, en lisant le manuel avant de commencer leurs parties. J'imagine que c'est de là que me vient cette façon de procéder et elle s'accorde bien avec la philosophie de *WitE*.

Regardons la carte. Évaluons les distances à parcourir. Pour ce faire, désactivez toutes les aides visuelles précédemment utilisées, puis faites un zoom arrière, pour finalement cliquer sur le bouton « *Toggle victory locations* » (raccourci « *MAJ+v* »).



Sur cet écran j'ai entouré de rose les boutons à dé-sélectionner, de jaune celui masquant les unités et d'un cercle rouge celui affichant les drapeaux de victoire. Avec cette vue globale il devient aisé de repérer les objectifs et leurs distances respectives :



En zoomant d'un cran vers l'avant et en replaçant les unités sur la carte, nous obtenons ceci :



J'ai entouré de rose les zones d'objectifs indiquant les points de victoire à capturer :



Cette capture représente juste la partie nord, celle où se trouvent le plus gros de ces points. Bien ; puisque nous avons maintenant une idée plus précise de notre plan d'ensemble, passons à la pratique.

- En avant, marche !

J'ai réactivé les aides visuelles dont nous avons parlé au début de l'exercice et je vais les laisser telles qu'elles à l'avenir. Les procédures que nous allons à présent aborder sont sujettes à discussion et chacun, parmi les joueurs chevronnés notamment, aura sa propre vision des choses, sa manière d'aborder certains aspects. Quoi qu'il en soit, je reste persuadé que mes conseils devraient être utiles aux débutants mais aussi permettre à des lecteurs plus aguerris d'y piocher quelques remarques intéressantes, voire utiles à leurs parties. Mon intention pour ce qui concerne cette portion du front est de percer les lignes soviétiques, afin de permettre à mes unités, blindées et mécanisées, d'encercler autant d'ennemis que possible dans une poche. J'entends créer des brèches, par une série d'attaques planifiées (« *Deliberate Attacks* »), aussi bien pour la démonstration, que dans le but de forcer l'ennemi à la retraite. D'ordinaire, en raison des bonus importants accordés à l'Axe pour ce premier tour, les attaques hâtives (« *Hasty Attacks* ») représentent la norme mais n'impliquent pas autant de retraits ennemis quasi certaines. En conséquence, vous devrez utiliser davantage de points de mouvement pour obtenir des résultats similaires. Pour de plus amples détails, reportez-vous au manuel, chapitre 15.

Je vous suggère de déterminer le type de terrain occupé par les unités ennemies, en survolant avec le curseur de la souris les hexagones qu'elles occupent. Cela ouvre un pop-up informatif. Vérifiez aussi le niveau des fortifications (raccourci « f ») en affichant les icônes « Fort » et enfin, quels types d'unités sont présents. J'ai comme habitude de passer en revue les « Soft Factor », pour avoir une idée des niveaux de fuel et de ravitaillement. Ce bouton sera d'une grande aide aux débutants pour comprendre l'état des choses, au niveau des unités comme de la carte. Dans le cas présent, nous constatons que tout le long de leur ligne de défense, les soviétiques sont faibles. Il n'empêche, nous allons devoir percer afin de faire passer nos *panzers*. Commençons donc par là. L'un des endroits favorables semble être l'hexagone x48, y45 où est retranchée la « 125th Rifle Division » soviétique. Le terrain est de type « Clear » et le niveau de fortification des positions est de 2 à 0%. Cela nous indique que les travaux de préparation ont été complétés de 0%, en vue d'atteindre un niveau 3 (chapitre 15.3.2 du manuel). Voyez la capture d'écran suivante :



Petit aparté : la complexité du système de combat est telle que je doute d'être en mesure de lui faire justice en essayant de l'expliquer ici. En conséquence je me contenterai de vous indiquer comme références la page 209 et le chapitre 15.6.1 du manuel :

« Les combats terrestres sont résolus par un système tactique automatisé, composé d'un nombre variable de tours durant lesquels les éléments engagés s'affrontent. En général, l'ordinateur détermine en premier lieu les distances d'engagement (en fonction des matériels - NDLR). Il se base principalement sur la nature défensive du terrain ; les batailles ayant lieu en zones urbaines étant considérées comme s'engageant aux distances les plus réduites (close combat - NDLR). » ...et :

« L'étape suivante consiste à déterminer quel élément terrestre aura la possibilité de tirer. De nombreux facteurs sont impliqués (sic), incluant le type d'attaque (hâtive ou planifiée - Hasty ou Deliberate) ; le niveau de détection ennemi (DL) ; les modificateurs défensifs ; le moral et status de ravitaillement (principalement en munitions) des attaquants ; l'expérience des éléments ; la fatigue ; les capacités des matériels (portée des armes et munitions utilisées) ; le niveau d'initiative des commandants, ainsi que les valeurs de combat (infanterie motorisée/mécanisée ou non). ».

Il existe six paragraphes supplémentaires donc, pour obtenir des détails complémentaires, consultez le chapitre 15.6 du manuel.

Maintenant que vous en savez plus, sélectionnez cet hexagone 48,46 (cerclé de jaune sur la capture d'écran) abritant les « 269th ID », la « 6th PzD », ainsi que la « 1st PzD » (le cercle rose correspond à la position tenue par la « Rifle Division » soviétique).



Excluez de votre sélection les deux « Panzer divisionen » en cliquant sur leurs marqueurs, dans la barre latérale (prenez soin de cliquer sur un espace vide et non sur un lien textuel !). La raison de cette exclusion est simple. Nous voulons éviter de leur infliger des pertes inutiles mais également minimiser leur consommation de fuel.



Vous pouvez aisément déterminer quelles unités ne sont pas sélectionnées en constatant que le contour blanc de leur marqueur disparaît, tandis que leur arrière-plan s'éclaircit. Notez que plus loin je reviendrai détailler la capture d'écran ci-dessus. Avant de lancer notre attaque, cliquez sur le nom de la « 269th ID » dans la barre latérale afin d'afficher sa fiche d'unité détaillée.

269th Infantry Division

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
80	0	0	SdKfz-221 Armored Car	0
80	342	0	Rifle Squad	0
80	8	0	Cavalry Squad	0
80	36	0	Pioneer Squad	0
80	96	0	7.92mm Anti-tank Rifle	0
80	112	0	7.92mm Machine Gun	0
80	54	0	50mm Mortar	0
80	54	0	81mm Mortar	0
80	74	0	37mm Anti-tank Gun	0
80	0	0	50mm Anti-tank Gun	0
80	36	0	105mm Howitzer	0
80	8	0	150mm Howitzer	0
80	6	0	150mm Infantry Gun	0
80	20	0	75mm Infantry Gun	0
80	544	0	Support	0

202
✕

TOE 97/97

MAX 100

xx
✕
10-16

Morale: 80

NON-MOTORIZED
Vehicles/Need: 242 / 495

HHQ: XXXXI Panzer Corps
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 740 / 434
Fuel/Need: 19 / 39
Ammo/Need: 728 / 488
Support/Need: 544 / 540

Construction Value: 41
Transport Cost: 3119
In Supply (6 MP)

SUPPLY DETAILS

ASSIGN / FORM

Remarquez que la « TOE » indique 97/97. C'est excellent, d'autant que le niveau de fatigue des éléments est nul et qu'ils n'ont subi aucun dégât. Cliquez sur le lien vers la TOE pour jeter un œil sur le détail.

TOE		ACTUAL		
41a Infantry Division		269th Infantry Division		
NUM	GROUND ELEMENT	NUM	GROUND ELEMENT	PCT
333	Rifle Squad	342	Rifle Squad	102%
18	Cavalry Squad	8	Cavalry Squad	44%
36	Engineer Squad	36	Engineer Squad	100%
96	Infantry-AT	96	Infantry-AT	100%
112	Machinegun	112	Machinegun	100%
84	Light Mortar	54	Light Mortar	64%
54	Mortar	54	Mortar	100%
72	AT Gun	74	AT Gun	102%
48	Artillery	44	Artillery	91%
6	Heavy Infantry Gun	6	Heavy Infantry Gun	100%
20	Infantry Gun	20	Infantry Gun	100%
544	Support	544	Support	100%
men: 16978		men: 16838		

Nous avons ici confirmation de ce que nous venons de constater. Vous pouvez voir que certaines unités sont à 100%, d'autres en dessous et deux dépassent cette valeur. Fermons cette fenêtre et revenons à notre unité d'infanterie. Pour savoir quelles seront les troupes de soutien disponibles ouvrons sa fenêtre « ASSIGN/FORM ».

Pick Support Unit Type		
AVL	UNIT TYPE	
1	41 SP Light Flak Battalion	TOE
1	41 SP Flak Company	TOE
2	41 Pioneer Battalion	TOE

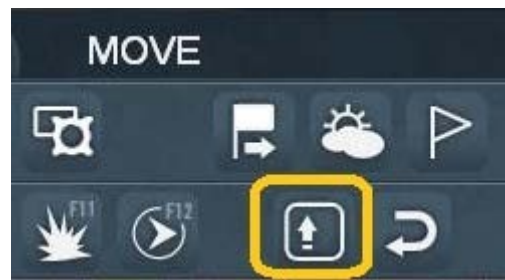
Deux bataillons de *Pionniers* peuvent être réquisitionnés pour supporter la « 269th ID ». Cliquez sur la TOE de l'un d'eux :

TOE		TOE(OB)		
41 Pioneer Battalion		41 Pioneer Battalion		
NUM	WEAPON TYPE	NUM	WEAPON	POOL
36	Engineer Squad	36	Pioneer Squad	0
33	Support	33	Support	0
men: 1020		men: 1020		

Ses effectifs optimaux sont de « 36 Pioneer Squads » et de « 33 Support Squads ». Nous n'allons pas -pour le moment- affecter ce bataillon à la « 269th ID ». Si nous l'avions fait, le H.Q. de cette division aurait, le moment venu et sous réserve d'avoir réussi une série de tests, réassigné ce bataillon à une unité sous son propre commandement.



Revenons à nos moutons... Le type d'attaque par défaut correspond à « *Hasty Attack* », dont nous avons l'icône représentée sur cette capture d'écran :



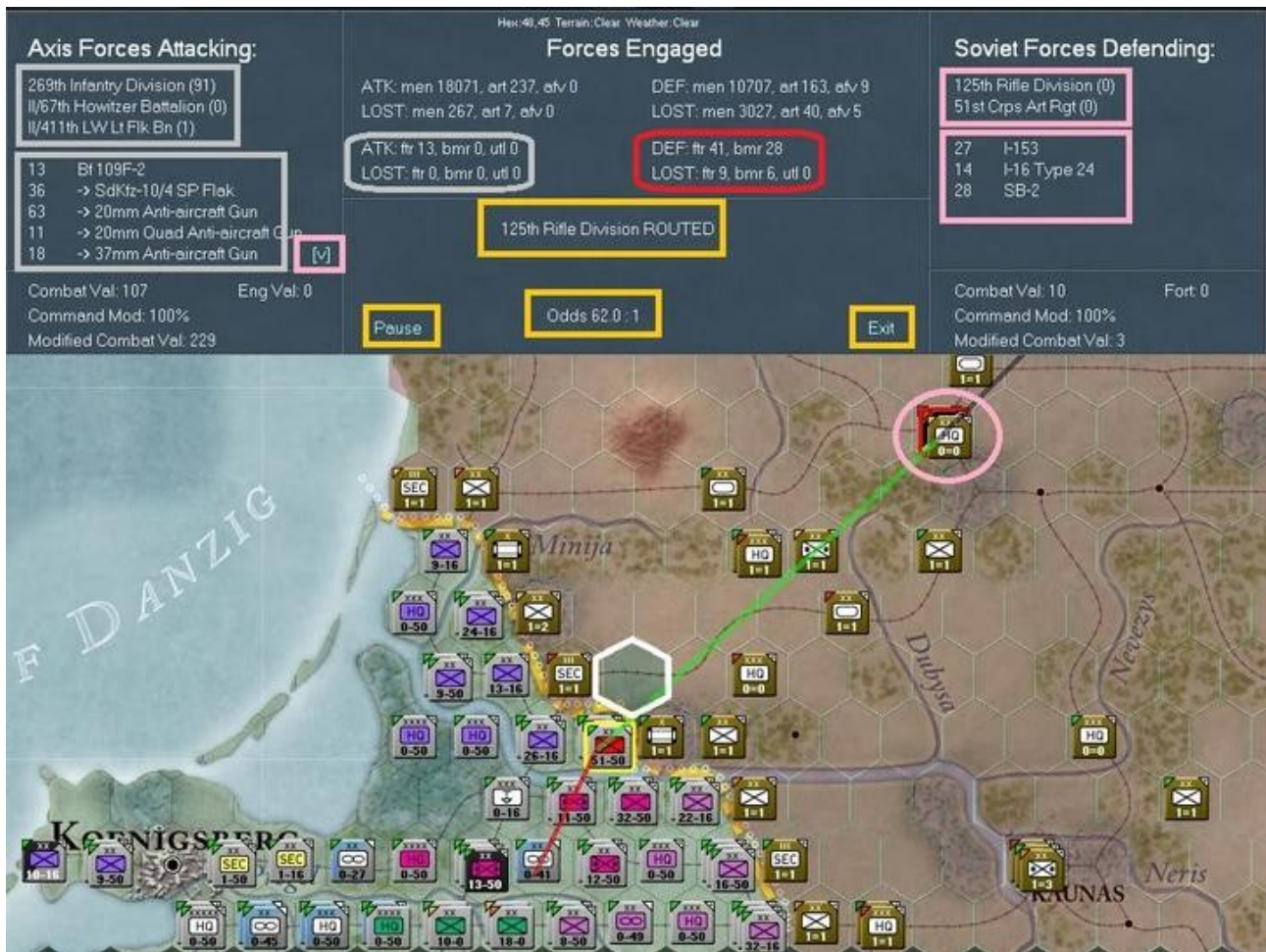
Il s'agit essentiellement d'une attaque rapide effectuée dans le feu de l'action, sans préparation très élaborée. Afin de passer à une « *Deliberate Attack* », représentant une forme plus réfléchie et préparée d'offensive, vous pouvez recourir à l'une des deux méthodes suivantes :

1- Cliquer sur cette icône dans la barre de menu.

2- Utiliser la touche « MAJ », tout en plaçant le curseur de votre souris au-dessus de l'hexagone choisi. Quelle que soit la méthode utilisée, une icône telle que celle-ci apparaît :



Choisissez celle qui vous semble la plus pratique et lancez une « *Deliberate Attack* » contre la « *125th Soviet Rifle Division* », dans l'hexagone indiqué précédemment. Essayez également de mettre en pause la fenêtre présentant le déroulement des combats, afin d'en analyser les résultats. Si vous n'y parvenez pas, référez-vous à ma capture d'écran :




En raison de nombreux facteurs, il est probable que vous n'obtiendrez pas exactement les mêmes résultats. Les informations reportées sont multiples mais l'hexagone blanc, indiquant l'emplacement de la bataille, ainsi que le cercle rose, sont de mon fait. En revanche, la ligne rouge tracée entre la « 3rd LW Airbase » et la cible (l'hexagone blanc), représente les vols de support au sol effectués par vos avions. La ligne verte venant du cercle rose correspond aux appareils soviétiques ayant exécuté une mission similaire. Voyons cette fenêtre de rapport plus en détail.

En commençant tout en haut, nous avons trois parties principales. Le panneau consacré aux attaquants de l'Axe, à gauche ; celui de toutes les forces engagées, au centre et la section énumérant les défenseurs soviétiques, sur la droite. Les rectangles gris, dans le panneau de l'Axe, montrent les éléments terrestres et aériens engagés ; leur valeur de combat globale ; le modificateur de commandement, ainsi que la valeur de combat modifiée. La partie opposée, réservée aux soviétiques, présente les données de façon strictement identique et les valeurs relatives pour ce camp. Si la liste des éléments affichés est trop longue, vous aurez de petites flèches permettant de la dérouler, vers le haut ou vers le bas. Ceci est mis en évidence dans le panneau de l'Axe.

La section centrale de la fenêtre libellée « *Forces Engaged* » est également séparée en deux parties, consacrées à l'axe et aux soviets. Les deux premières lignes présentent les troupes terrestres engagées, tandis que les deux dernières sont réservées aux unités aériennes. Notez qu'il existe au total huit niveaux de détail accessibles et paramétrables dans les options de jeu, sous la dénomination « *Combat Resolution Message Levels* », allant de 0 à 7. La valeur 0 masque complètement cette fenêtre de rapport et la valeur 7 affiche chaque coup de fusil tiré durant les combats. Vous pouvez également modifier ce niveau de détail en recourant aux raccourcis clavier « 0..7 » en cours de partie, sans passer par la fenêtre des options. Évidemment, un niveau de détails élevé augmente d'autant la durée d'affichage du rapport, cela pouvant aller jusqu'à plusieurs minutes. Le niveau par défaut se situe à 1, tandis qu'à 5 vous aurez l'affichage des impacts, dégâts et unités détruites.

Sous la liste des éléments engagés, entourés de jaune, vous pouvez constater que la « *125th Rifle Division* » vient d'être mise en déroute. Juste en-dessous sont présentés les tirages correspondants, avec sur la gauche le lien textuel « *Pause* » et sur la droite « *Exit* ». Pour rappel, sur la carte l'hexagone surligné de blanc indique l'emplacement précédemment occupé par l'unité soviétique et le cercle rose correspond à celui où sa déroute l'a conduite, environ 120Km plus loin. Comme précisé auparavant, les lignes rouges et vertes montrent les vols de soutien tactique. Je pense que le reste de la capture d'écran ne requiert pas d'autres commentaires.

Faisons une pause afin d'examiner en détails la « *269th ID* » et la manière dont cette « *Deliberate Attack* » aura pu l'affecter, ainsi que l'impact sur ses réserves logistiques. Cliquez sur le lien textuel de son marqueur, dans la barre latéral, afin d'ouvrir la fiche détaillée.

269th Infantry Division					202	
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 95/96	MAX 100
80	0	0	SdKfz-221 Armored Car	0		
80	327	10	Rifle Squad	51	Morale: 83	9-13
80	8	0	Cavalry Squad	9	NON-MOTORIZED	
80	34	1	Pioneer Squad	18	Vehicles/Need: 242 / 495	
80	94	1	7.92mm Anti-tank Rifle	19	HHQ: XXXI Panzer Corps	
80	108	2	7.92mm Machine Gun	27	OHQ: Army Group North	
80	53	0	50mm Mortar	19	Nation: Germany	
80	53	0	81mm Mortar	10	Supply/Need: 737 / 434	
80	68	4	37mm Anti-tank Gun	30	Fuel/Need: 19 / 39	
80	0	0	50mm Anti-tank Gun	0	Ammo/Need: 362 / 488	
80	36	0	105mm Howitzer	8	Support/Need: 544 / 540	
80	8	0	150mm Howitzer	6	Construction Value: 35	
80	6	0	150mm Infantry Gun	6	Transport Cost: 2734	
80	19	1	75mm Infantry Gun	10	In Supply (6 MP)	
80	539	1	Support	11		

Regardez les rectangles jaunes montrant les unités endommagées et leur niveau de fatigue. Prenez note également, dans la partie supérieure gauche du marqueur (partie droite de la fenêtre), de l'indicateur « *Soft Factor* » de couleur verte. Cliquez à présent sur « *SUPPLY/DETAILS* » :

269th Infantry Division

UNIT SUPPLY DETAIL
269th Infantry Division

Current Status

	In Unit	Required
Supplies:	737 (169%)	434
Fuel:	19 (47%)	39
Ammo:	362 (74%)	488
Vehicles:	242 (48%)	495
Hex to rail:	1	
MP to rail:	6	
Hex to HQ:	1	
MP to HQ:	6	

Turn 1 Supply Detail

Supplies Received (0%)
Ammo Received (0%)
Supply/Ammo Source:

Fuel Received (0%)
Fuel Source:

MP to HQ:
Range to HQ:

269th Infantry Division
XXXXI Panzer Corps (1/5)

9-13
100
READY

16667 195 0

169%
47%
74%

La liste « *In Unit* » reflète ce qui est affiché sur le marqueur. Remarquez aussi les différences entre une unité combattante et un H.Q. pouvant distribuer des ravitaillements à ces mêmes unités. Cliquez à présent sur « *Show Losses screen* » dans l'onglet d'information.

Air Losses	----- Permanent Losses -----			Recent Battle & Non-Combat Casualties	----- Permanent Losses -----	
	BATTLE	TURN	TOTAL		Current Turn	Total
Bf 109F-2	0	10	10	Fighter	0	10
Ju 88A	0	9	9	Level Bomber	0	9
				Flak Losses		12
I-153	5	8	8	Operational Losses		7
I-153BS	0	50	50	TOTAL LOSSES	0	19
I-15bis	0	34	34	Fighter Bomber	9	329
I-16 Type 18	0	77	77	Tactical bomber	0	14
I-16 Type 24	4	24	24	Level Bomber	6	94
MiG-3	0	136	136	Recon	0	36
SB-2	6	59	59	Flak Losses		5
SB-2(recon)	0	36	36	Operational Losses		15
Ar-2	0	35	35	TOTAL LOSSES	15	473
IL-2	0	14	14			

Comme vous pouvez le voir, à la suite de cette bataille quelques avions soviétiques supplémentaires sont venus grossir la liste des pertes. Passez maintenant à l'affichage des pertes terrestres.

Ground Losses			----- Permanent Losses -----		Recent Battle & Non-Combat Casualties	----- Permanent Losses -----	
		BATTLE	TURN	TOTAL		Current Turn	Total
Ger	Rifle Squad	5	5	5			
Ger	Pioneer Squad	1	1	1			
Ger	7.92mm Anti-tank Rifle	1	1	1			
Ger	7.92mm Machine Gun	2	2	2			
Ger	50mm Mortar	1	1	1			
Ger	81mm Mortar	1	1	1			
Ger	37mm Anti-tank Gun	2	2	2			
Ger	20mm Anti-aircraft Gun	1	1	1			
Ger	Support	4	4	4			
AXIS LOSSES							
	Men	267			178		178
	Guns	7			4		4
	AFV	0			0		0
	Men Killed						168
	Men Captured						0
	Men Disabled						10
SOVIET LOSSES							
	Men	3027			2770		2770
	Guns	40			36		36
	AFV	5			4		4
	Men Killed						763
	Men Captured						1556
	Men Disabled						451
CURRENT PLAYER							
	Trucks Lost in Combat				0		0
	Trucks Captured				0		0
	Trucks Lost Moving Supplies				0		0
	Trucks Lost Moving Units				0		0
Sov	T-38 M1937	4	4	4			
Sov	GAZ-AAMG	2	2	2			
Sov	BA-10 Armored Car	7	7	7			
Sov	Rifle Squad	95	95	95			
Sov	Sapper Squad	16	16	16			
Sov	7.62mm Machine Gun	26	26	26			
Sov	50mm Mortar	14	14	14			
Sov	82mm Mortar	8	8	8			
Sov	45mm Anti-tank Gun	9	9	9			
Sov	76mm Anti-aircraft Gun	1	1	1			
Sov	76mm Field Gun	1	1	1			
Sov	122mm Howitzer	1	1	1			
Sov	152mm Howitzer	2	2	2			
Sov	12.7mm Anti-aircraft MG	4	6	6			
Sov	7.62mm Quad Anti-aircraft MG	0	1	1			
Sov	37mm Anti-Aircraft Gun	1	2	2			
Sov	120mm Mortar	2	2	2			
Sov	76mm Infantry Gun	3	3	3			
Sov	Support	42	62	62			
Sov	Vehicle	2	12	12			

Notez le compte-rendu des troupes endommagées.

Notre prochaine tâche va consister à « nettoyer » la ligne de chemin de fer dans l'hexagone x47, y45 tenu par le « 106th NKVD Border Regiment ». La raison en est simple : nous allons utiliser cette ligne ferroviaire comme l'un de nos principaux moyens d'approvisionnement vers Riga. Le fait de ne disposer que de dix-sept tours avant la fin du scénario, nous contraint donc à entreprendre cette tâche dans les délais les plus brefs.



L'hexagone concerné pouvant être attaqué de trois positions différentes, comment déterminer laquelle sera la meilleure ? Bonne question ! Les « 1st » et « 6th PzD » risquent fort de laisser la « 269th ID » à la traîne assez rapidement. Nous devons aussi songer à conserver le H.Q. responsable du ravitaillement en fuel, matériels et troupes de soutien, dans un rayon de cinq hexagones de ces deux unités rapides. La solution consiste donc à réassigner la « 269th ID » à une formation d'infanterie, puisque nous avons à présent déterminé notre premier axe d'attaque.

Allons-y et sélectionnons le premier hexagone traité précédemment (x48, y46) puis désélectionnons les deux divisions de *panzers*, afin d'effectuer une « *Deliberate Attack* ». Encore une fois, notez qu'il s'agit ici de vous montrer certaines choses mais que vous pourrez éventuellement rejouer cette partie en expérimentant plusieurs types d'attaque différents, afin de déterminer quelles sont les meilleures tactiques.

Axis Forces Attacking:	1 of 1	Forces Engaged		Soviet Forces Defending:
269th Infantry Division (94) II/67th Howitzer Battalion (0) 615th Howitzer Battalion (1) 601st SP Lt Flk Bn (9)		ATK: men 18827, art 219, av 0 LOST: men 88, art 1, av 0	DEF: men 1426, art 0, av 0 LOST: men 820, art 0, av 0	106th NKVD Border Regiment (4)
6 Bf 109F-2 36 -> SdKfz-10/4 SP Flak 60 -> 20mm Anti-aircraft Gun 12 -> 20mm Quad Anti-aircraft Gun [v]		ATK: ftr 6, bmr 0, utfl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utfl 0	DEF: ftr 26, bmr 13 LOST: ftr 2, bmr 5, utfl 0	13 I-153 13 I-16 Type 24 13 SB-2
Combat Val: 104 Eng Val: 1 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 442		106th NKVD Border Regiment SHATTERED		Combat Val: 4 Fort 2->1 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 0
		Odds 4424.0 : 1		Exit

Zut ! Comme je le disais plus haut, il existe diverses approches... Je viens d'oublier de cliquer sur la pause. Pour rattraper le coup, il est toujours possible d'invoquer le raccourci « F11 » ou encore d'utiliser l'icône « Show battles sites ». Comme vous le constatez, nous avons réussi à expulser l'unité du NKVD de son hexagone, en obtenant comme résultat pour ce combat : « Shattered ». Je vous montrerai un peu plus tard où cette unité s'est réfugiée.

Parfait ; nous sommes parvenus à créer un espace vide d'environ 30Km dans la ligne de défense soviétique. C'est un bon départ. Avant de poursuivre, revenons observer l'état de la « 269th ID » après cette seconde bataille. Vous devez à présent maîtriser la routine nécessaire, aussi je vous laisse le soin d'afficher la fenêtre détaillée correspondante.

269th Infantry Division

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
80	0	0	SdKfz-221 Armored Car	0
80	325	11	Rifle Squad	57
80	8	0	Cavalry Squad	15
80	34	1	Pioneer Squad	27
80	94	1	7.92mm Anti-tank Rifle	26
80	108	2	7.92mm Machine Gun	39
80	53	0	50mm Mortar	32
80	53	0	81mm Mortar	16
80	67	5	37mm Anti-tank Gun	39
80	0	0	50mm Anti-tank Gun	0
80	36	0	105mm Howitzer	14
80	8	0	150mm Howitzer	12
80	6	0	150mm Infantry Gun	12
80	19	1	75mm Infantry Gun	16
80	539	1	Support	17

269th Infantry Division
XXXXI Panzer Corps (1/5)

XX

9-10

169%
 47%
 46%

100 → 100
READY

16657
→ 195
0

202

XX
9-10

TOE 94/96 MAX 100

Morale: 86

NON-MOTORIZED

Vehicles/Need: 242 / 495

HHQ: XXXXI Panzer Corps
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 736 / 434
Fuel/Need: 19 / 39
Ammo/Need: 227 / 488
Support/Need: 544 / 540

Construction Value: 33
Transport Cost: 2596
In Supply (2 MP)

SUPPLY DETAILS

ASSIGN / FORM

MERGE UNIT

Nous voyons que l'unité ne souffre encore que de pertes minimales. Notez aussi l'état des approvisionnements en matériel et fuel, le niveau de fatigue, de munitions, etc.. Ensuite ouvrez la fenêtre de TOE pour plus d'informations.

TOE		ACTUAL		
41a Infantry Division		269th Infantry Division		
NUM	GROUND ELEMENT	NUM	GROUND ELEMENT	PCT
333	Rifle Squad	336	Rifle Squad	100%
18	Cavalry Squad	8	Cavalry Squad	44%
36	Engineer Squad	35	Engineer Squad	97%
96	Infantry-AT	95	Infantry-AT	98%
112	Machinegun	110	Machinegun	98%
84	Light Mortar	53	Light Mortar	63%
54	Mortar	53	Mortar	98%
72	AT Gun	72	AT Gun	100%
48	Artillery	44	Artillery	91%
6	Heavy Infantry Gun	6	Heavy Infantry Gun	100%
20	Infantry Gun	20	Infantry Gun	100%
544	Support	540	Support	99%
men: 16978		men: 16657		

Pour mémoire, on trouve à gauche les effectifs de référence et à droite, ceux actuellement présents au sein de l'unité. Pour l'instant, les pertes modérées n'affectent que les pelotons de cavalerie et de mortiers légers. Le rectangle jaune en bas du panneau montre les dotations idéales en hommes par rapport à celles réellement constatées.

Passons rapidement en revue les pertes. Ouvrez l'écran afférent depuis l'onglet « Info Screen ». Voici ce que vous devriez constater :

	Recent Battle & Non-Combat Casualties	----- Permanent Losses ----- Current Turn	Total
AXIS LOSSES			
Men	88	255	255
Guns	1	4	4
AFV	0	0	0
Men Killed			244
Men Captured			0
Men Disabled			11
SOVIET LOSSES			
Men	820	3419	3419
Guns	0	36	36
AFV	0	4	4
Men Killed			977
Men Captured			1937
Men Disabled			505
CURRENT PLAYER			
Trucks Lost in Combat		1	1
Trucks Captured		0	0
Trucks Lost Moving Supplies		0	0
Trucks Lost Moving Units		0	0

Le nombre de pertes commence à augmenter. Continuez en affichant celles concernant les unités aériennes.

Air Losses	----- Permanent Losses -----			Recent Battle & Non-Combat Casualties	----- Permanent Losses -----	
	BATTLE	TURN	TOTAL		Current Turn	Total
Bf 109F-2	0	10	10	Fighter	0	10
Ju 88A	0	9	9	Level Bomber	0	9
				Flak Losses		12
				Operational Losses		7
I-153	1	9	9	TOTAL LOSSES	0	19
I-153BS	0	50	50	Fighter Bomber	2	331
I-15bis	0	34	34	Tactical bomber	0	14
I-16 Type 18	0	77	77	Level Bomber	5	99
I-16 Type 24	1	25	25	Recon	0	36
MiG-3	0	136	136	Flak Losses		7
SB-2	5	64	64	Operational Losses		19
SB-2(recon)	0	36	36	TOTAL LOSSES	7	480
Ar-2	0	35	35			
IL-2	0	14	14			

Là aussi, les dégâts sont plus importants.

Vous vous souvenez, je vous avais dit que nous reparlerions de ce « 106th NKVD Border Regiment » pour voir où il s'était replié ? Si vous activez le commutateur « Destroyed Units », puis cliquez sur le signe « + » qui suit, le mystère trouve sa solution :

Destroyed & Disbanded Units				----- Destroyed Units -----			
Turn	Nat	Name	Type	Disband	Prev Turn	Cur Turn	Total
[-] TURN 1				AXIS: 0 SOVIET: 1			
1	Sov	106th NKVD Border Regiment	Security				
				AXIS UNITS:			
				SOVIET UNITS:			
				Security Regiments			
				0 1 1			

- Changement de braquet

Déplacez le curseur de la souris au-dessus de *Memel* (x45, y43) et laissez apparaître le pop-up.



La « 261st ID » y est présente. Faites la même chose au-dessus de *Kretinga*, un hexagone au N-E de cette position.

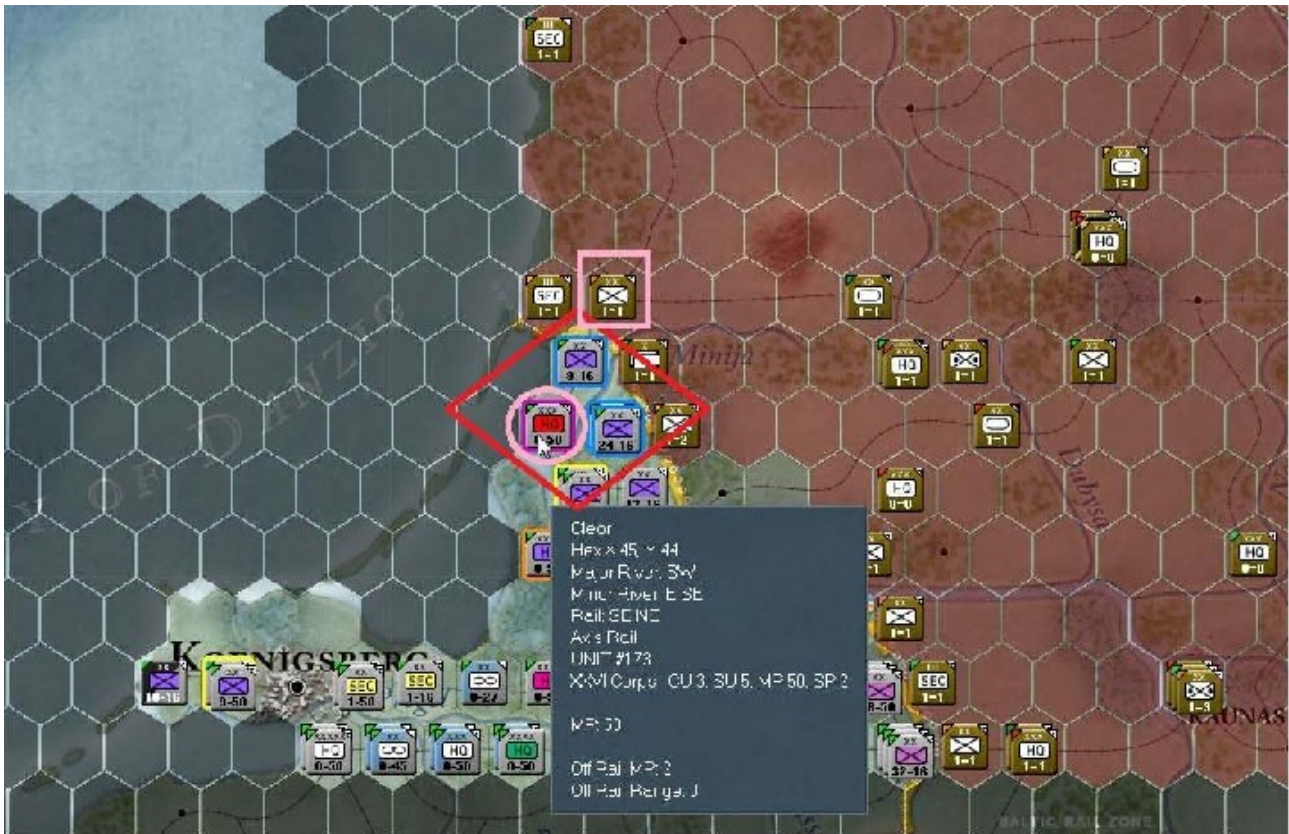


Remarquez la présence d'une rivière mineure au S-E et attardons-nous sur les informations concernant cette « 10th Soviet Rifle Division ». Le pop-up mentionne ceci : « (1/1) det 7, SP 1 ». Qu'est-ce que cela signifie ? Encore une excellente question, général ! Une partie de la réponse se trouve dans votre manuel, au bas de la page 53 mais je vais vous l'expliquer. Les deux premiers chiffres entre parenthèses indiquent la valeur de combat (CV) et le modificateur de défense applicable aux fortifications. Il arrive parfois que le pourcentage correspondant à la TOE soit également inclus ici (si vous reprenez la première capture de la « 291st ID », elle affiche : « 9/20 96% MP 16 SP 0 ». Ensuite, « det » indique le niveau de détection pour cet hexagone, en l'occurrence 7. Enfin, « SP 1 » correspond à la distance au plus proche dépôt de ravitaillement ferroviaire, exprimée en points de mouvement. Dans ce cas, l'unité se trouve à un point de mouvement de ces dépôts, respectivement au nord et au nord-est de sa position. N'oubliez pas qu'en raison du FoW désactivé nous avons accès à certaines informations qui nous seraient inaccessibles car dépendant essentiellement du niveau de détection. Dans ce cas, tout ce que nous aurions généralement serait résumé par quelque chose comme : « ??/? ».

Maintenant déplacez-vous d'un hexagone vers l'ouest et notez ceci :



Ce que nous essayons d'accomplir avec ces manipulations, consiste surtout à examiner chaque hexagone occupé par les soviétiques, dans le but de déterminer lesquels attaquer prioritairement. En partant du nord vers le sud, pour chaque capture d'écran qui suit, vous devrez sélectionner les H.Q. illustrés ou mentionnés dans le texte correspondant, en prenant soin d'exclure les autres unités empilées. Cela va nous renseigner sur les unités soviétiques, ainsi que sur celles que nous utiliserons pour les attaquer.



Cette capture montre le « XXVI Corps » (cerclé de rose) et ses subordonnés (surbrillance bleue par défaut) entourés d'un losange rouge, ainsi que la « 10th Soviet Rifle Division » dans un carré rose. L'un de nos objectifs sera de nettoyer cette ligne ferroviaire et plus important, de permettre au « XXVI Corps » de s'infiltrer pour former la pince nord de notre future poche.



Ici nous avons le « 1st Corps » et ses subordonnés (en rose et bleu) entourés d'un losange rouge. Le rectangle jaune correspond à la position des deux unités mises en déroute ou détruites lors de la première attaque de la « 26th ID ». Nos trois divisions d'infanterie vont s'insinuer dans la brèche créée par celle-ci et commenceront à former la poche.



Voilà le « XXXI Panzer Corps » (cercle rose) et ses subordonnés entourés d'un losange rouge. Leur mission consistera à exploiter par-delà la brèche, dans le but d'aider l'infanterie à compléter l'encerclement ou/et créer d'autres poches au N-E.



Enfin, sur cette capture d'écran, nous pouvons voir la mise en place prévue pour notre plan. Le rectangle rouge indique les unités placées en réserve opérationnelle.

- Commanders Review

Général, il serait temps pour nous de faire un état des lieux. De voir qui est en charge de qui et de quoi, dans cette armée. Comme le précise votre manuel : « *Les commandants jouent un rôle important.* » et ce ne sont pas là des paroles en l'air. Chaque H.Q. -à l'exception des bases aériennes et des unités de réparation- est sous la responsabilité d'un commandant qui supervise les unités directement sous ses ordres mais aussi, les autres commandants subordonnés. Chacun possède un rang et des capacités propres. Cela influence sur le type de H.Q. qu'il peut commander, ainsi que sur une multitude de caractéristiques, telles que le moral ; la fatigue ; les points de mouvement, le coût des affectations mais également la valeur et les aptitudes au combat de toutes les unités de soutien. Vous trouverez des détails dans votre manuel au chapitre 11.1.

Au sommet de l'échelle nous avons donc l'O.K.H. ainsi que l'Army Group North et les commandants pour ces deux formations.



Pour chaque H.Q. nous voyons, entourés de jaune, le nom de l'unité proprement dite et celui du commandant associé. Sous ce rectangle se trouve un pop-up répertoriant ses caractéristiques. En voici un bref récapitulatif complétant les informations disponibles aux chapitres 11.2 et 11.2.1 ... 11.2.5 du manuel. Chaque commandant possède huit capacités composées en deux groupes : « Political ; Morale ; Initiative ; Admin ; Mech ; Infantry, Air et Naval », dont les quatre dernières concernent spécifiquement les combats.

Les commandants peuvent également avoir quelques restrictions dans leur capacité à diriger (« Ground ; Air » ou « SS » seulement, par exemple). Leur propension vers certaines capacités peut aussi influencer sur les points nécessaires à leur transfert, ainsi que sur le moral ou la vitesse de récupération des unités. Cela modifie également les facultés de déplacement de celles-ci, de réparation des dégâts, d'utilisation des approvisionnements et du fuel. Enfin, elle fera varier les résultats aux tests administratifs (distribution des soutiens) et dans le cas des capacités de combat citées plus haut (« Mech ; Infantry, Air » et « Naval »), comme le libellé de chacune l'implique, les valeurs affecteront les unités correspondantes dans leurs résultats (probabilité de toucher et détruire, valeur au combat et points de mouvement).

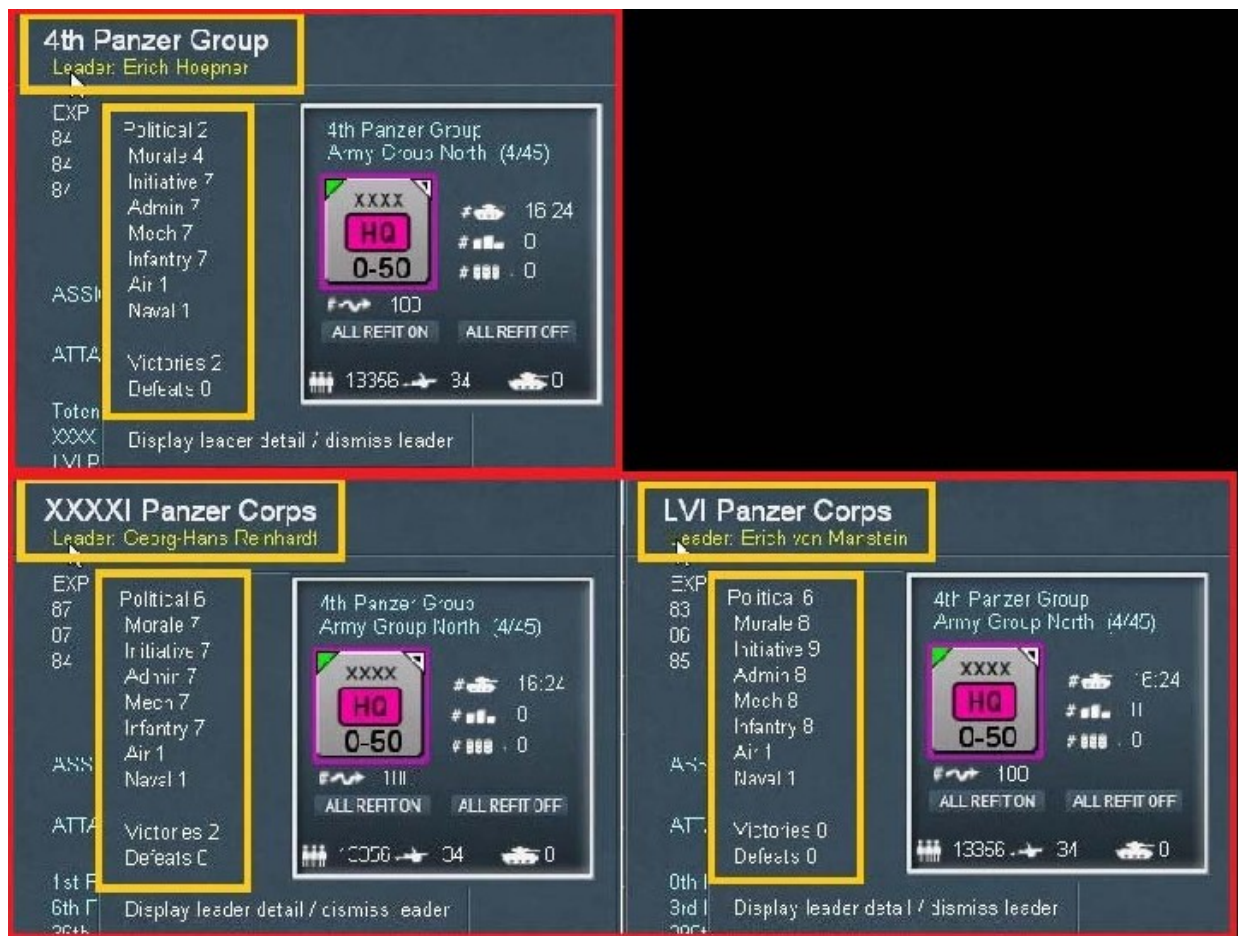
Prenons comme exemple concret le commandant de l'O.K.H., Franz Halder. Son attribut primordial, aussi développé que possible, est « Admin ». Cette caractéristique est fondamentale pour occuper un poste élevé dans la hiérarchie, tout comme l'est « Initiative », faculté qu'il a également cultivé. Comparons maintenant avec Leeb qui commande le H.Q. pour l'AGN. Il possède quelques traits au dessus de la moyenne. « Initiative », « Admin » ainsi que « Infantry » sont à 7.

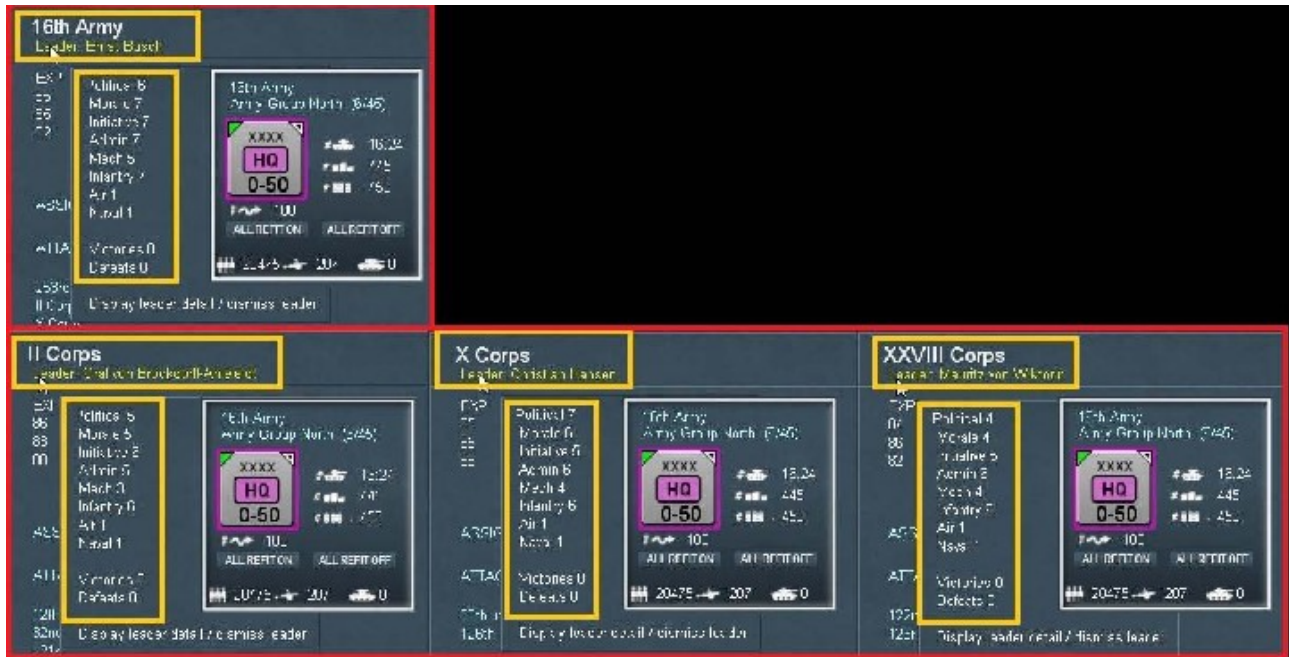
J'évalue mes commandants selon une échelle ayant des valeurs de l'ordre de 4 à 6 comme moyenne. Cela en rapport avec celles, maximales, plafonnant à 9. D'après cette mesure, les notes comprises entre 1 et 3 sont mauvaises, 4 à 6 correspondent à la moyenne et celles allant de 7 à 9 représentent le dessus du panier. En ce qui concerne les H.Q. d'unités terrestres, les exceptions notables à cette appréciation s'appliquent aux traits « Naval » et « Air ». Si vous jetez un œil sur les capacités d'un commandant de base aérienne, vous verrez que sa valeur en « Air » est (ou devrait être) bien supérieure à celles de ses collègues *terriens*.

La capture suivante récapitule la structure hiérarchique ; avec le commandant du H.Q. de la « 18th Army », ainsi que ses subordonnés chefs de corps, dont les capacités respectives sont mises en évidence :



Fer de lance de l'AGN, le « 4th Panzer Group » mené par Hoepner, avec ses valeurs à 7 et ses deux commandants de corps subordonnés : le « XXXXI Panzer Corps » de Reinhardt et ses 7 répartis un peu partout ; le « LVI Panzer Corps » commandé par un personnage célèbre, Manstein, dont les capacités proches de la perfection reflètent les compétences :





Pour terminer, le chef du H.Q. de la « 16th Army », Busch, accompagné de ses H.Q. de corps et des commandants affectés. Il est possible à tout moment d'accéder à ces informations (dans une présentation moins *graphique* que celle présentée ici) par l'intermédiaire du « Commander's Report (CR) » et dont nous couvrirons l'utilisation plus en détail un peu plus loin. En attendant, voici deux captures d'écran intéressantes issues de ce CR :

COMMANDER'S REPORT																
Units HQs Army Groups Leaders Ranks Locations Equipment																
21 HQs Selected High Com: 1, Army Groups: 2, Armies: 5, Corps: 10, Constr: 1, Air Com: 2																
Function: Support Units																
HQ Name	Not	Loc	Type	HHQ	Men	Cuns	AFV	Aircraft	Leader	SupL	CU	SU	CP	BldUp	Frms	
16th Army	GE	7179	Army	G. E. H.	21733	2507	608	502	Halcer	Lck	0	0	339	Flo	0	
Army Group North	GE	7179	Army Grp	G. E. H.	22258	2557	608	502	von Litzk	Lck	0	2	37	Flo	0	
Army Group Center	GL	7165	Army Grp	G. E. H.	22370	2111	0	0	von Beck	Lck	0	2	90	Flo	0	
16th Army	GL	4647	Corps	Army Group North	27350	0	0	0			0	0	0	Flo	0	
16th Army	GL	4649	Army Grp	Army Group North	28110	0	0	475	von Ar	Lck	1	0	11	Flo	0	
16th Army	GL	4649	Army Grp	Army Group North	27740	77	0	304	Forster	Lck	0	0	0	Flo	0	
16th Army	GE	4749	Army	Army Group North	17700	1574	20	27	Streck	Lck	2	1	0	0	Flo	0
II Corps	GE	4949	Corps	16th Army	22370	277	20	0	von Brockdorff-A	Lck	2	3	14	2	No	0
X Corps	GE	4949	Corps	16th Army	41570	455	0	0	Hansen	Lck	2	2	3	4	No	0
XXVIII Corps	GE	5048	Corps	16th Army	44596	425	0	0	von Wittmann	Lck	2	2	6	4	No	0
18th Army	GE	4546	Army	Army Group North	223870	2114	20	20	von Euse, ber	Lck	4	0	9	6	No	0
I Corps	GE	4646	Corps	18th Army	21353	675	20	0	von Both	Lck	3	3	8	2	No	0
XXVI Corps	GE	4544	Corps	18th Army	22523	620	0	0	Wodtke	Lck	3	3	5	2	No	0
XXVII Corps	GE	4545	Corps	18th Army	21330	208	0	0	von Chappuis	Lck	1	1	0	8	Flo	0
14th Panzer Group	GE	4548	Army	Army Group North	129283	1715	568	50	Hoecher	Lck	1	1	3	8	Flo	0
XXVI Panzer Corps	GE	4747	Corps	14th Panzer Group	74056	804	365	0	Reinhardt	Lck	1	1	10	0	Flo	0
LV Panzer Corps	GE	4848	Corps	14th Panzer Group	27722	255	197	0	von Finster	Lck	3	3	1	2	Flo	0
XXII Corps	GL	4549	Corps	9th Army	22375	270	0	0	Schubert	Lck	2	0	0	2	Flo	1
11th Air HQ Command	GL	4240	Army	Army Group North	22247	111	0	0	von Roeder	Lck	2	1	20	0	Flo	0
9th Army	GL	4440	Army	Army Group Center	74541	153	0	0	Thaume	Lck	1	0	7	10	No	0
I Corps	GL	4040	Corps	10th Army	27351	277	0	0	Wiedemann	Lck	1	0	0	4	No	0

HQ C: SP, AFV, AFV, AFV < Clear All Filters >
 Name: HQ Type: Filters: All Units

Sur celle-là vous voyez que nous avons utilisé l'onglet « H.Q. » et activé quelques filtres, comme indiqué dans le rectangle jaune en bas du rapport. En règle générale retenez que la présentation varie en fonction des filtres appliqués (*On* et *Off*) ainsi que selon les onglets ou les en-têtes utilisés. Ces derniers permettent l'affichage selon un ordre alphabétique ascendant ou descendant.

Sur cet onglet « Units » nous retrouvons les mêmes informations, concernant cette fois les unités dont les H.Q. sont présentés en pourpre. Les subordonnés apparaissant en bleu, donc cliquables, proposent un pop-up. Juste après la colonne « Nationality » on trouve celle intitulée « Location », dont la liste de coordonnées renvoie directement à la position équivalente sur la carte ; l'unité concernée étant alors centrée à l'écran. Il reste beaucoup à dire au sujet de ces écrans de rapport, aussi nous y reviendrons plus tard. Vous en savez suffisamment pour l'instant.

COMMANDER'S REPORT															Supply							
															Current	Front	Front2					
															Function							
35 Units Selected															Infantry	MAX	COLO	Support Level				
Men: 46L754, Guns: 4673, 7FV6, 68E, Air: 110															Infantry	MAX	COLO	Support Level				
Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DBQ	Men	Guns	AFV	AC	Inf	Eqr	FuL	CV	%Tow	TowH	MP	TUOB	RI/Ra	SupL	E/C	Wm	Lev
1 Fliegr Corps	AF	49,49	Cross	Infantry Div 1	4	9400	0	0	-	88	83	0	0	32	100	50	-	-	18	1x	4	1
1 Fliegr Corps	AF	49,49	Cross	15 L Army	3	4700	0	0	-	87	84	0	0	33	100	50	-	-	3	-	0	1
12th Inf Div	AF	50,49	Inf	I Corps	4	15000	163	0	-	87	90	0	0	18	86	100	18	-	-	-	0	1
32nd Inf Div	AF	50,49	Inf	I Corps	4	17006	203	0	-	87	90	0	0	14	100	18	-	-	-	-	0	1
12th Inf Div	AF	50,49	Inf	I Corps	4	15751	178	0	-	77	70	0	0	8	81	100	18	-	-	-	0	1
1 Fliegr Corps	GE	49,48	Cross	18 J Army	13	4700	0	0	-	88	85	0	0	33	100	50	-	-	2	-	0	0
30th Inf Div	GE	49,47	Inf	I Corps	4	17078	200	0	-	82	90	0	0	10	100	18	-	-	-	-	0	0
126th Inf Div	GE	49,47	Inf	I Corps	4	16988	200	0	-	72	70	0	0	5	100	18	-	-	-	-	0	0
100th Inf Div	GE	50,48	Cross	18 J Army	12	4800	0	0	-	82	84	0	0	33	100	50	-	-	2	-	0	0
122nd Inf Div	GE	50,48	Inf	I Corps	5	16964	197	0	-	82	70	0	0	5	99	100	18	-	-	-	0	0
123rd Inf Div	GE	50,48	Inf	I Corps	5	16968	196	0	-	72	70	0	0	5	99	100	18	-	-	-	0	0
209th Inf Div	GE	47,49	Inf	18 J Army	13	13656	209	0	-	82	80	0	0	5	87	100	18	-	-	-	0	0
281st Inf Div	GE	45,48	Inf	I Corps	4	16736	182	0	-	72	75	0	0	10	95	100	18	-	-	-	0	0
1 Fliegr Corps	GE	46,46	Cross	18 J Army	14	4740	0	0	-	88	85	0	0	33	100	50	-	-	3	-	0	0
151 Inf Div	GE	47,46	Inf	I Corps	4	16843	196	0	-	82	90	0	0	14	97	100	18	-	-	-	0	0
11th Inf Div	GE	46,45	Inf	I Corps	4	16843	196	0	-	82	90	0	0	14	97	100	18	-	-	-	0	0
21st Inf Div	GE	47,46	Inf	I Corps	4	16897	200	0	-	82	90	0	0	14	99	100	18	-	-	-	0	0
100th Inf Div	GE	45,44	Cross	18 J Army	13	4840	0	0	-	88	85	0	0	33	100	50	-	-	3	-	0	0
61st Inf Div	GE	46,44	Inf	I Corps	4	16852	198	0	-	82	85	0	0	15	97	100	18	-	-	-	0	0
217th Inf Div	GE	46,44	Inf	I Corps	4	16651	182	0	-	82	85	0	0	15	95	100	18	-	-	-	0	0
100th Inf Div	GE	45,45	Cross	18 J Army	14	4640	0	0	-	88	86	0	0	33	100	50	-	-	3	-	0	0
28th Inf Div	GE	45,45	Inf	I Corps	5	16990	203	0	-	72	75	0	0	10	100	18	-	-	-	-	0	0
Total exp 33 Mod Di	GE	46,48	Misc	4 J. Ex. Gps.	14	18235	230	6	-	82	90	0	0	14	99	100	50	-	-	-	38E	0
100th Inf Div	GE	47,47	Cross	4 J. Ex. Gps.	12	4800	0	0	-	88	85	0	0	33	100	50	-	-	4	-	2	0
1st Para. Div	GE	48,46	Arm	1st Para. Corps	4	15264	130	134	-	82	90	0	0	15	95	100	50	-	-	-	0	0
6th Para. Div	GE	48,46	Arm	1st Para. Corps	4	15703	136	133	-	82	90	2	25	104	100	50	-	-	-	-	0	0
36th Para. Div	GE	47,47	Misc	1st Para. Corps	5	14228	188	0	-	82	85	0	0	12	100	50	-	-	-	-	0	0
269th Inf Div	GE	48,46	Inf	1st Para. Corps	4	16657	195	0	-	88	90	30	10	94	100	10	-	-	-	-	0	2
100th Inf Div	GE	48,48	Cross	4 J. Ex. Gps.	12	4740	0	0	-	88	84	0	0	33	100	50	-	-	3	-	0	0
8th Para. Div	GE	48,47	Arm	1st Para. Corps	4	15656	139	137	-	82	90	0	25	102	100	50	-	-	-	-	0	0
3rd Para. Div	GE	48,48	Misc	1st Para. Corps	5	14540	204	0	-	82	90	0	0	15	103	100	50	-	-	-	0	0
230th Inf Div	GE	48,47	Inf	1st Para. Corps	4	16636	182	0	-	82	90	0	0	11	95	100	18	-	-	-	0	0
1 Fliegr Corps	GE	40,48	Cross	18 J Army	9	4740	0	0	-	88	83	0	0	33	100	50	-	-	1	-	0	0
86th Inf Div	GE	40,48	Inf	I Corps	5	16744	197	0	-	72	75	0	0	10	99	100	18	-	-	-	0	0
Pol. rel 33 Inf Div	GE	39,48	Inf	I Corps	4	17367	180	0	-	82	75	0	0	11	99	100	18	-	-	-	55	0

UNIT DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Isolated: ALL	Repaired: ALL	Not on Map: ALL	On Map: ALL	Unit Formator: All	Type: All	Filters: Off	Order: A-Z	Asc/Desc: Asc	Ent: Cond	Sort: Port	ME: All	Dr. and: None	Depleted: All	Combat Ready: ALL	Loaded: ALL	High Seas: ALL
---------------	---------------	-----------------	-------------	--------------------	-----------	--------------	------------	---------------	-----------	------------	---------	---------------	---------------	-------------------	-------------	----------------

À présent je pense que vous êtes prêts à vous débrouiller *un peu* par vous-mêmes. Vous devriez savoir comment trouver vos unités et initier des attaques diverses. Prêts également à aborder d'autres aspects de l'apprentissage. Dans un moment nous allons mettre à profit ce que vous avez vu jusqu'ici, en lançant trois attaques planifiées (« *Deliberate Attacks* »), avec trois divisions d'infanterie et sur trois hexagones différents. Si vous le souhaitez, vous pouvez sauvegarder la partie. Revenez au rapport ici pour la suite de l'instruction. Prenez aussi le temps, si nécessaire, pour aller aux latrines pendant que le *vieil homme* aura le dos tourné...

J'espère que vous êtes à l'aise ? Nous allons donc effectuer trois attaques, afin d'ouvrir un peu plus les lignes ennemies avant de commencer l'encerclement et permettre à nos blindés, ainsi qu'à nos troupes motorisées d'exploiter. Pour y parvenir, vous allez lancer trois « *Deliberate Attacks* » (leur ordre importe peu). Gardez aussi à l'esprit qu'en raison des bonus très substantiels dont dispose l'Axe en juin 1941, l'usage d'attaques rapides (« *Hasty Attacks* ») en terrain ouvert ou de *Deliberate* sur un marais ou une rivière, aura moins d'incidences et demeure une option très convenable. Voici mes choix :

- La « *291st ID* » attaque sur x45, y42.
- La « *126th ID* » attaque sur x49, y46.
- La « *121st ID* » attaque sur x51, 48.

Si vous avez suivi jusqu'ici et écouté les instructions, voici quel devrait être l'aspect de votre carte :



Vos résultats devraient être très similaires, avec notamment l'éviction de quelques unités NKVD et de troupes fortifiées hors de leurs positions. Cela devrait permettre de prendre au piège environ cinq éléments adverses sur la ligne de front mais aussi la percée de notre infanterie, puis l'établissement du placement qui permettra d'envisager d'autres encerclements, plus en profondeur. Maintenant trouvez et sélectionnez la « 12th ID » et excluez les autres unités présentes dans la pile :



En principe, les annotations devraient être suffisamment explicites. Maintenant, sans effectuer de déplacements et sous réserve que vous ayez activé l'option d'affichage des points de mouvement, placez votre curseur au-dessus de chaque hexagone contrôlé, en attente de contrôle et non contrôlé. Cela afin de vérifier les diverses possibilités offertes en termes de points de mouvement. Sélectionnez différentes unités alliées, pour déterminer leurs capacités de déplacement dans les mêmes conditions.

Maintenant vous avez un aperçu concret de ce que sont les notions de contrôle des hexagones (voir le manuel chapitre 6.3.1 à 6.3.4) et de *mouvement/combat*, du moins en relation avec les attaques de type planifiées (nous verrons les attaques rapides dans un moment).

Trouvez l'hexagone x48, y46 et dé-sélectionnez les deux divisions blindées, afin de ne conserver que la « 269th ID ». Notre but est de l'utiliser pour fixer la « 23rd Tank division (TD) » soviétique, ainsi que le « 10th Rifle Corps (RC) » et la « 9th AT Brigade », en avançant à la position x49, y43 :



Déplacez la « 269th ID » jusqu'à cet hexagone.

Voici l'état du front actuel :



Je vous demanderai à présent, général, de garder votre sang-froid et de ne pas commencer à déplacer frénétiquement toutes vos unités...

Sélectionnez l'emplacement d'origine de la « 269th ID » et considérez la carte, à présent colorée, montrant clairement les positions dorénavant accessibles par vos blindés :

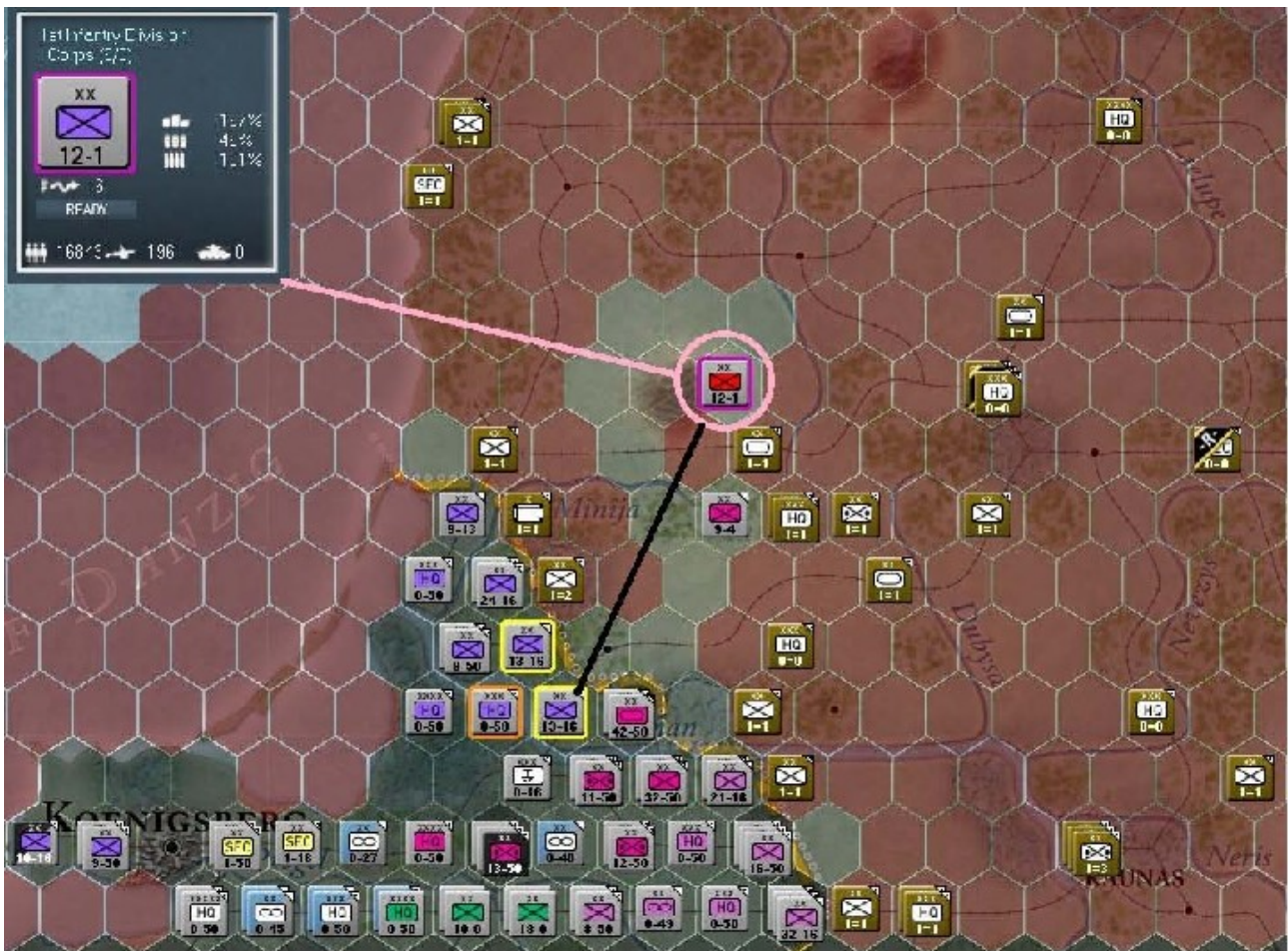


Remarquez que vos division de *Panzers* peuvent atteindre *Riga* et d'autres localités au nord, au nord-est et même encore plus à l'est. *Riga* est située à seulement 240Km de nos positions actuelles. Rendez-vous à présent dans l'hexagone x47, y46 et sélectionnez la « 1st ID ». Tout en gardant à l'esprit notre plan général, regardez quels sont les endroits que cette division peut atteindre.

Allez-y, déplacez-là vers l'hexagone x49, y41 afin qu'elle puisse apporter son soutien depuis l'extérieur de la poche en préparation :



Une fois cette unité en place, voici l'aspect de la carte :



Remarquez les hexagones dont l'état passe à celui de *contrôle contesté*? Bien ; revenez à la position de départ de la « 1st ID » ; nous allons déplacer la « 21st ID ». Notez les mouvements possibles et positionnez le curseur au-dessus de l'hexagone x46, y39. Placez-y la « 21st ID », dans le but d'aider à sceller les zones de contrôle en bas de la poche, tout en maintenant un semblant de contact avec la « 1st ID ».

Déplacez l'unité vers cette position afin d'obtenir ceci :



Avez-vous remarqué l'espace libre de 50Km entre les deux divisions ?



Pas de panique ; tout va bien, général. Sélectionnez la dernière division d'infanterie du « I Corps » dans l'hexagone x46, y45 et déplacez-là vers la position x48, y42, afin de finaliser l'opération :



Pour terminer, déplacez la « 11th ID » sur cette portion de voie ferrée ; nous avons maintenant une carte qui se présente ainsi :



Parfait ; il est temps maintenant de déployer nos forces. Pour ce faire, cliquez sur le bouton libellé « *Build up/Break down* ». Voici ce que cela devrait donner :



Choisissez n'importe quel régiment de la division, en dé-sélectionnant les deux autres (dans notre cas optez pour le « 3/11th ID » dont le nom s'affiche dans la barre latérale) et déplacez-le d'un hexagone vers l'est (x49, y42). Puis sélectionnez le second régiment et mettez-le en attente au nord-ouest (x47, y41). Ce qui nous laisse le premier régiment, sur sa position de départ (x48, y42). Si vous avez bien suivi et n'avez pas commis d'erreurs lors de la sélection des unités du « I Corps », vous devriez obtenir ceci :



Sur la capture d'écran ci-dessus nous avons le H.Q. du « I Corps » et nous voyons la destination des deux régiments fraîchement constitués, mise en évidence par les flèches jaunes partant du carré de même couleur. Les deux losanges représentent les « 21st ID » et « 1st ID » entourées de rouge par le système d'avertissement, nous indiquant qu'elles sont actuellement hors de la zone 2C (Command and Control). Nous allons immédiatement rectifier cette situation. À cet effet, sélectionnez le H.Q. du « I Corps » et cliquez droit sur la destination que nous allons lui ordonner d'atteindre. En l'occurrence nous voulons éviter que des unités soviétiques ne puissent le menacer, après avoir tenté de s'extirper de la poche.

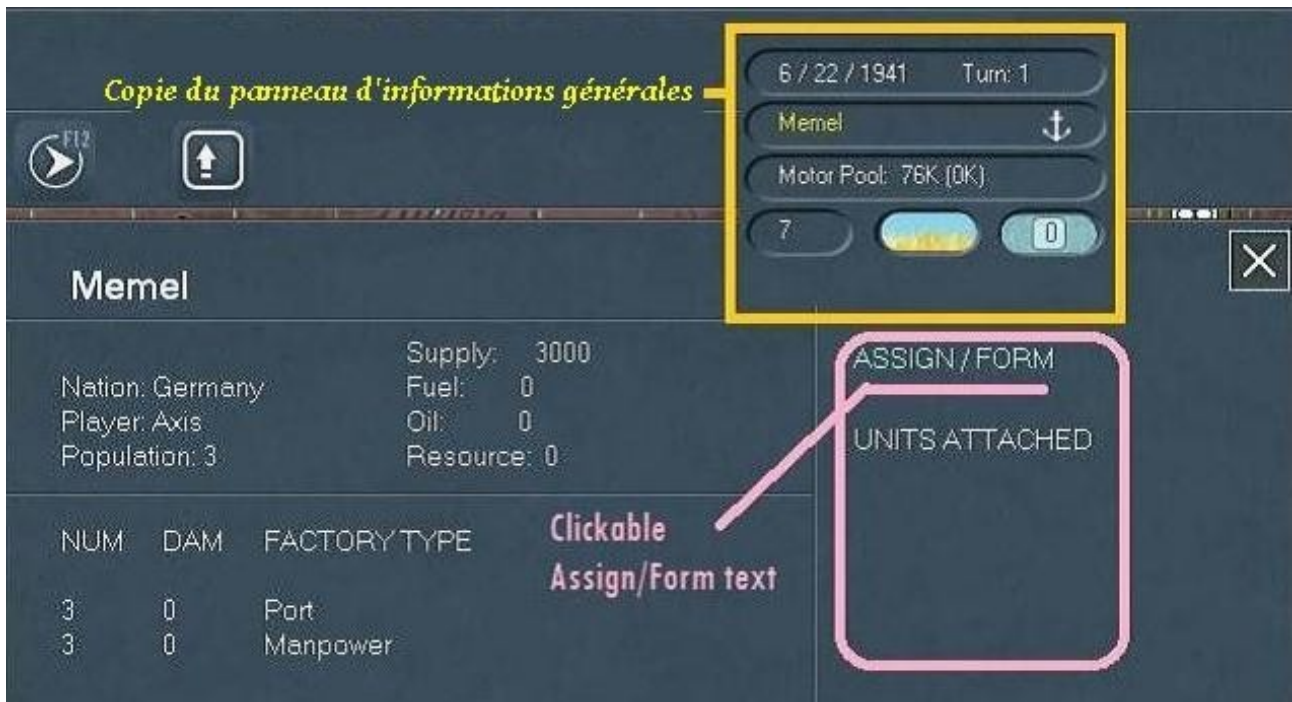
Dans cette perspective il semble que le déplacer vers l'hexagone x49, y42 pour l'empiler avec le « 1/11th ID » devrait faire l'affaire. Votre carte devrait se présenter de cette façon :



À présent portons notre attention sur le « XXVI Corps ». Commençons par activer la « 291st ID » située à Memel (x45, y43). Puisque vous êtes familiarisés avec la procédure, effectuez une attaque planifiée sur Kretinga (x46, y42). Vous devriez obtenir au moins la déroute, si ce n'est l'élimination de la « 10th Rifle Division » soviétique :



En haut à gauche j'ai collé les données présentées dans la barre latérale, ainsi que le cartouche d'information générale, afin de vous montrer que le nom de la localité s'affiche lors de la sélection d'un hexagone urbanisé, tout comme l'indication des zones portuaires. C'est le cas ici.



Ce qu'il faut retenir de cette illustration, c'est le texte en rose et la zone rectangulaire montrant qu'il est possible de sélectionner des unités de soutien anti-aériennes, dans le but d'améliorer les défenses de cette ville contre d'éventuels bombardements soviétiques. Revenez à *Memel* et sélectionnez la « 291st ID ». Donnez-lui pour mission une attaque planifiée contre la « 46th » fortifiée dans la position x46, y43. Vous devriez parvenir à obtenir sa reddition :



Ordonnez ensuite à la « 291st ID » de se déplacer directement dans *Kretinga* et d'attendre là (pour l'instant). Voilà l'illustration du mouvement à effectuer :



Allez sur l'hexagone x46, y44 et activez-y la « 61st ID ». Regardez qu'elles sont ses possibilités de mouvement :



Mettez-la en position aux coordonnées x47, y37, comme ceci :

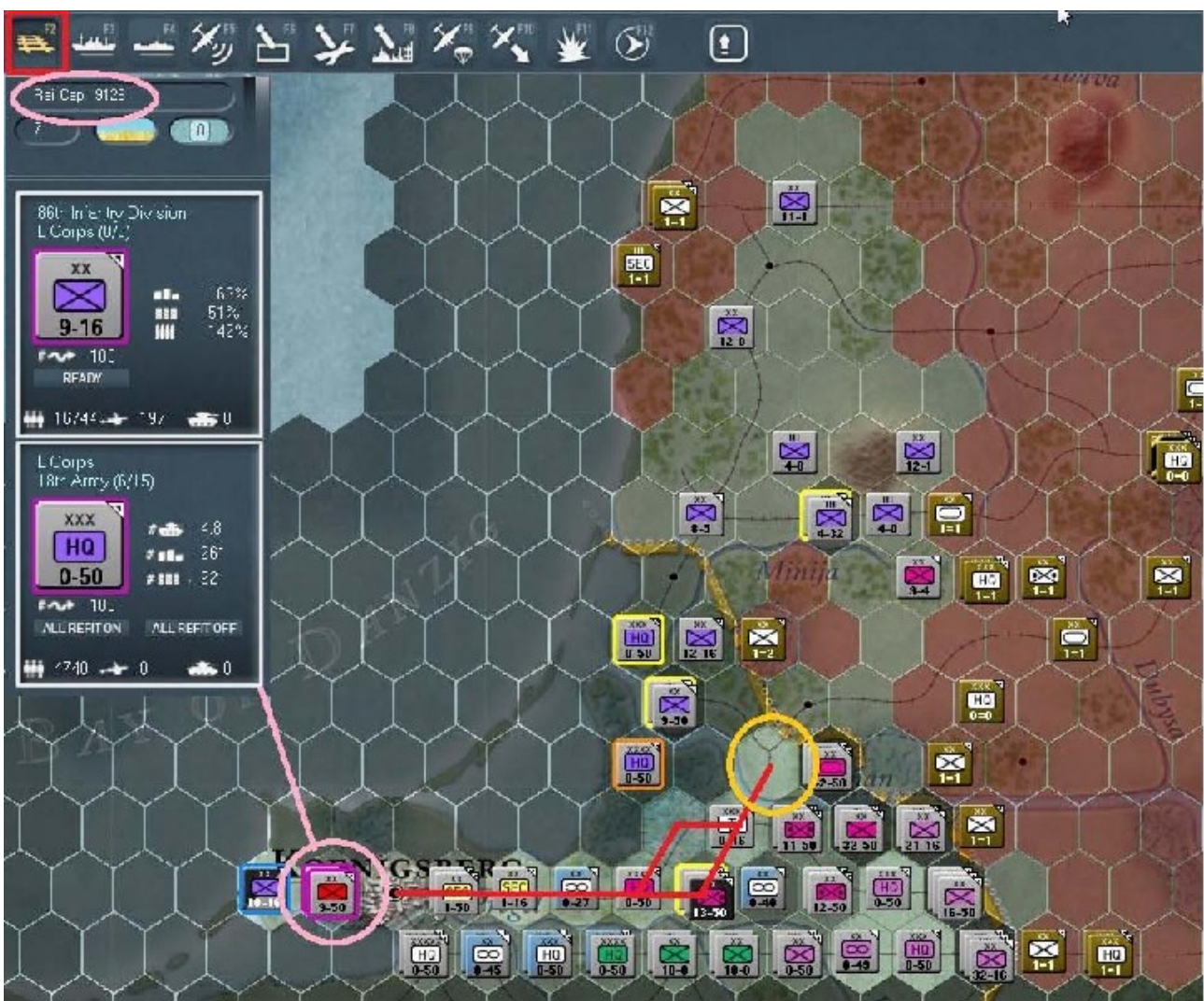


Prenez le temps de faire une pause à présent et de réfléchir sur tout ce que nous venons d'assimiler jusqu'ici. Regardez la carte et lorsque vous vous sentez prêts, reprenez votre paquetage pour me retrouver avant d'aborder la suite.

- Levez les amarres !

Le scénario étant plutôt court, nous allons tout de même essayer de voir un maximum des éléments du gameplay. À ces fins je vais vous demander de situer l'hexagone x40, y48 et d'y trouver les « L Corps » et « 86th ID ». Ces deux unités sélectionnées, activez la fonction « Rail Mode », via son icône ou grâce au raccourci équivalent « F2 ». Cela fera monter vos troupes à bord d'un train. Dès lors, en déplaçant le curseur de la souris, seuls sont mis en surbrillance les hexagones accessibles par le rail. Pour cela il convient que ceux-ci soient en bon état et sous contrôle allié. Vous trouverez plus de détails sur ce mode de transport aux sections 14.2 et 14.2.1 du manuel.

En résumé, pour un déplacement par le rail il suffit de choisir les unités, d'activer le mode correspondant avec « F2 », puis de déterminer la destination. Dans notre exercice, cette dernière se situe en x47, y46 :



Avant de poursuivre, étudiez les marqueurs d'unités copiés depuis la barre latérale et le cartouche d'information. Dans le cadre d'un déplacement par rail, celui-ci indique votre réserve de points de mouvement pour ce mode. En l'occurrence il est ici égal à 9 126. Allez-y et cliquez droit sur l'hexagone x47, y46 et observez vos deux unités se déplaçant en train.

Lorsqu'elles seront parvenues à destination vous devriez obtenir ceci :

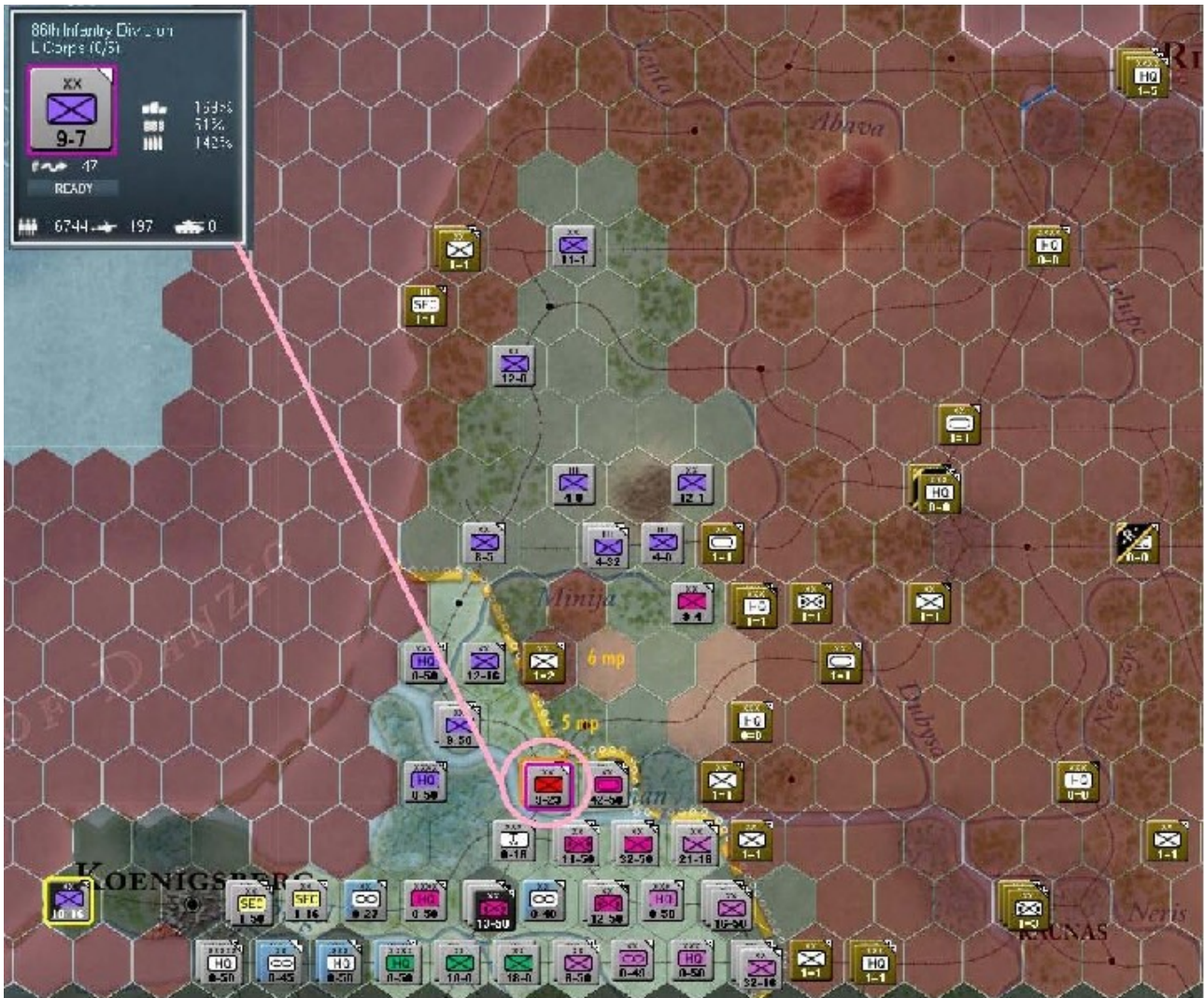


Pendant ce voyage vous aurez sûrement remarqué l'icône, en forme de petit train, ainsi que la mention « On Train » sur les marqueurs, dans la barre d'information latérale. Tout comme l'indication « Current Strategic Movement (SMP) Available »; dans notre cas elle renvoie la valeur « 62 » sur chacune de nos deux unités. Pour finir, la soustraction est faite du total dans le cartouche, en haut à droite, indiquant à présent « 4 756 » de capacité de transport ferroviaire résiduelle. En complément, sachez que vous pouvez toujours obtenir cette information pour chaque unité, affichée sur les marqueurs de la barre latérale, sous l'icône OTAN.

Revenons maintenant en mode de déplacement par défaut « F1 ». Ceci aura pour effet de remettre nos deux unités sur la terre ferme, si toutefois il leur reste suffisamment de points de mouvement pour cela.



Comme vous le voyez ici, elles bénéficient encore de 47% de leur capacité. Dé-sélectionnez à présent le « L Corps HQ ». Vous voyez maintenant affiché le nombre de MP nécessaires pour accéder à l'un de ces hexagones.



Le moment est venu de vous montrer comment effectuer une attaque hâtive (« *Hasty Attack* »). Envoyez la « 86th ID » jusqu'à *Taurage*, dans l'hexagone x47, y45 et tandis que vous survolez la position x47, y44 avec le curseur, remarquez comme l'icône d'attaque a changé.

Voilà à quoi ressemble l'indicateur d'une attaque hâtive :



Avec ce mode sélectionné, investissons la position indiquée et voyons comment les choses se passent. Votre résultat peut être différent mais dans mon cas, le défenseur a tenu sans céder. Pourquoi cela ? Simplement parce que cette « 90th Rifle Division » est retranchée dans un marais (« Swamp ») et qu'en l'occurrence une attaque planifiée aurait été plus efficace. Une autre question qui pourrait vous venir à l'esprit serait de demander pour quelles raisons j'ai inclus le H.Q. dans le déplacement par train ? C'est parce qu'il aura permis d'associer à notre attaque quelques unités de soutien, principalement des pièces d'artillerie.

- Terre en vue

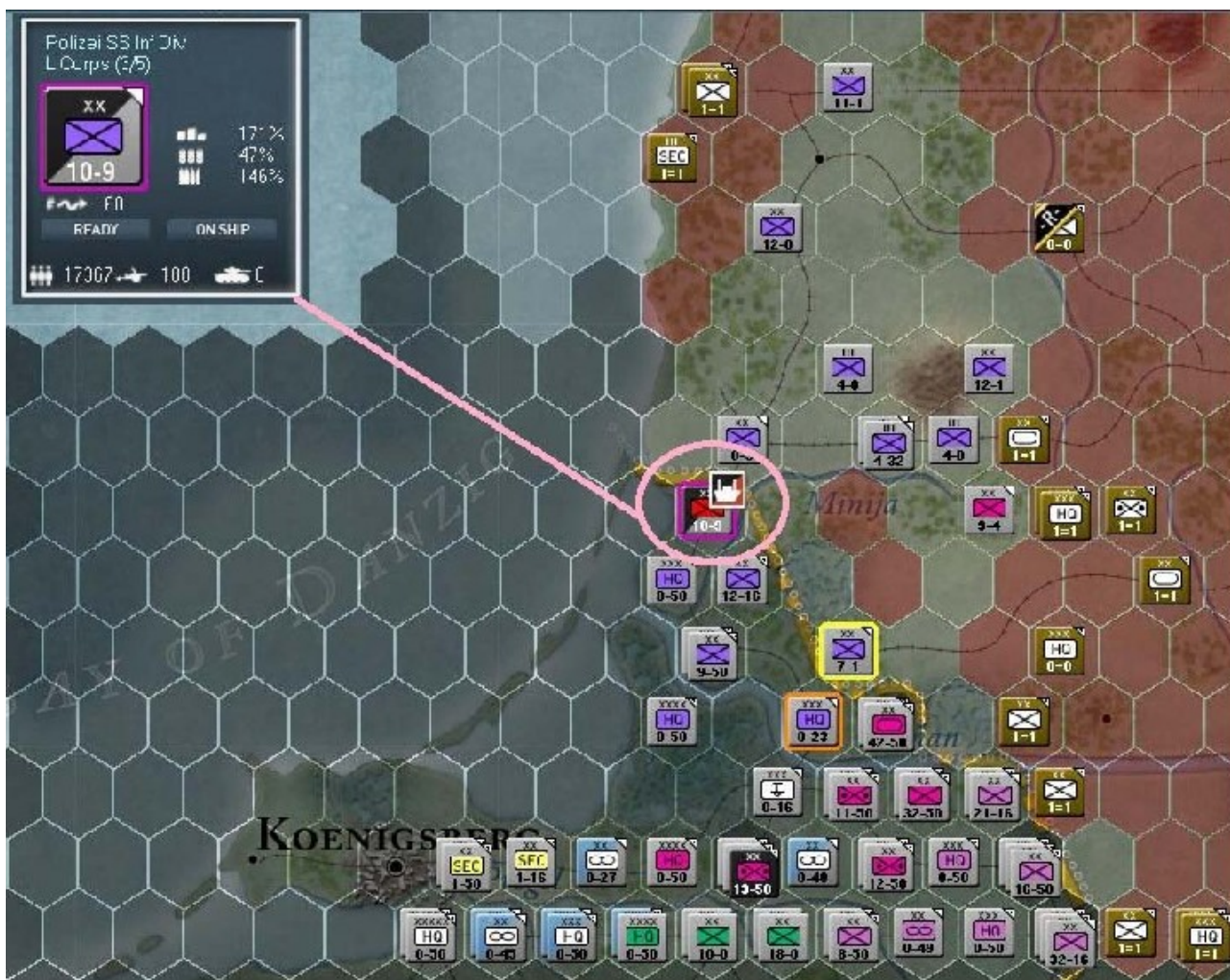
Ainsi que vous pouvez vous en douter, les déplacements et actions menées dans cet exercice ne sont certainement pas optimum en termes de résultats mais là n'est pas le but. Il s'agit évidemment de vous familiariser avec le plus d'options du jeu possibles.

Mettez l'interface en mode « *Naval Transport Mode* » avec l'icône ou le raccourci « *F3* » et localisez le port de *Pillau* dans l'hexagone x39, y48. Cliquez dessus pour obtenir ceci :



Les visuels collés dans la partie gauche de cette capture d'écran correspondent, comme précédemment, aux informations fournies par la barre latérale et le cartouche général. La ligne rouge montre la route à utiliser pour transporter par voie maritime l'unité sélectionnée, jusqu'au port de *Memel*. Allez-y et déplacez par bateau votre « *Polizei SS ID* » jusqu'à *Memel*.

Une icône de navire apparaît, permettant de visualiser le trajet. Une fois terminé vous aurez ceci :



Lorsque l'unité est en sécurité dans le port, revenez au mode de déplacement par défaut.

Sur la capture d'écran suivante le carré jaune indique la destination finale, où nous voulons que nos troupes de police se rendent. De cette manière, cette division finira de convertir en zone contrôlée le dernier hexagone restant. Allez-y et déplacez la « SS Polizei Division » vers x46, y40.



Notez dans l'image suivante (rectangle jaune) le rayon de commandement indiquant « 6/5 ». Cela signifie que cette unité se trouve hors de la zone de C2. Cela est évident lorsque l'on voit que cette « Polizei SS Division » apparaît en surbrillance rouge lorsque le « L Corps H.Q. » est sélectionné. Déplacez-le d'un hexagone vers le nord-est.

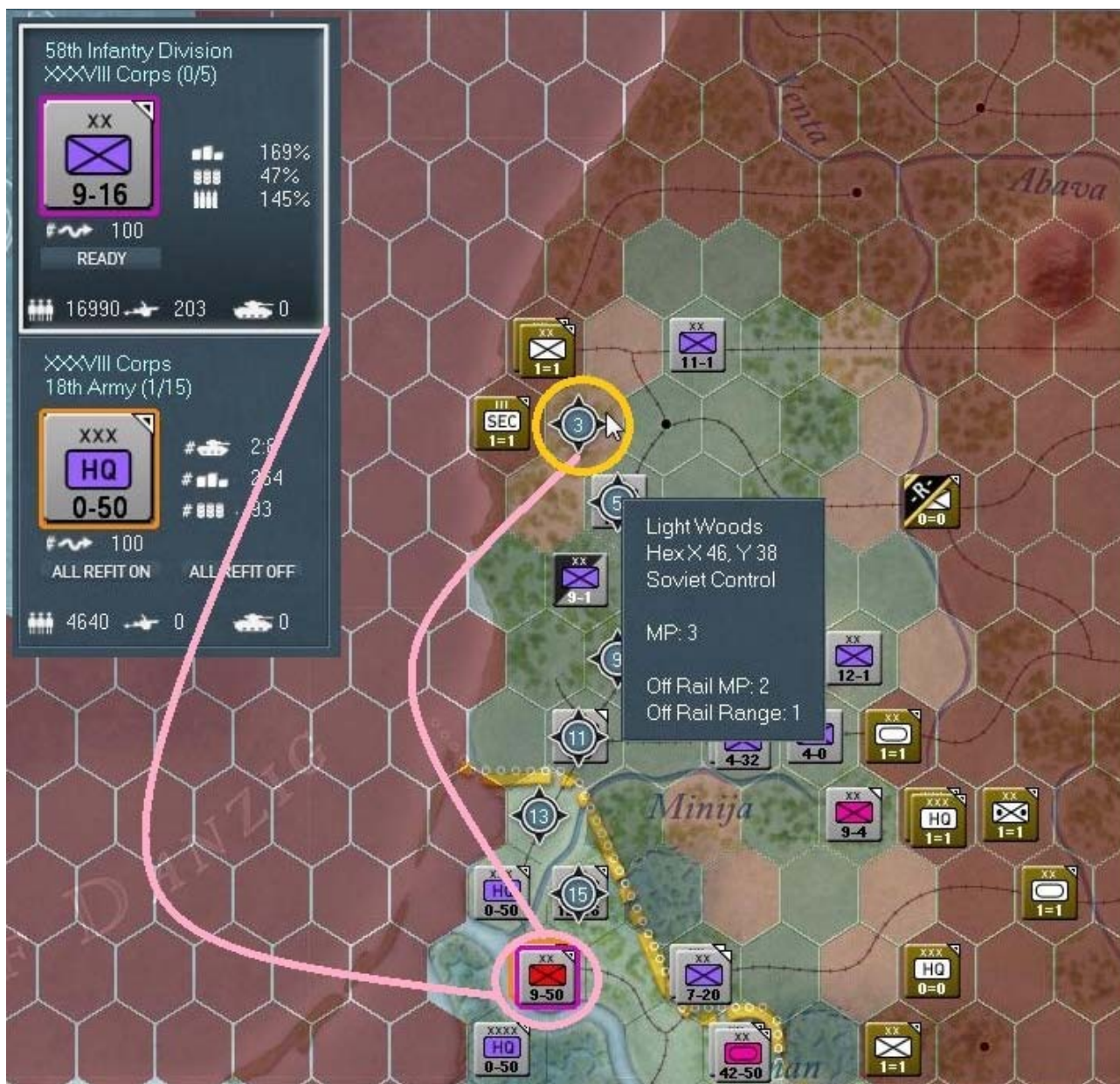


Ce mouvement devrait remettre votre division SS à distance de commandement C2.

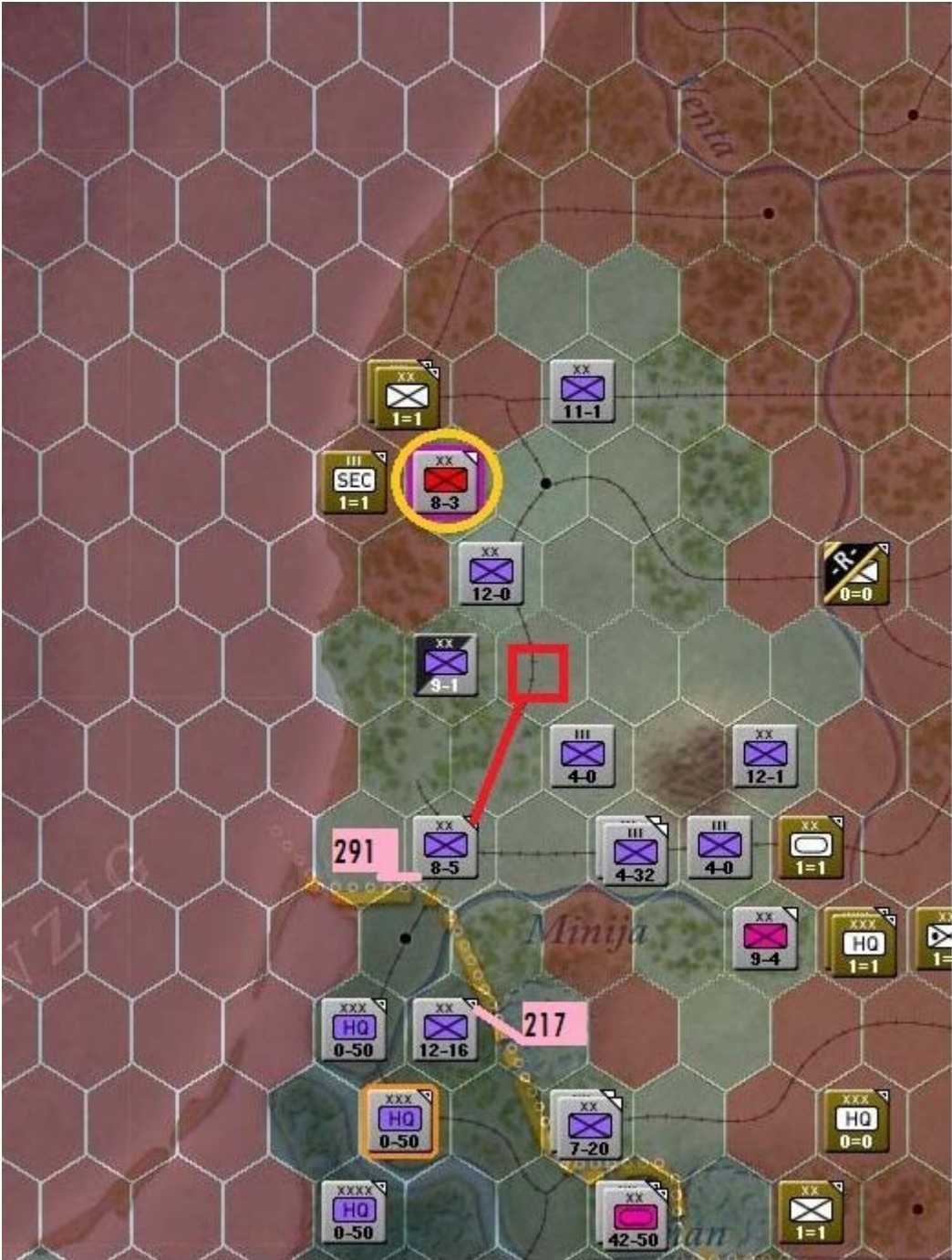


Vous pouvez remarquer ci-dessus que l'unité est rentrée dans le giron C2, ainsi que le dénote la présence d'un sur-lignage bleu. La barre d'information latérale (ici collée à gauche) le confirme en indiquant à présent : « 5/5 ».

Localisez le « XXXVIII Corps H.Q. ». Ce corps ne possède qu'une seule unité assignée, en l'occurrence la « 58th ID ». Dé-sélectionnez le H.Q. et survolez du curseur l'hexagone x46, y38 :



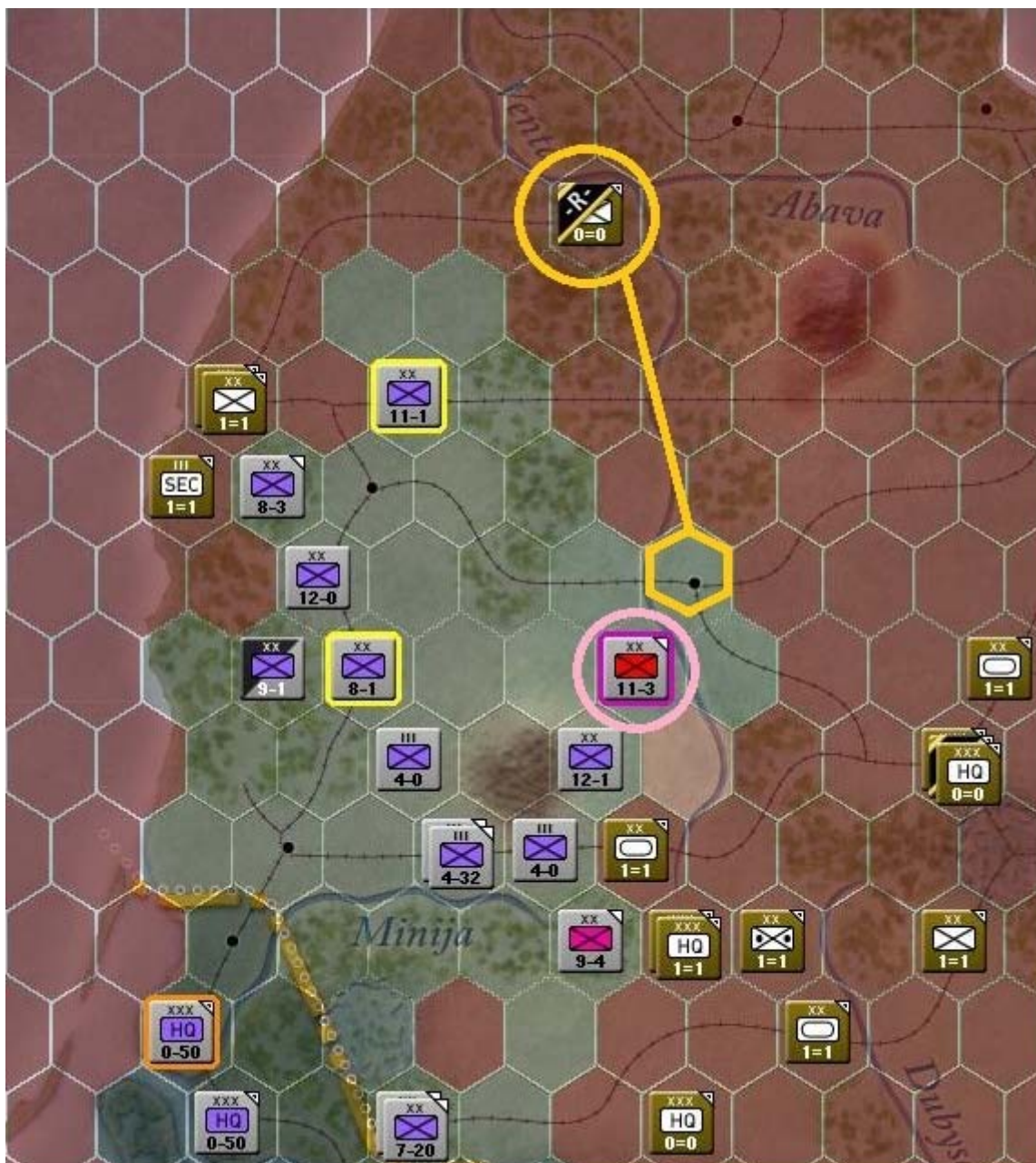
Cliquez *droit* afin de déplacer la division vers cette position :



Activez maintenant la « 291st ID » stationnée à *Ketinga* et remarquez quels sont les hexagones accessibles. Déplacez-la vers *x47, y40*. Passez ensuite à la « 217th ID » et envoyez-la depuis *x44, y44* jusqu'à *x50, y40* :



Allez-y, déplacez la « 217th ID ». Comme vous le voyez, la « 90th Rifle Division » soviétique se replie vers *Kuldiga* (x49, y35). Vous aurez peut-être quelque chose de légèrement différent mais globalement équivalent à ceci :

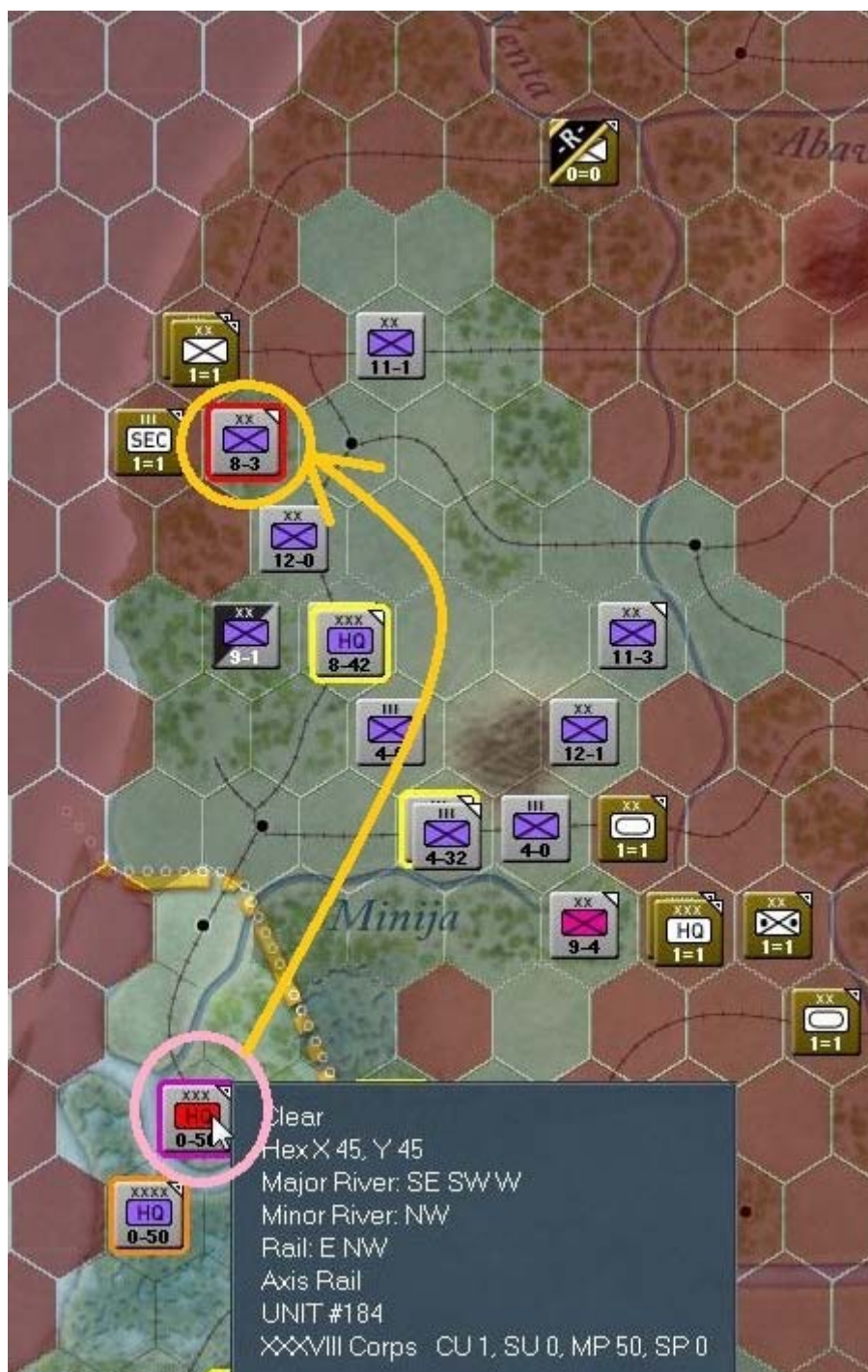


Afin de remettre sous C2 les deux divisions actuellement hors de contrôle, déplacez le « XXVI Corps HQ » en sélectionnant l'hexagone x45, y44 mais avant de procéder, assurez-vous que votre carte correspond à ce qui est affiché dans la capture ci-dessus. Vous y voyez que deux des trois divisions sont hors de contrôle. Souvenez-vous également que c'est toujours une très mauvaise idée de laisser un H.Q. seul dans une position trop proche de la ligne de front. Il suffit pour s'en convaincre, de jeter un œil à la TOE de n'importe quel H.Q....



Si vous activez le « XXXVIII Corps HQ », vous constaterez que la seule unité qui lui est affectée se trouve également hors de son rayon de commandement.

Déplacez-le vers la position occupée par ses subordonnés, comme indiqué ici :

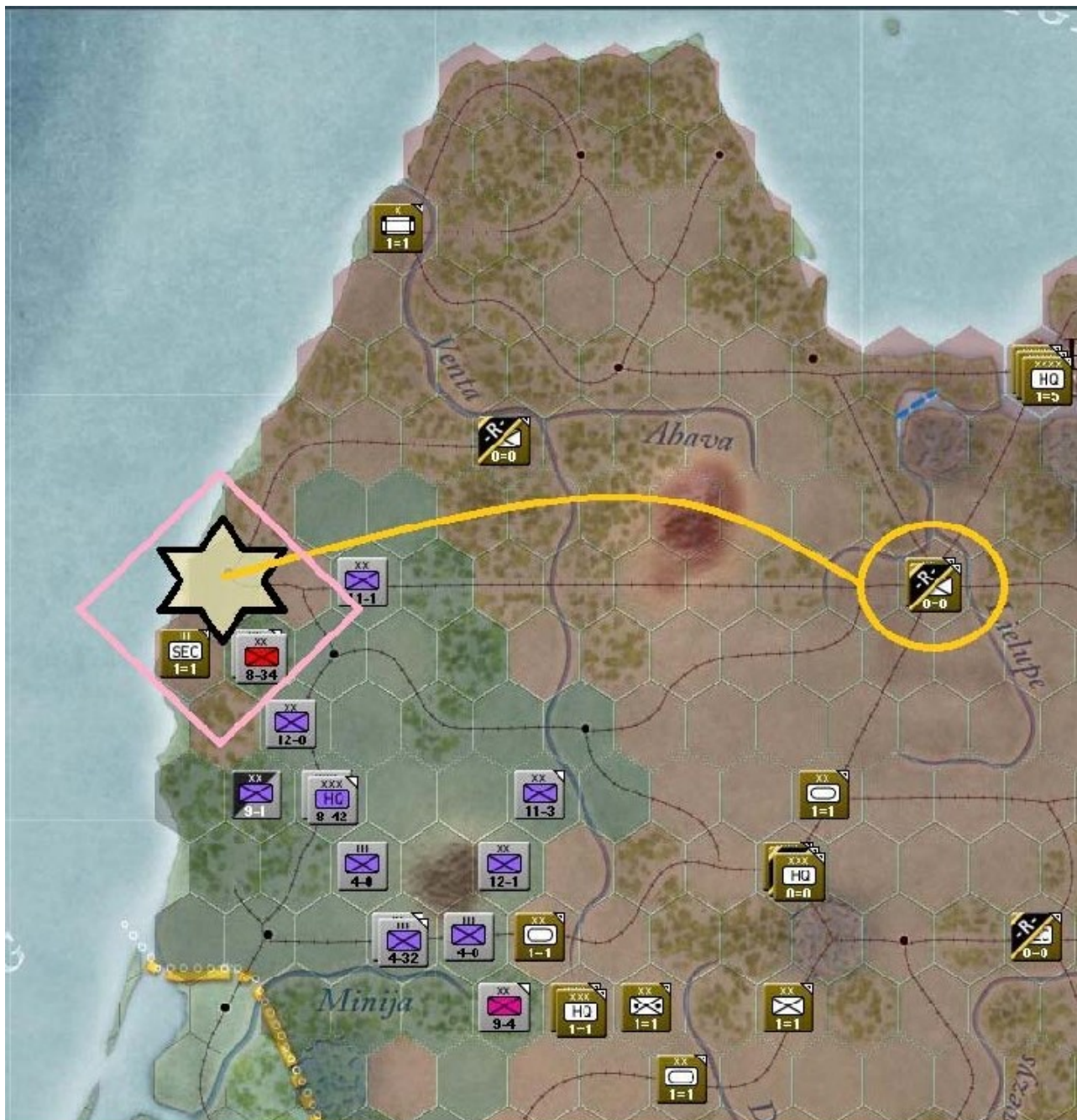


À partir de cet endroit, essayons d'initier une attaque planifiée avec la « 58th ID », sur le port de *Liepaja* fortifié avec les « 67th Rifle Division » et « 41st Fortified Region » (une brigade). Encore un détail à prendre en note, le fait que lors d'un tour normal, une « *Deliberate Attack* » coûte 6 MP à une unité. Cette dépense est réduite à 3 MP pendant le premier tour de l'Axe, pour les troupes sous ce commandement. Il s'agit de la fameuse *règle spéciale* déjà évoquée précédemment.

Le losange rose met en évidence la zone d'attaque. Le cercle jaune correspond à l'empilement d'unités soviétiques, objet de cette offensive locale.



Voilà les résultats tels que survenus dans ma partie. La « 67th Rifle Division » fut mise en déroute, se repliant sur 160Km jusqu'à Jelgava, tandis que l'unité retranchée en garnison se rendait.



Portons à présent notre attention vers le sud. Trouvez la ville de Ebenrode (x50, y49) et désactivez-y toutes les divisions, à l'exception de la « 121st ID ».



Avec cette division activée et tout en maintenant la touche « Majuscule » pressée, lancez une attaque planifiée sur *Virbalis* dans l'hexagone x51, y49. L'unité de garnison positionnée ici, la « 33rd Rifle Division », devrait être détruite dans l'opération :



Envoyez cette « 121st ID » vers l'est, dans l'hexagone à présent libéré ; de cette façon :



Poursuivez avec une nouvelle attaque planifiée à l'encontre du corps soviétique et de la brigade anti-chars présentes. Dans ma partie, ces unités se sont repliées comme ceci :



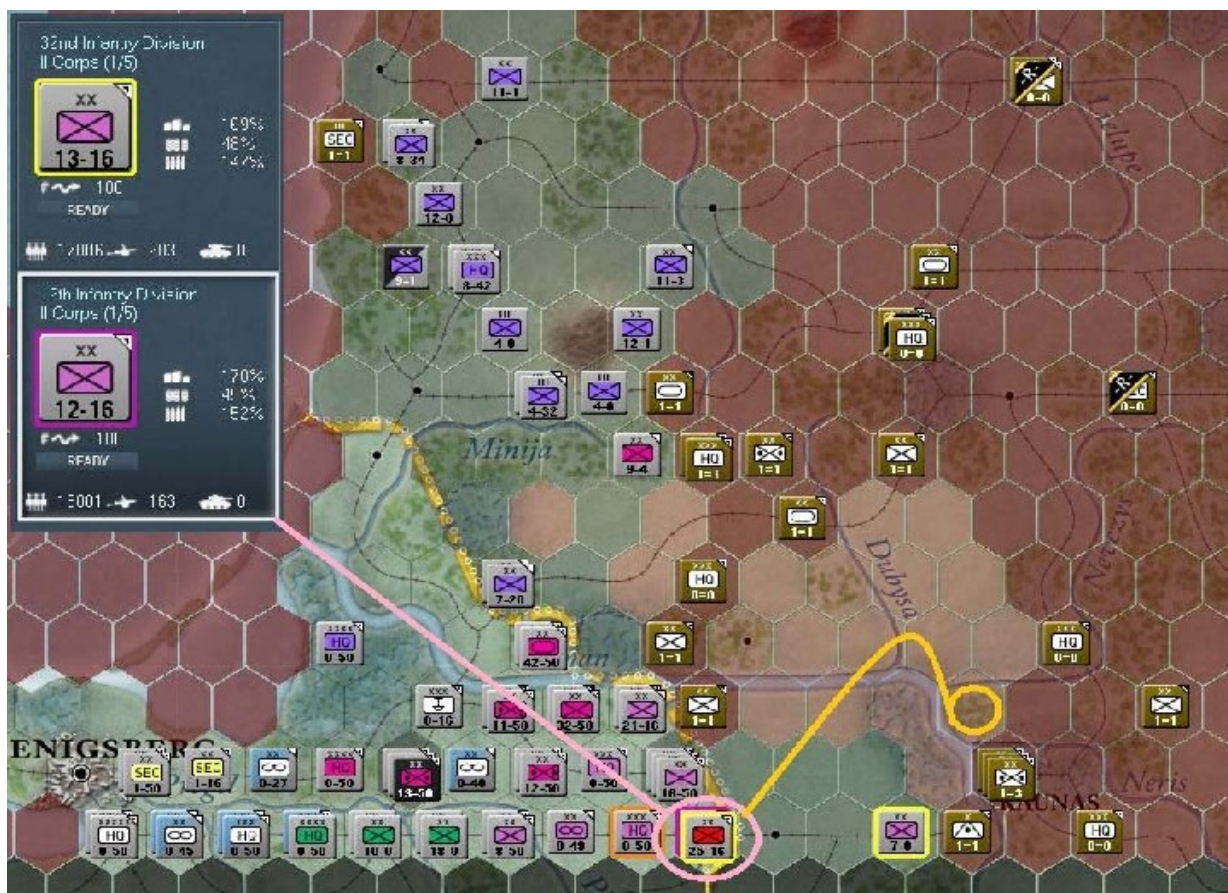
En poussant encore plus vers l'est, cette fois après une attaque hâtive, j'obtiens une nouvelle retraite des soviétiques :



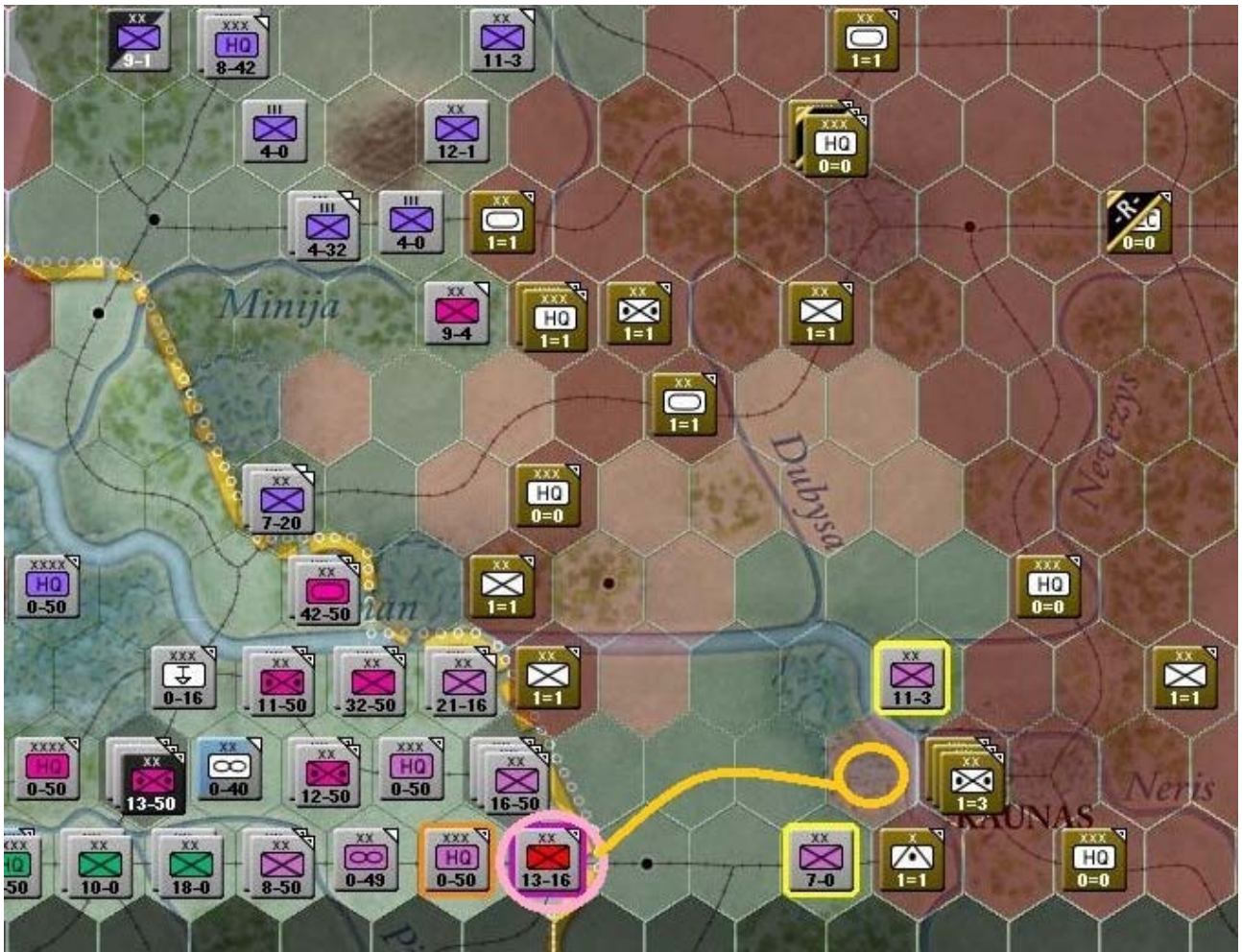
Enfin, déplacez la « 121st ID » jusqu'à sa position orientale extrême, comme sur cette image :



Revenez à la position initiale de la « 121st ID » et activez les deux unités restantes du « II Corps » mais ne sélectionnez que la « 12th ID ». Notez les destinations possibles puis survolez x54, y47, juste sur l'autre rive de la rivière *Neman* (cercle jaune), au nord-ouest de Kaunas :



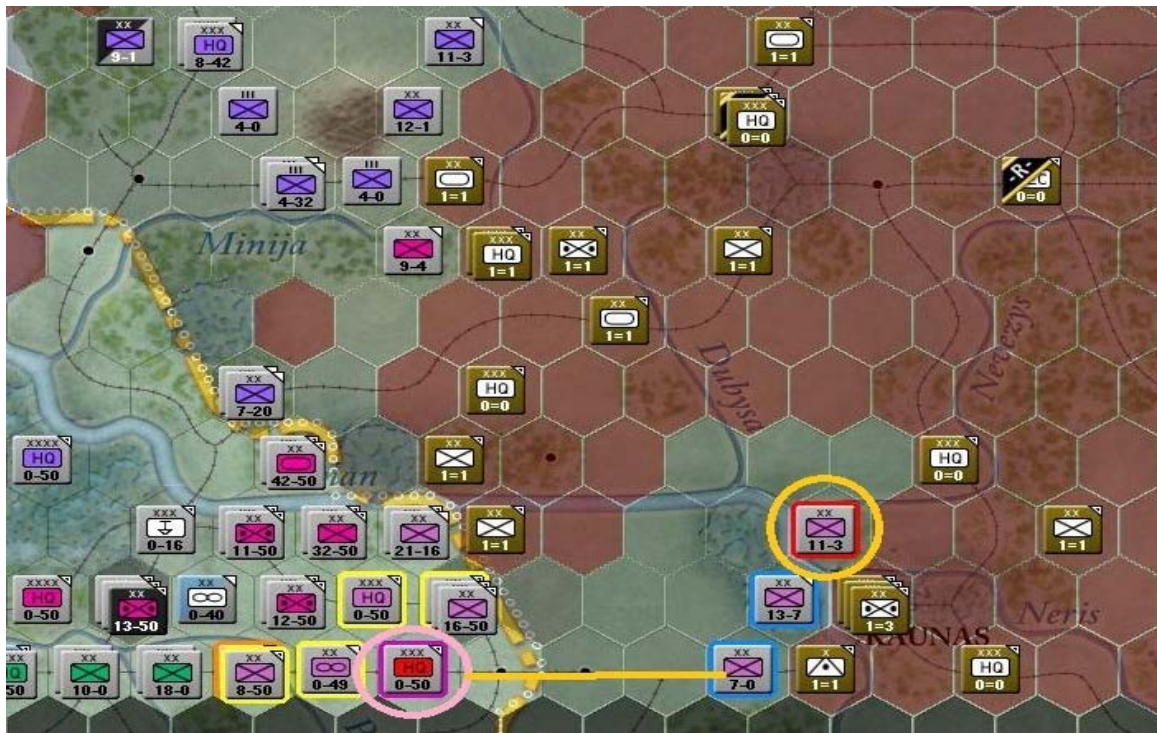
Faites un clic *droit* pour ordonner à la « 12th ID » de s'y rendre :



Sélectionnez la « 32nd ID », dernière unité de combat du « II Corps » et observez ses possibilités de mouvement :



D'un clic *droit* ordonnez-lui d'occuper la position x54, y48 :



Bien ; à présent activez le « *II Corps HQ* » lui-même et remarquez que la « *12th ID* » se trouve hors C2. Faites mouvement avec le *H.Q.*, afin de le placer dans l'hexagone occupé par la « *121st ID* ».



Nous pourrions à partir de là jouer la sécurité ou bien, tenter notre chance. Allez, faisons rouler les dés ! *Kaunas* est une ville avec un niveau de 18 en AA (défense anti-aérienne - *NDLR*) ; un status de fortification seulement égal à 1, défendue par le « *82th Motorized ID* » et abritant la « *8 SAD Air Base* », elle-même occupée par la « *11th Army* ».

Dans le cadre de notre exercice nous allons tenter une attaque planifiée avec la « 32nd ID ». Une fois cette dernière activée, voici l'apparence de la carte :



Avec le curseur au-dessus de Kaunas, comme illustré, prenez note des éléments mis en surbrillance : les niveaux de défense AA et de fortification. Lorsque cela est fait, affichez la fiche détaillée pour la « 32nd ID ».

32nd Infantry Division				71	
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 100/100 MAX 100
90	2	0	SdKfz-221 Armored Car	9	Morale: 90
90	333	0	Rifle Squad	18	NON-MOTORIZED
90	18	0	Cavalry Squad	18	Vehicles/Need: 262 / 530
90	36	0	Pioneer Squad	18	HHQ: II Corps
90	96	0	7.92mm Anti-tank Rifle	18	OHQ: Army Group North
90	112	0	7.92mm Machine Gun	18	Nation: Germany
90	84	0	50mm Mortar	18	Supply/Need: 764 / 454
90	54	0	81mm Mortar	18	Fuel/Need: 21 / 42
90	75	0	37mm Anti-tank Gun	18	Ammo/Need: 798 / 539
90	0	0	50mm Anti-tank Gun	0	Support/Need: 544 / 564
90	36	0	105mm Howitzer	18	Construction Value: 42
90	12	0	150mm Howitzer	18	Transport Cost: 3274
90	6	0	150mm Infantry Gun	18	In Supply (9 MP)
90	20	0	75mm Infantry Gun	18	SUPPLY DETAILS
90	544	0	Support	18	ASSIGN / FORM

Regardez les éléments surlignés. Ils nous renseignent sur l'état de fatigue des unités (actuellement bas), ses effectifs (TOE) complets à 100% et aussi leur superbe moral de 90%. Voyons ci-dessous l'état du « II Corps HQ » :

II Corps

Leader: Graf von Brockdorff-Ahlefeldt

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
86	223	12	Support	14
83	270	21	Supply Dump	14
88	90	5	Fuel Dump	14

ASSIGN / FORM Support Level: 3

ADD SUB LOCK

ATTACHED SUPPORT (16)

II/72nd Gun Battalion

I/106th Artillery Battalion

506th Howitzer Battalion

526th Howitzer Battalion

636th Howitzer Battalion

809th Howitzer Battalion

600th Stug Battalion

44th Pioneer Battalion

505th Pioneer Battalion

656th Pioneer Battalion

671st Pioneer Battalion

25th Construction Battalion

121st Construction Battalion

III/3rd Heavy Nebelwerfer Battalion

I/71st Nebelwerfer Battalion

I/3rd Heavy Nebelwerfer Battalion

69

xxx
HQ
0-43

TOE 89/94 MAX 100

Morale: 85

MOTORIZED

Vehicles/Need: 446 / 228

HHQ: 16th Army

OHQ: Army Group North

Nation: Germany

Supply/Need: 61 / 46

Fuel/Need: 39 / 33

Ammo/Need: 0 / 0

Support/Need: 223 / 0

Transport Cost: 1168

In Supply (3 MP)

SUPPLY DETAILS

Comme vous le voyez, ce H.Q. incorpore beaucoup d'unités d'artillerie et du génie. Maintenant revenez en arrière et sélectionnez la « 32nd ID ». Tout en maintenant la touche « MAJ » enfoncée, placez le curseur de la souris au-dessus de la « 12th ID ». Il se trouve qu'il lui reste suffisamment de points de mouvement pour participer à cette attaque planifiée. Cela ne sera pas toujours le cas et vous devrez donc préparer ce type d'offensive avec soin.

Lorsque vous avez plusieurs unités sélectionnées pour une « *Deliberate Attack* », le panneau latéral d'information les affiche de cette manière (il s'agit ici d'un copié/collé – NDLR) :



Passez à la pratique et cliquez *droit* sur *Kaunas* avec les deux divisions ensemble, soutenues par le « *II Corps HQ* ». Dans ma partie, la division soviétique (« *84th Motorized Division* ») fut détruite mais ce ne sera peut-être pas le cas pour vous.

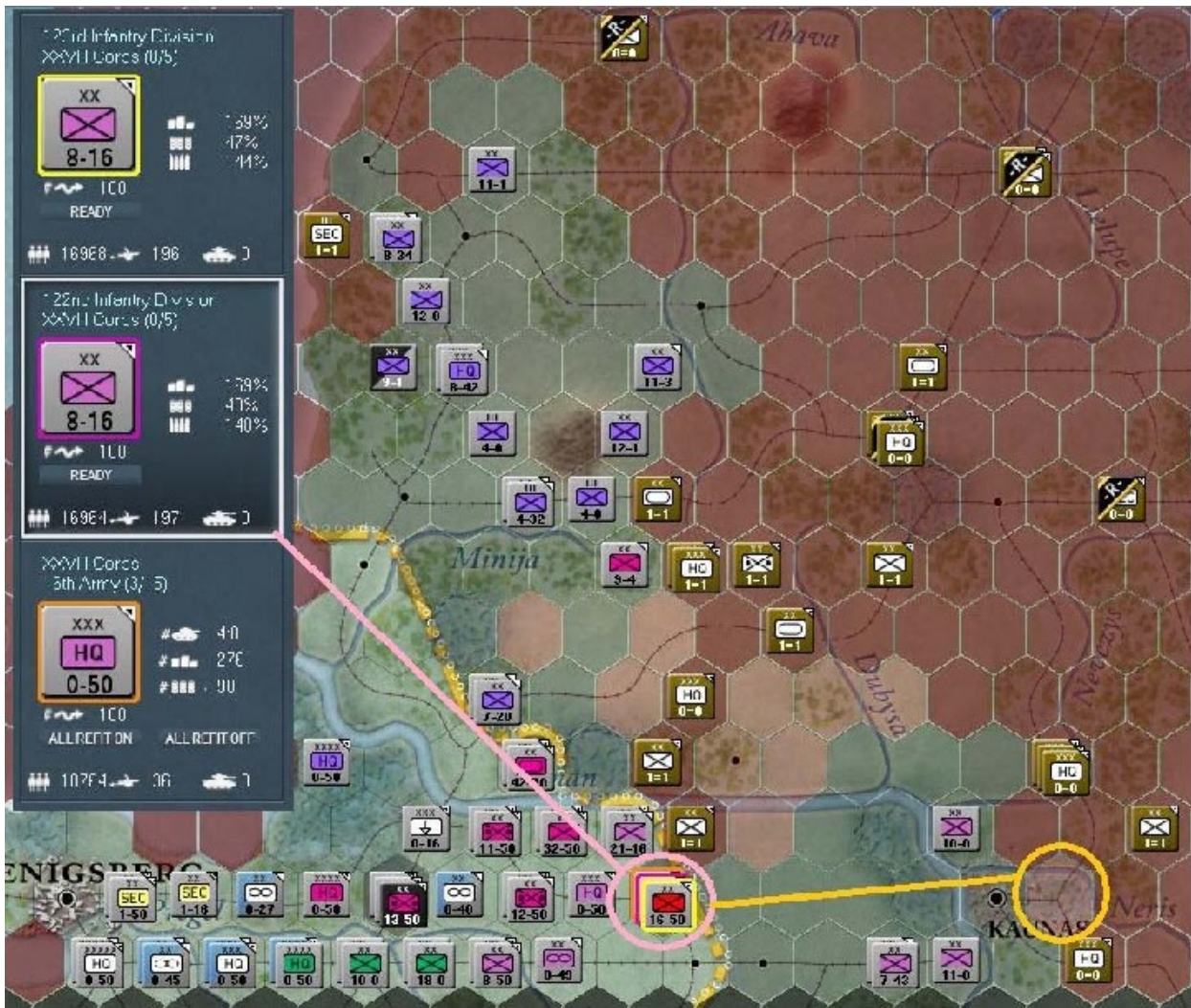


Ici, la base aérienne ainsi que le H.Q. de la « 11th Army » sont contraints à la fuite. Si vous cherchez leur destination, vous les trouverez réfugiés dans la ville de Kedainiai, environ 30Km au nord-est (x 56, y46). Bien que n'ayant plus assez de MP pour entrer dans Kaunas, notre « 32nd ID » en conserve encore suffisamment pour tenter une attaque hâtive contre la « 10th AT Brigade » adjacente. Dans ma situation, le résultat fut la destruction de la-dite unité anti-chars. Je déplaçais donc ma division dans l'hexagone vacant :



Puisque l'infanterie est actuellement à la fête, continuons sur cette lancée avec les éléments du « XXVIII Corps ». Vous trouverez son H.Q. accompagné de deux divisions à la position x50, y48.

Dé-sélectionnez toutes les unités à l'exception de la « 122th ID » et étudiez ses possibilités de mouvement :



Donnez-lui ordre de se rendre à l'emplacement indiqué ci-dessus...



...puis activez la « 126th ID » (x49, y47), en prenant soin d'exclure la « 30th ID ». Nous voulons initier une attaque planifiée contre la « 5th Rifle Division » sise à l'est (x50, y47) :

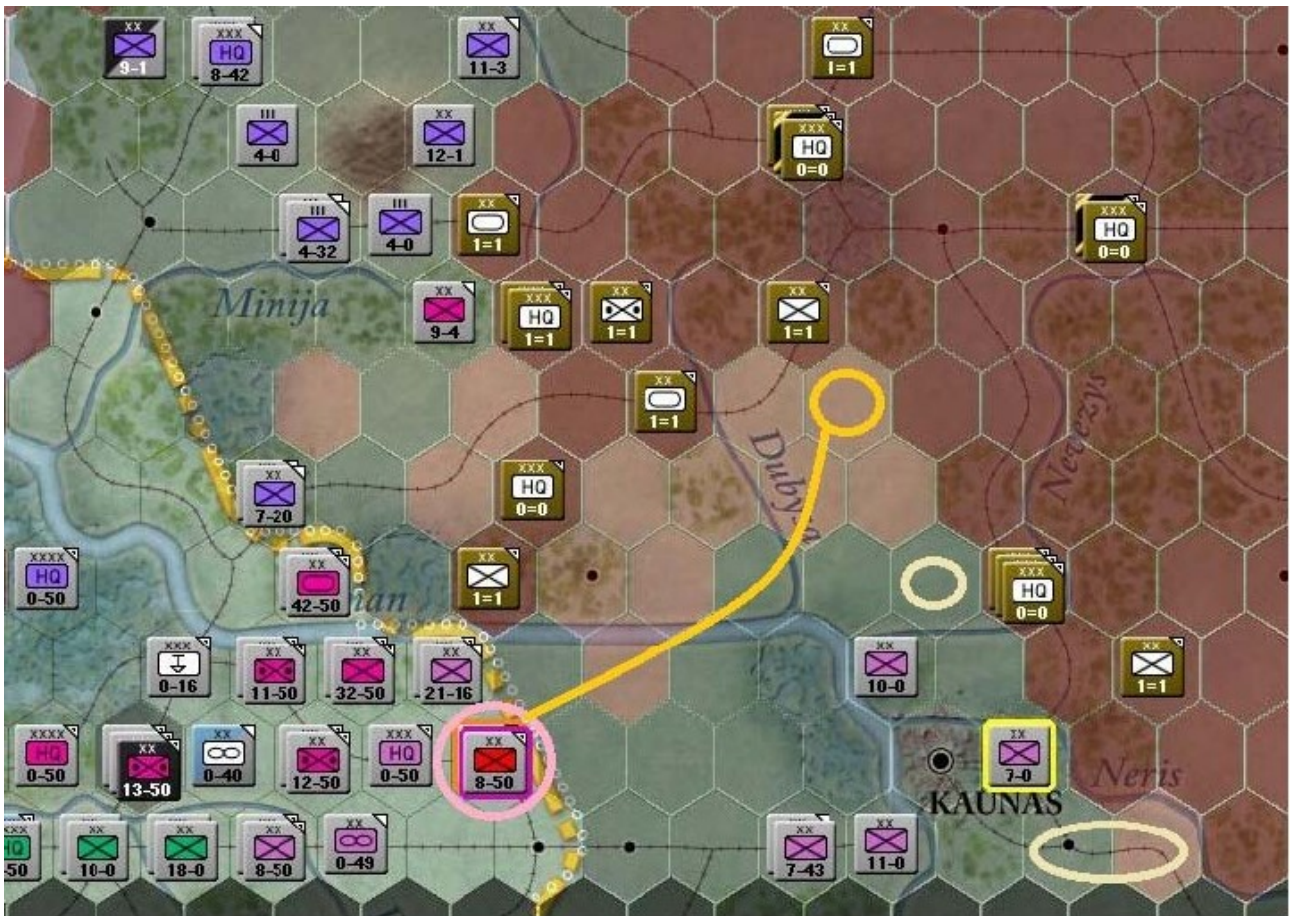


Touche « MAJ » enfoncée, cliquez *droit* pour engager le combat avec cette division soviétique. Mon résultat fut la mise en déroute des rouges, suivie d'une retraite de 190Km vers Utena :

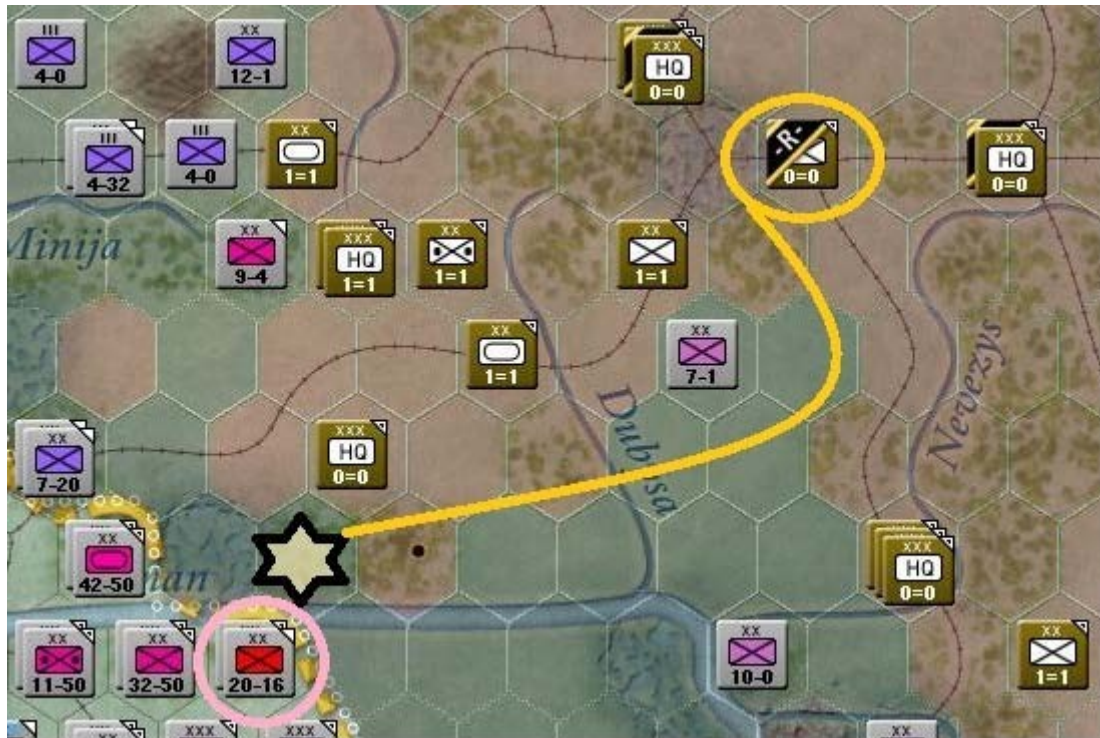


Cela permet de laisser la « 123rd ID » libre de ses mouvements et de convertir quelques hexagones à notre camp. Comme vous devez à présent avoir parfaitement assimilé la procédure

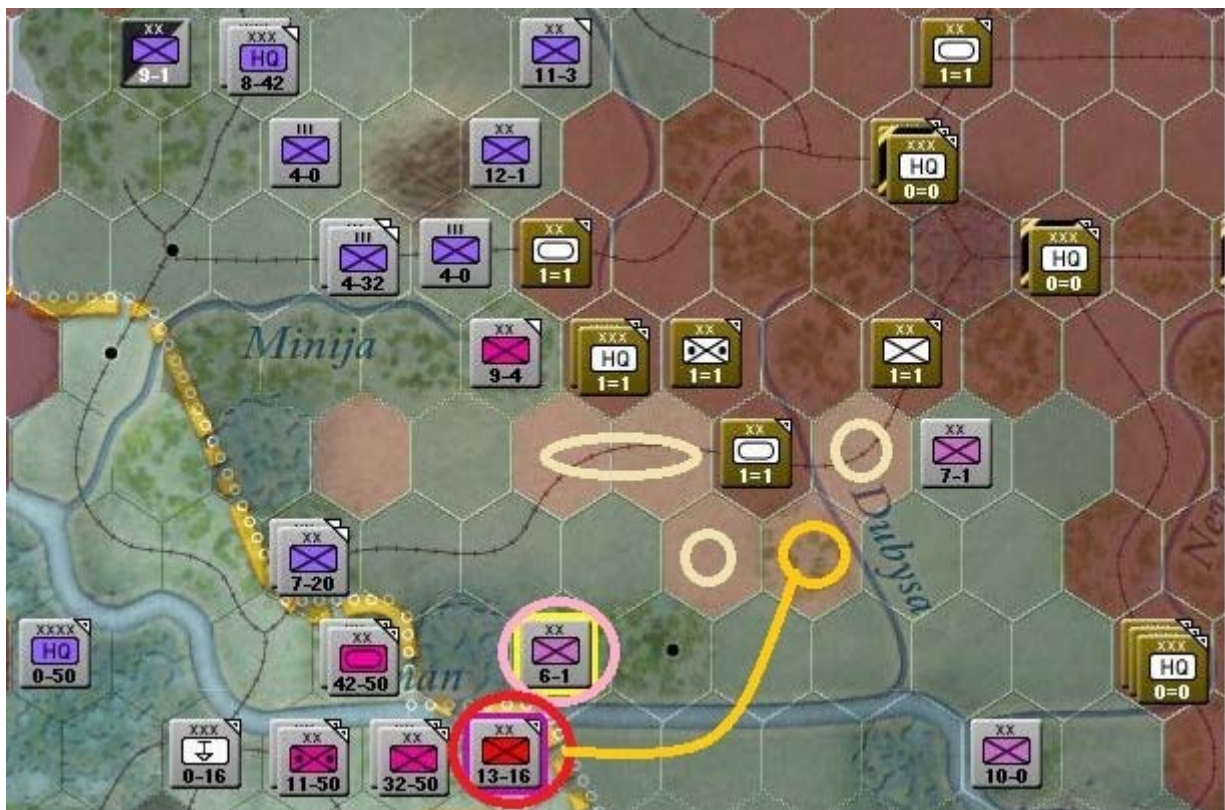
de sélection/dé-sélection des unités, je ne vous embêterai plus avec ça. Sur la capture d'écran ci-dessous la « 123rd ID » est cerclée de rose ; les cercles indiquent les positions potentielles de déplacement. L'hexagone x54, y44 offre toutefois les meilleures options d'encercllement. Nous allons donc y envoyer notre division. Vous devriez obtenir ceci :



Comme montré ci-après, activez la « 1126th ID » dans l'hexagone x49, y47 et attaquez en x50, y46 (*Deliberate Attack*) afin d'obtenir au moins une déroute soviétique :



Suite à la débandade, j'ai déplacé la « 126th ID » dans l'hexagone vacant (cercle rose) puis, comme sur cette illustration, après avoir activé la « 30th ID », j'observe mes possibilités de progression. Il me semble que la position x52, y45 (cercle jaune) conviendrait parfaitement pour stationner cette unité (j'expliquerai pourquoi un peu plus loin). Voici le résultat :



Allez-y, effectuez la même manœuvre vers ces coordonnées. Activez ensuite le « X Corps HQ » (position de départ identique) et faites-le rejoindre la même destination :



Trouvez la « 253rd ID » (x47, y49) et envoyez-la vers x51, y44 afin d'aider à verrouiller la poche.



Activez ensuite le « XXVII Corps HQ ». Vous constaterez que deux divisions se trouvent hors de commandement :



Déplacez le H.Q. vers x54, y47. Bien que cette manœuvre s'effectue vers une division différente, appartenant à un autre corps, elle permet trois choses :

- a - placer le H.Q. entre ses deux subordonnés.
- b - assurer sa protection grâce à la « 12th ID ».
- c - offrir l'option de lui attacher la « 290th ID » si cela s'avère nécessaire.

Votre carte doit dorénavant ressembler à ceci :



Localisez le H.Q. de la « 16th Army ». Notez que la « 253rd ID », lui étant directement attachée, se situe à plus de cinq hexagone de distance de commandement et apparaît en surbrillance rouge. Elle ne bénéficiera donc pas de soutiens en cas de combat.



Ouvrez la fiche d'unité de cette division :

253rd Infantry Division

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
80	0	0	SdKfz-221 Armored Car	0
80	260	0	Rifle Squad	24
80	8	0	Cavalry Squad	24
80	26	0	Pioneer Squad	24
80	96	0	7.92mm Anti-tank Rifle	24
80	112	0	7.92mm Machine Gun	24
80	84	0	50mm Mortar	24
80	54	0	81mm Mortar	24
80	75	0	37mm Anti-tank Gun	24
80	0	0	50mm Anti-tank Gun	0
80	36	0	105mm Howitzer	24
80	12	0	150mm Howitzer	24
80	0	0	150mm Infantry Gun	0
80	26	0	75mm Infantry Gun	24
80	424	0	Support	24

113

TOE 85/85 MAX 100
 Morale: 80
 NON-MOTORIZED
 Vehicles/Need: 236 / 484
 HHQ: 16th Army
 OHQ: Army Group North
 Nation: German
 Supply/Need: 658 / 396
 Fuel/Need: 18 / 38
 Ammo/Need: 766 / 514
 Support/Need: 424 / 513
 Construction Value: 27
 Transport Cost: 2892
 In Supply (6 MP)

XX
7-4

Reassign unit to another HQ

SUPPLY DETAILS
 ASSIGN / FORM

Afin d'afficher une liste des H.Q. valides pour réaffecter cet élément, cliquez sur le lien textuel :

Pick New HQ for

253rd Infantry Division

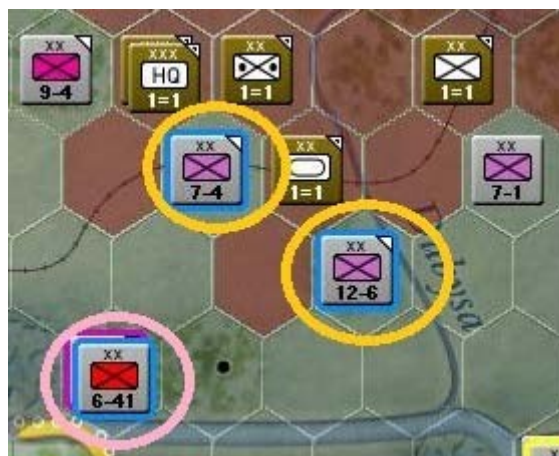
RG	HQ UNIT	UNITS	ADMIN COST (MAX)
2	X Corps	cup: 4	6
4	I Corps	cup: 7	7
4	L Corps	cup: 4	5
5	II Corps	cup: 6	7
5	XXVIII Corps	cup: 4	6
5	XXXI Panzer Corps	cup: 8	5
5	LVI Panzer Corps	cup: 6	4
6	XXVI Corps	cup: 6	6
7	18th Army	cup: 19	5
8	XXXVIII Corps	cup: 2	7
8	4th Panzer Group	cup: 16	5
8	XXIII Corps	cup: 6	6
9	9th Army	cup: 6	5
12	O.K.H.	cup: 62	3
12	Army Group North	cup: 60	5

Sélectionnez le « X Corps HQ » et remarquez que s'il échoue à ce test d'affectation cela vous

coûtera 6 AP. Prenez également note du fait que vous pouvez voir le nombre d'unités directement attachées à ce H.Q., en fonction des coûts relatifs. Dans le cas du « X Corps HQ » il est de 4 ou deux divisions attachées. Allez-y, cliquez sur le « X Corps HQ » afin de lui attacher la « 253rd ID ».

253rd Infantry Division					113
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 85/85 MAX 100
80	0	0	SdKfz-221 Armored Car	0	Morale: 80
80	260	0	Rifle Squad	24	NON-MOTORIZED
80	8	0	Cavalry Squad	24	Vehicles/Need: 236 / 484
80	26	0	Pioneer Squad	24	HHQ: X Corps
80	96	0	7.92mm Anti-tank Rifle	24	OHQ: Army Group North
80	112	0	7.92mm Machine Gun	24	Nation: Germany
80	84	0	50mm Mortar	24	Supply/Need: 658 / 396
80	54	0	81mm Mortar	24	Fuel/Need: 18 / 38
80	75	0	37mm Anti-tank Gun	24	Ammo/Need: 766 / 514
80	0	0	50mm Anti-tank Gun	0	Support/Need: 424 / 513
80	36	0	105mm Howitzer	24	Construction Value: 27
80	12	0	150mm Howitzer	24	Transport Cost: 2892
80	0	0	150mm Infantry Gun	0	In Supply (6 MP)
80	26	0	75mm Infantry Gun	24	
80	424	0	Support	24	

Une fois cela fait l'affichage change, indiquant le nombre de points dépensés (AP). Dans mon cas, en lieu et place du montant total, cela m'aura coûté « 3 AP »; le H.Q. ayant passé le test d'affectation avec succès. Sur la fiche d'unité vous pouvez constater que la division est maintenant sous le commandement de son nouveau chef. Fermez cette fenêtre et sélectionnez le « X Corps HQ » pour vérifier quels sont ses subordonnés.

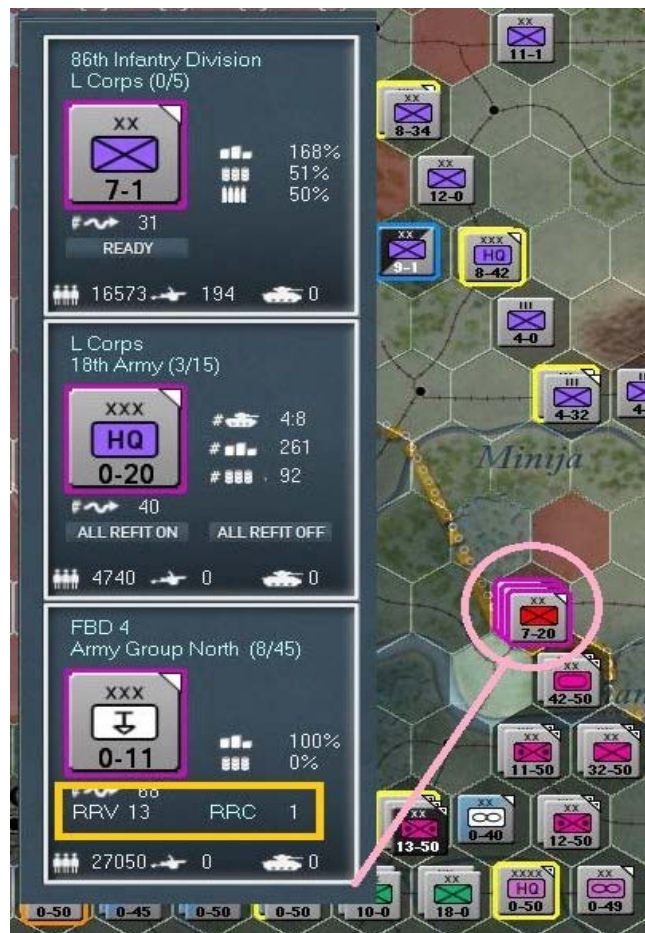


- Réparation des rails

Trouvez sur la carte l'unité « FBD 4 » stationnée dans la ville de *Tilsit* (x46, y47). Avant de la déplacer, prenez note des valeurs « RRV » et « RRC » affichées sous son marqueur OTAN, dans le panneau latéral. En voici une représentation :



Redéployez cette unité dans la ville de *Taurage* (x47, y45) pour lui ordonner d'y réparer la voie ferrée.



Lorsque la « FBD 4 » entre dans un hexagone contenant une voie endommagée, sa valeur « RRC » se mue en un lien cliquable représentant les points de réparation nécessaires, en fonction de la zone géographique courante. Dans notre cas il s'agit de la « Baltic Rail Zone » dont le coût correspond à « 1 MP » (le coût normal hors de cette zone étant de « 3 MP »), ainsi que le montrent les captures d'écran précédentes et suivantes. Pour des compléments d'information consultez le manuel, des chapitres 14.2.2.3 à 14.2.2.4.

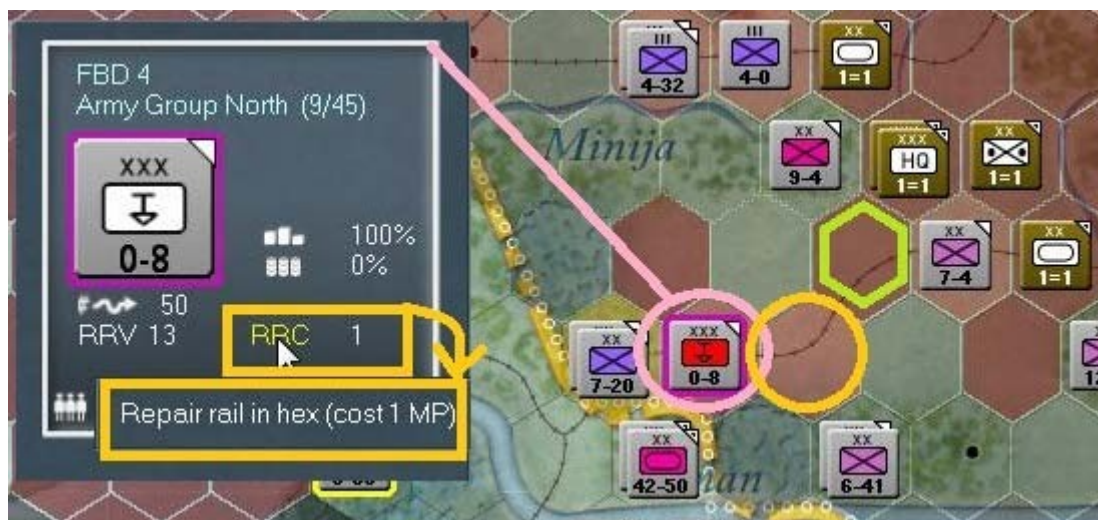


Afin de réparer cette portion de voie, cliquez sur le texte comme indiqué :



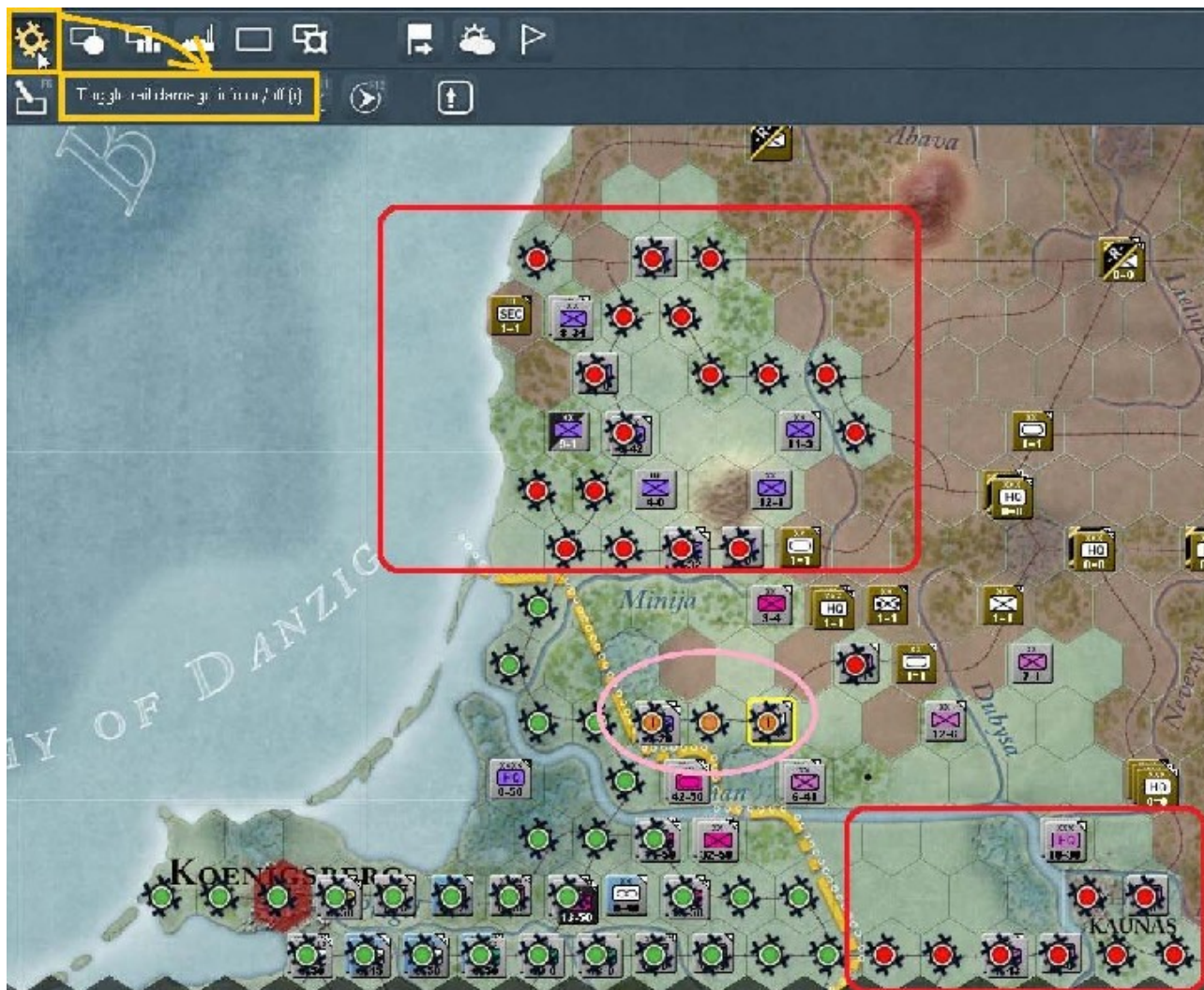
Remarquez de quelle manière la valeur « RRC » est remise à zéro, indiquant que la voie est réparée. L'ovale jaune à l'est indique les hexagones susceptibles de bénéficier de réparations du même genre.

Envoyez-y la « FBD 4 » et vérifiez que le texte change pour montrer que la voie nécessite des travaux.

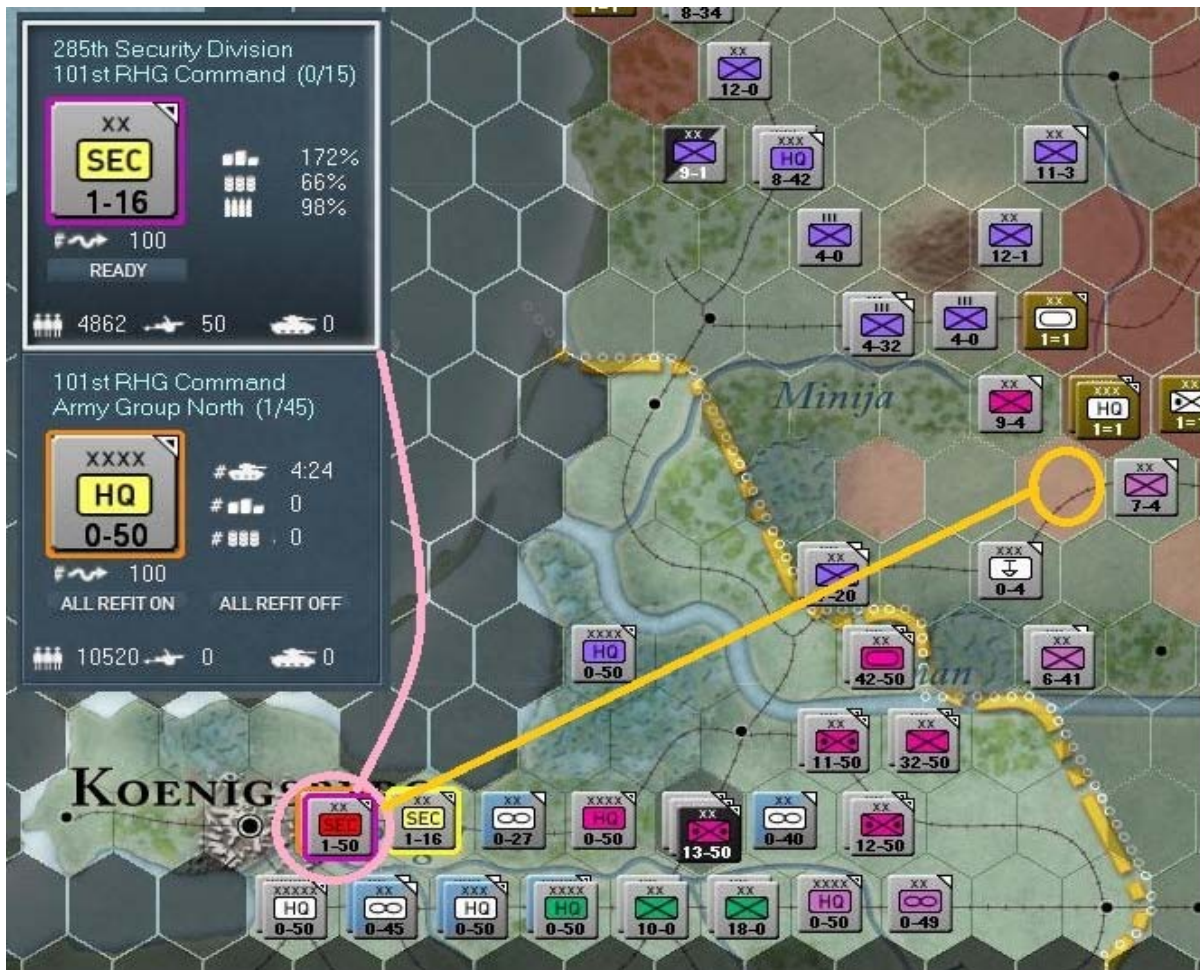


Une fois l'entretien achevé, ordonnez à l'unité d'aller dans le second hexagone et poursuivez la tâche mais n'allez pas plus loin. Sur la capture d'écran précédente vous aurez probablement remarqué un hexagone mis en évidence (inclusion verte). Il s'agit d'une position que vous ne pouvez pas occuper, à moins de le faire avec une unité de combat. Si vous tentiez d'y pénétrer avec la « FBD 4 », elle en serait empêchée.

Activez la réparation des rails et regardez l'image suivante. Les lignes d'icônes vertes représentent des voies en parfait état, utilisables aussi bien pour le transport de troupes que le ravitaillement. Celles en orange dans un cercle vert viennent juste d'être réparées (nous venons de les rénover) et seront pleinement opérationnelles au prochain tour. Celles en rouge enfin indiquent évidemment des portions de voie endommagées.



Trouvez à présent et sélectionnez la « 285th Security Division (SD) » occupant l'hexagone x43, y48 :



Déplacez-là vers x50, y44 (le cercle jaune sur l'image ci-dessus). Comme ceci :



Reprenez le contrôle de la « FBD4 ». Vous allez remarquer qu'elle peut à présent entrer dans l'hexagone auparavant interdit, maintenant occupé par la « 285th SD » :



Faites-lui réparer la voie, afin d'obtenir cet affichage :



Continuons à accrocher des wagons au train de nos pensées (oui, je suis aussi poète, à mes heures). Activez la « 281st SD » située dans l'hexagone x43, y48 ; passez en « Rail Mode » (F2) ; faites monter la division à bord du train et voyagez jusqu'à la ville de Ebenrode (x50, y49).

Arrivé à destination, faites débarquer vos troupes :



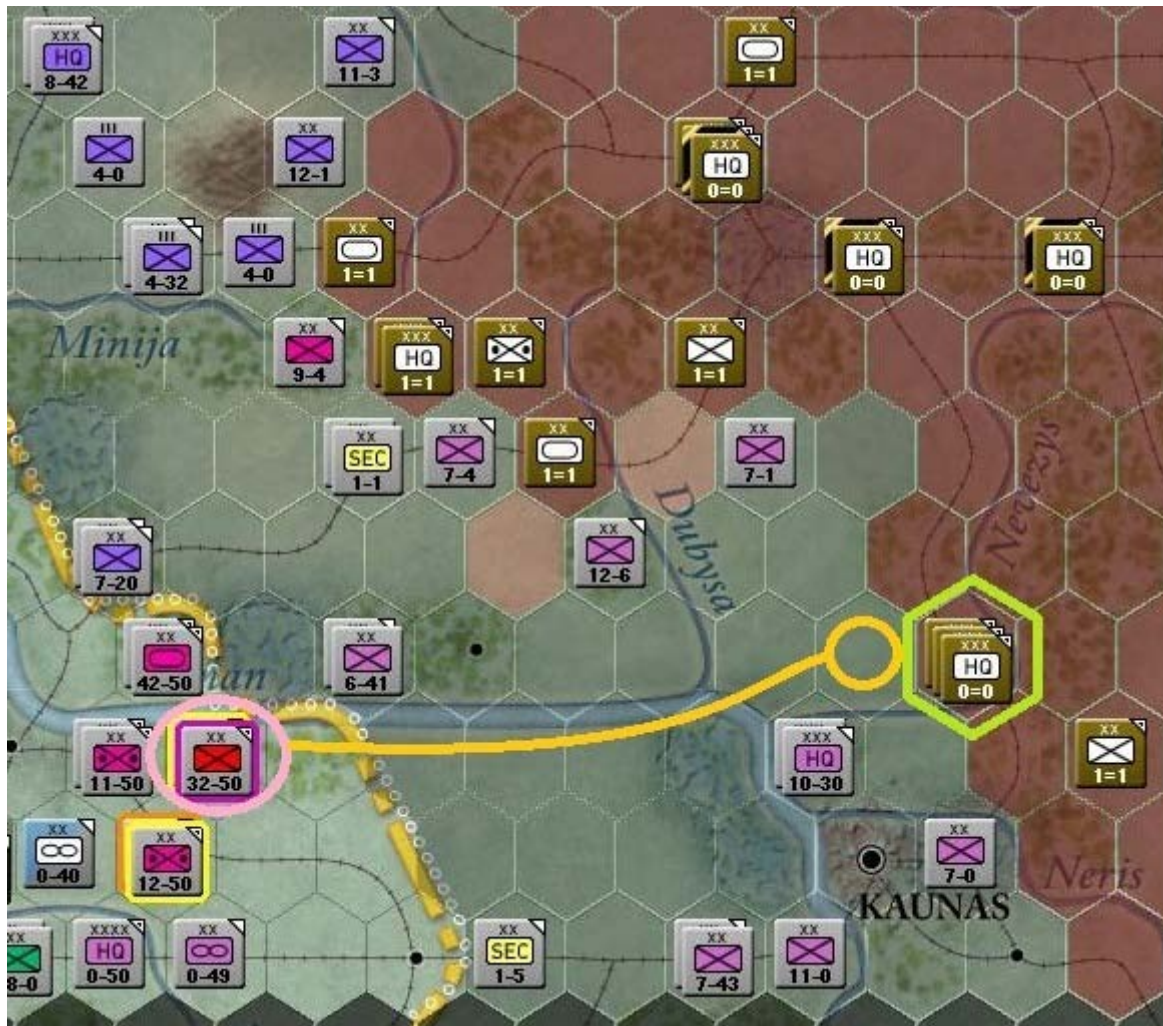
Sélectionnez le « 101st RHG Command HQ ». Chacune des unités de sécurité (SD) se trouve hors de la zone de commandement mais ce n'est pas un réel problème pour le moment. Voici la situation actuelle :



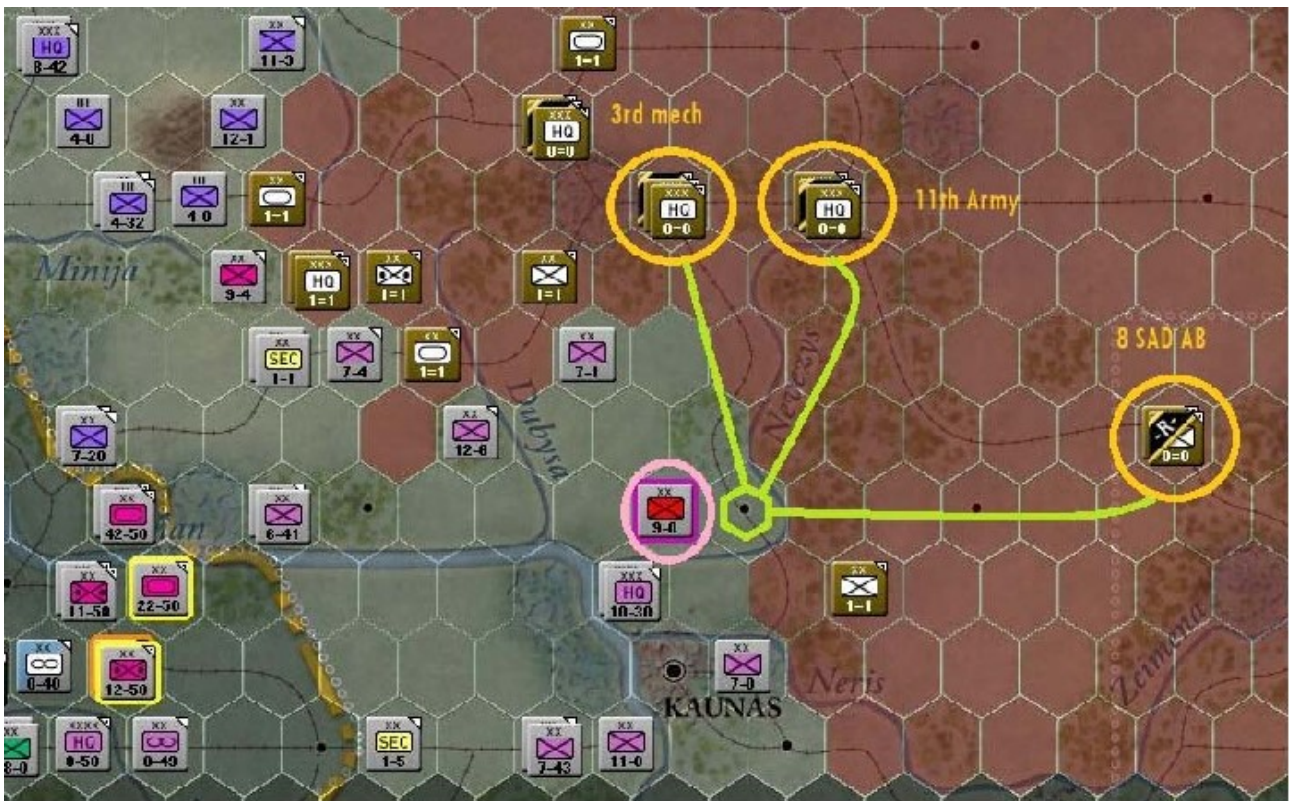
Ci-dessus nous avons la « 281st SD » après sa descente du train. Positionnez-la un hexagone plus à l'est pour lui faire sécuriser la ville de *Virbalis*, ainsi que la voie ferrée.

- Lancer le moteur

Allez à x48, y47 et activez-y la « 290th ID ». Faites-lui effectuer un déplacement vers x55, y46, près de la ville de Kedainiai où se trouvent une base aérienne la « 8th SAD Air Base », la « 11th Army » et le « 3rd Mech Corps ». Avant ce mouvement, voici la situation :



Avec l'arrivée de la « 290th ID », les soviétiques ont déplacé leurs unités :



Pour d'avantage de renseignements au sujet de cette particularité du jeu (déplacement des bases aériennes et usines), consultez le manuel au chapitre 15.10.

Faisons un zoom arrière d'un niveau, pour trouver plus aisément le « *LVI Panzer Corps HQ* » qui devrait se situer en *x48, y48*. Dé-sélectionnez-le afin que seule la « *3rd Motorized Division* » reste active ; de cette manière :



Comme vous pouvez le comprendre en observant la capture d'écran précédente, les possibilités stratégiques sont très nombreuses. Nous pourrions passer des heures et remplir plusieurs pages à débattre des meilleures options mais comme je manque de temps et que la volonté de rédiger un manuel complet me fait défaut, nous irons droit au but. Choisissons donc quelques destinations pour déployer nos deux corps blindés ; tout en gardant à l'esprit que la finalité est d'encercler et détruire autant d'unités adverses que possible.

La mission confiée à la « 3rd Motorized Division » sera en conséquence de commencer à faire mouvement vers x59, y44 puis, une fois sur place, de se déployer afin de couvrir davantage de terrain. Pour ce faire, vous enverrez l'un de ses éléments 32Km au nord-ouest (2 hexagones) et le second 64Km au sud-est (4 hexagones). Lorsque cette mission aura été accomplie, vous obtiendrez ceci :



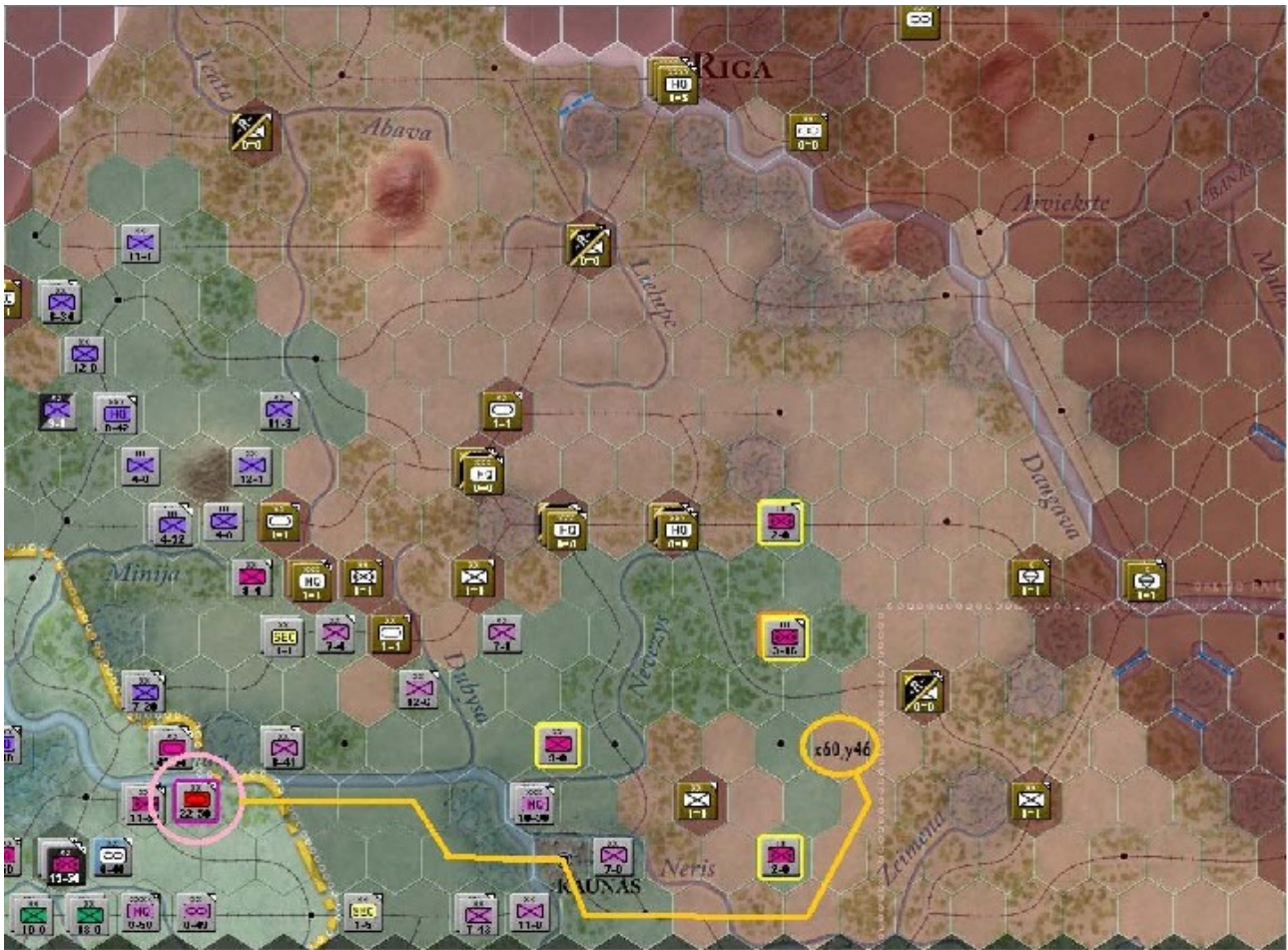
Sélectionnez le « LVI Corps HQ » et repérez toutes les unités hors de C2, comme ci-dessous :



Déplacez ce H.Q. vers le régiment (cercle rose) de la « 3rd Motorized Division » à présent déployée :



Après sélection, observez quels sont les hexagones accessibles à la « 8th Panzer Division » :



Comme décrit ci-dessus, placez cette division (« 8th PzD ») dans x60, y46 et remarquez comment le contrôle de la zone change :



Ensuite, comme illustré ci-dessus, déplacez votre division d'un hexagone en direction du nord-ouest vers $x59, y45$, puis bifurquez au nord-est sur $x60, y44$.



Amorcez maintenant une remontée plus au nord vers x61, y42, puis x60, y40 et terminez la progression en x58, y39 (toutes positions signalées par les cercles jaunes).

Voici la disposition finale :

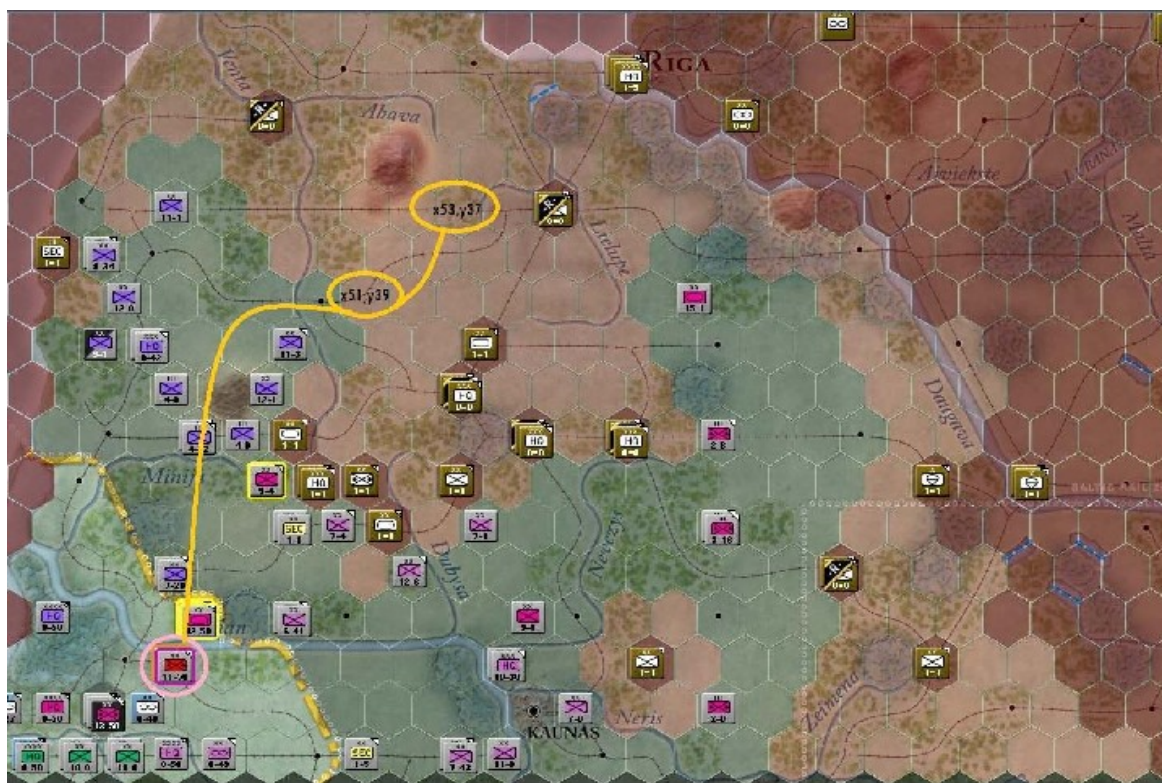


À présent activez le « LVI Panzer Corps HQ » et dé-sélectionnez le « 1/3rd Motorized Division ».

Vérifiez que toutes les unités attachées à ce corps se trouvent bien dans son rayon C2, comme illustré ci-après (unités en surbrillance bleue) :



Les dernières troupes restant à déplacer sont celles du « XXXXI Panzer Corps » situées en x47, y47.

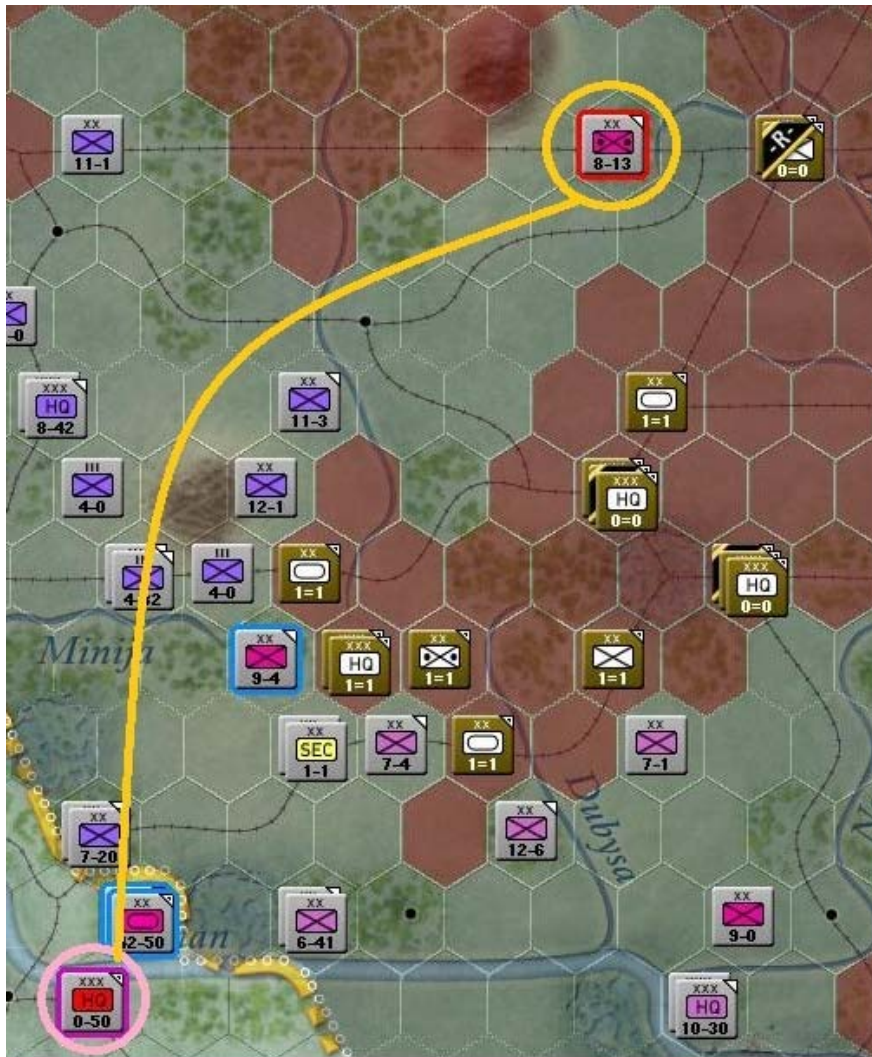


Activez cet hexagone et ôtez le H.Q. de votre sélection, afin de n'y conserver que la « 36th Motorized Division ». Envoyons-la vers x51, y39, puis x53, y37 comme illustré ci-dessus (cercles jaunes).

Vous obtenez ceci :



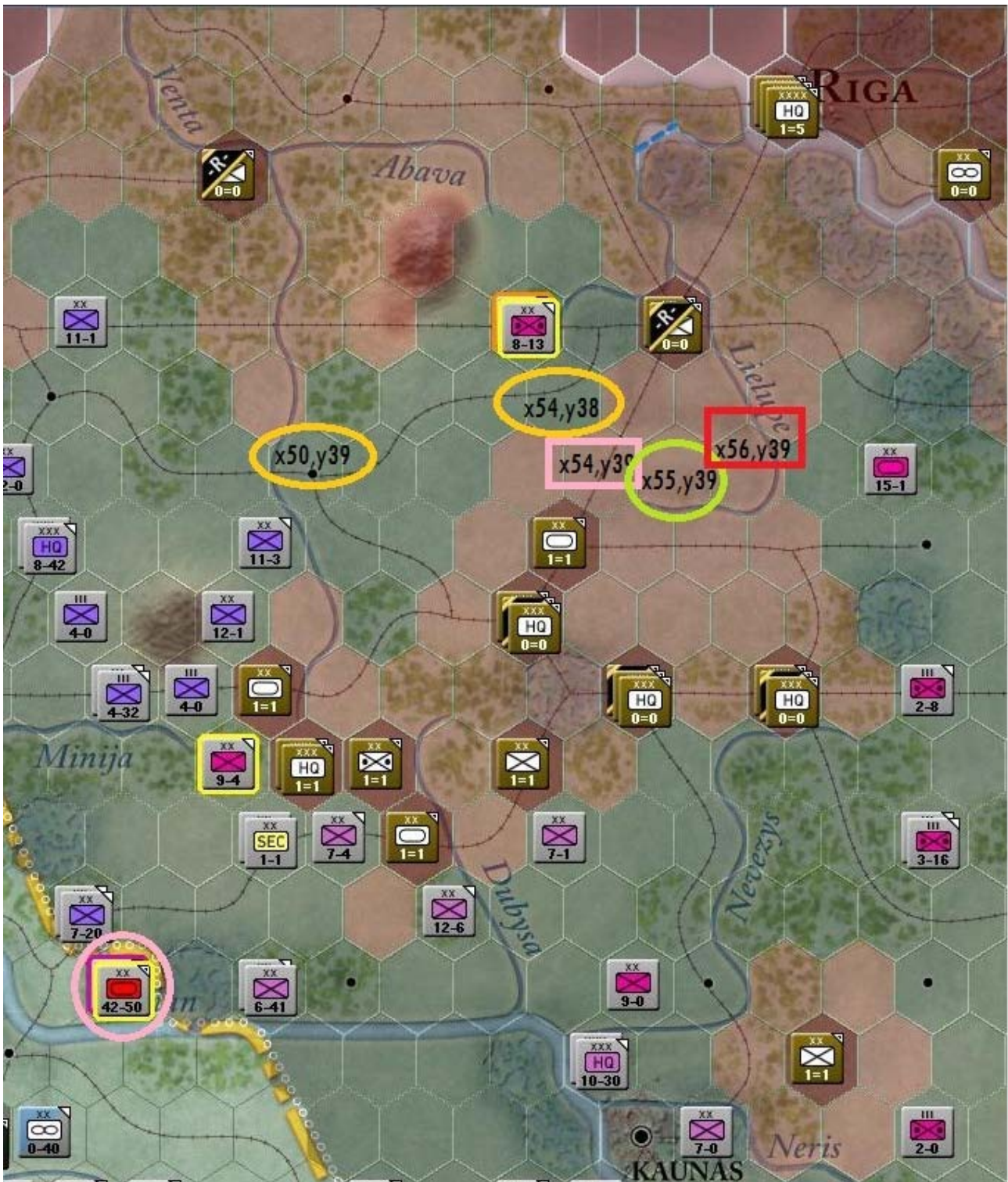
Reprenez la sélection du « XXXXI Panzer Corps » et déplacez-le vers la position à présent occupée par la « 36th Motorized Division », comme mis en évidence par ce tracé :



Après déplacement du « XXXXI Panzer Corps » votre carte affiche ceci :



Restent encore deux « *Panzer Divisionen* » à commander. Commencez par activer l'hexagone x48, y46 et ne sélectionnez que la « *1st Panzer Division* » :

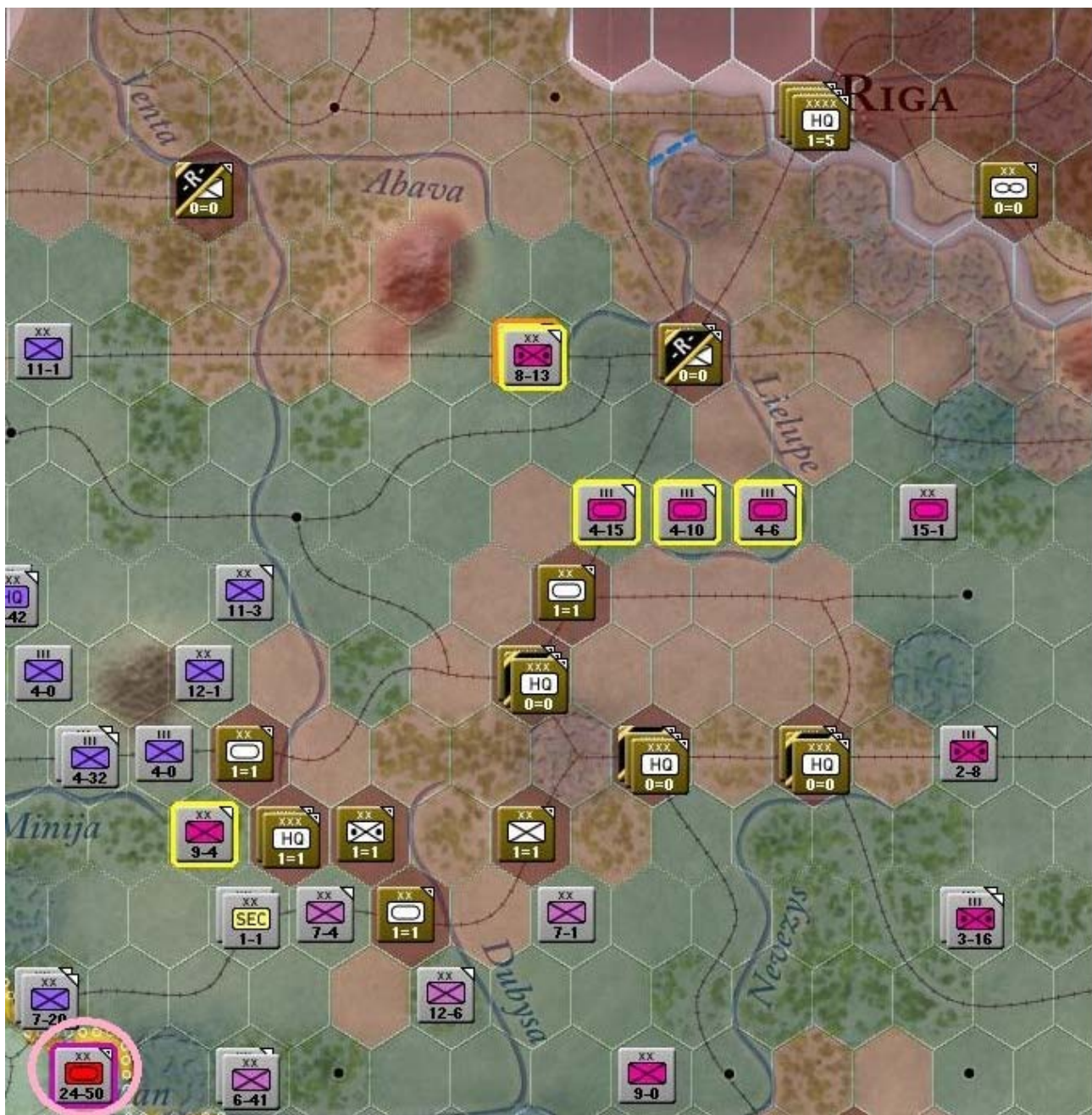


Comme sur l'illustration, déplacez cette unité blindée vers la ville de Mazeikiiai (x50, y39), puis vers x54, y38. Une fois sur cette position déployez les régiments de la division et envoyez les deux premiers en x54, y39. Stationnez-en un à ces coordonnées, puis ordonnez au second de se rendre à x55, y39.

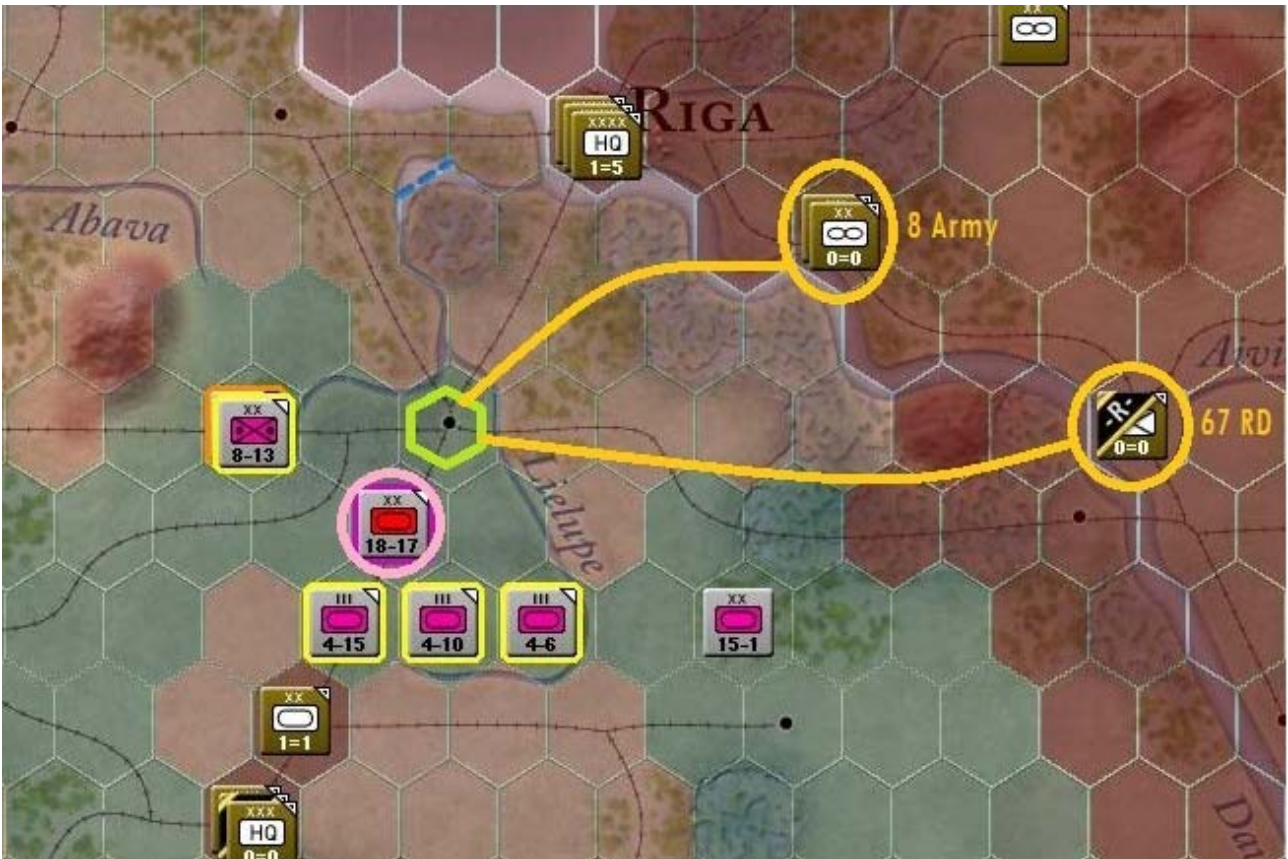
Reprenez le contrôle du régiment resté en $x54, y38$ et amenez-le successivement sur chacun des hexagones déjà occupés par ses pairs, pour finir sur la position $x56, y39$. Voici la configuration obtenue :



Sélectionnez à présent la « 6th PzD » (x48, y46) :



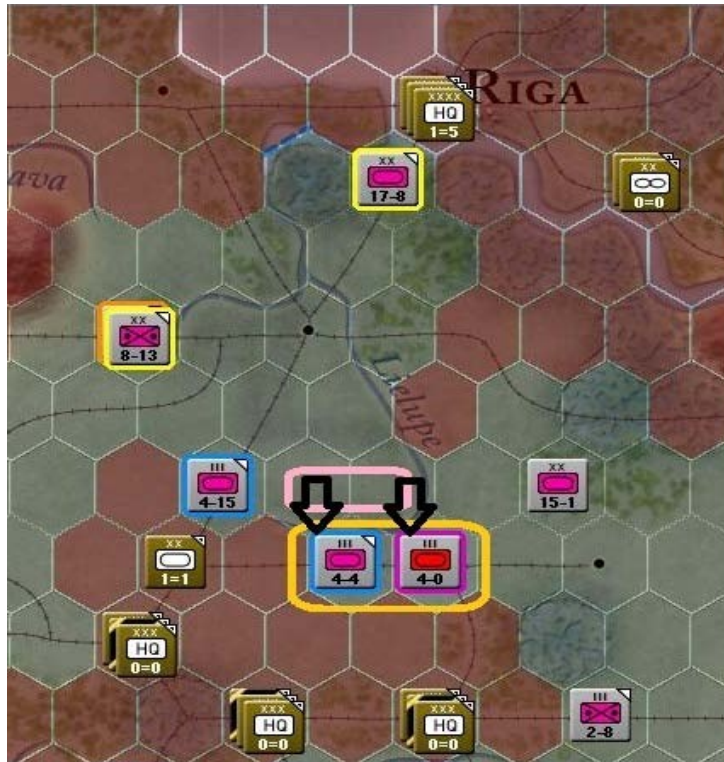
Amenez-la en x55, y38. Les « 67th Rifle Division » et « 8th Army » soviétiques, stationnées dans Jelgava (x55, y37) se replient, ainsi que l'illustre cette capture d'écran :



Continuez de faire progresser la « 6th PzD » vers x56, y35 afin d'arriver à ces positions :

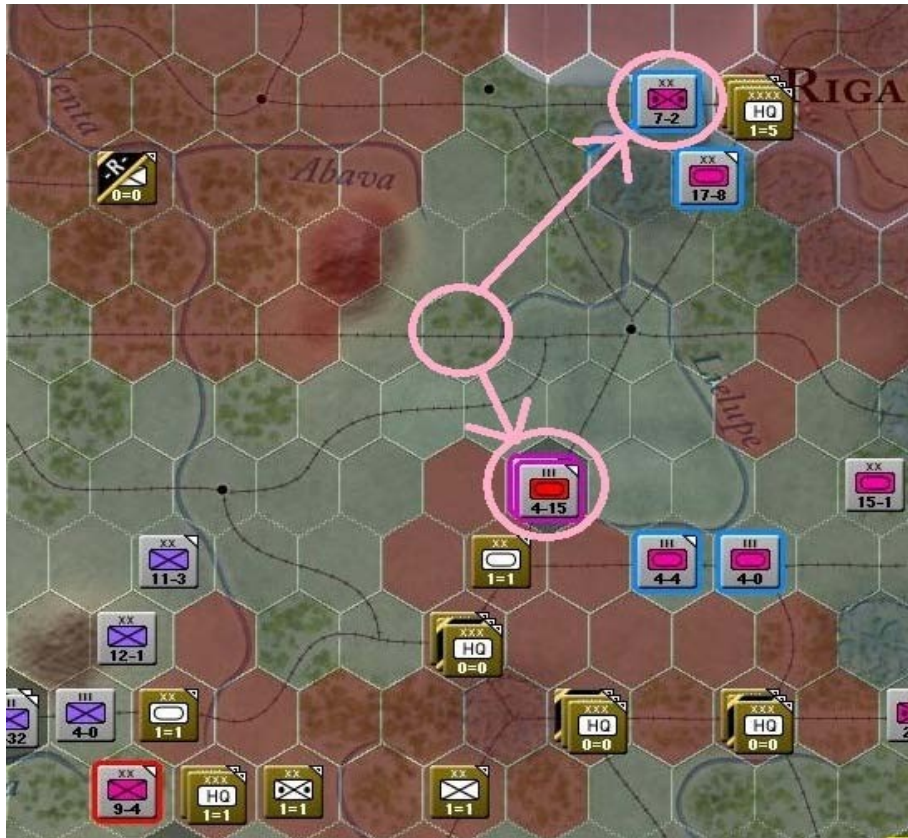


Ordonnez à présent au régiment central, issu du déploiement de la « 1st PzD », de faire mouvement vers le sud-est (x56, y40) d'un hexagone. Puis à celui situé précédemment à sa droite de rejoindre la position x57, y40. Vous aurez alors ceci :

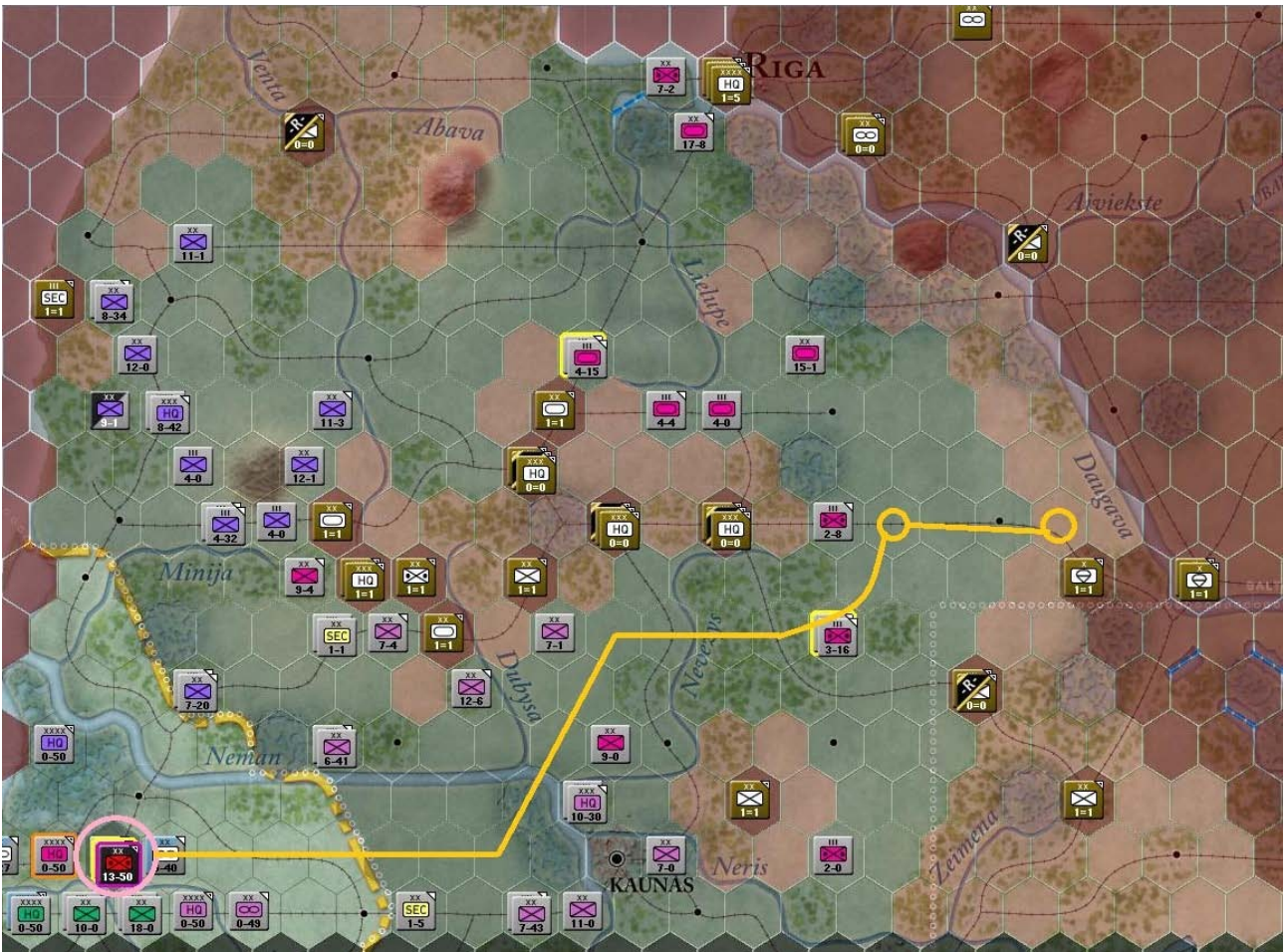


Revenons à la « 36th Motorized Division » en x53, y37 et ordonnez-lui de se rendre en x56, y34.

Enfin, redéployez le « XXXXI Panzer Corps » vers w54, y39, de cette façon :



Occupons-nous maintenant de la « Totenkopf SS Mot. Div » stationnée en x46, y48 en commençant par déterminer ses possibilités de mouvement :



Sur l'illustration précédente vous voyez l'itinéraire prévu pour cette division. Mettez-la en branle en direction de x60, y42, puis x63, y42. Une fois arrivée, votre carte devrait afficher :



La division « *Totenkopf* » étant subordonnée au « *4th Panzer Group* », nous allons la réaffecter à un un nouveau H.Q. en cliquant sur le lien textuel « *HHQ* » :

Totenkopf SS Motorized Division

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
80	4	0	SdKfz-221 Armored Car	46
80	324	0	Motorized Rifle Squad	92
80	39	0	Pioneer Squad	92
80	27	3	Motorcycle Squad	46
80	86	1	7.92mm Anti-tank Rifle	92
80	114	0	7.92mm Machine Gun	92
80	87	0	50mm Mortar	92
80	60	0	81mm Mortar	92
80	65	1	37mm Anti-tank Gun	92
80	6	0	50mm Anti-tank Gun	92
80	0	0	105mm Field Gun	0
80	36	0	105mm Howitzer	92
80	12	0	150mm Howitzer	92
80	23	1	20mm Anti-aircraft Gun	92
80	6	0	150mm Infantry Gun	92
80	20	0	75mm Infantry Gun	92
80	6	0	Stug-IIIb	46
80	603	2	Support	92

191 ✕

TOE 97/98 MAX 100 **XX**

Morale: 90 **9-4**

MOTORIZED

Vehicles/Need: 2706 / 3088

HHQ: 4th Panzer Group

OHQ: Army Group North

Nation: Germany

Supply/Need: 288 / 194

Fuel/Need: 184 / 221

Ammo/Need: 897 / 623

Support/Need: 605 / 860

Construction Value: 23

Transport Cost: 5601

In Supply (22 MP)

SUPPLY DETAILS

ASSIGN / FORM

Subordonnez-la maintenant au « *LVI Panzer Corps* » comme montré ci-dessous :

Pick New HQ for

Totenkopf SS Motorized Division

RG	HQ UNIT	UNITS	ADMIN COST (MAX)
5	LVI Panzer Corps	cup: 7	1
10	XXXXI Panzer Corps	cup: 8	1
19	16th Army		1
20	18th Army		1
22	9th Army	cup: 6	1
25	O.K.H.	cup: 64	1
25	Army Group North	cup: 62	1

Select this HQ.

Voici le résultat de cette opération administrative :

Totenkopf SS Motorized Division					191
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 97/98 MAX 100
80	4	0	SdKfz-221 Armored Car	46	Morale: 90
80	324	0	Motorized Rifle Squad	92	
80	39	0	Pioneer Squad	92	MOTORIZED
80	27	3	Motorcycle Squad	46	
80	86	1	7.92mm Anti-tank Rifle	92	Vehicles/Need: 2706 / 3088
80	114	0	7.92mm Machine Gun	92	HHQ: LVI Panzer Corps OHQ: Army Group North Nation: Germany
80	87	0	50mm Mortar	92	
80	60	0	81mm Mortar	92	Supply/Need: 288 / 194
80	65	1	37mm Anti-tank Gun	92	Fuel/Need: 184 / 221
80	6	0	50mm Anti-tank Gun	92	Ammo/Need: 897 / 623
80	0	0	105mm Field Gun	0	Support/Need: 605 / 860
80	36	0	105mm Howitzer	92	Construction Value: 23
80	12	0	150mm Howitzer	92	Transport Cost: 5601
80	23	1	20mm Anti-aircraft Gun	92	In Supply (22 MP)
80	6	0	150mm Infantry Gun	92	SUPPLY DETAILS
80	20	0	75mm Infantry Gun	92	ASSIGN / FORM
80	6	0	Stug-IIIb	46	
80	603	2	Support	92	

Une bonne chose de faite ! Il nous faut maintenant déplacer la « 6th PzD » de 32Km (deux hexagones) vers le sud-est (x57, y37) :



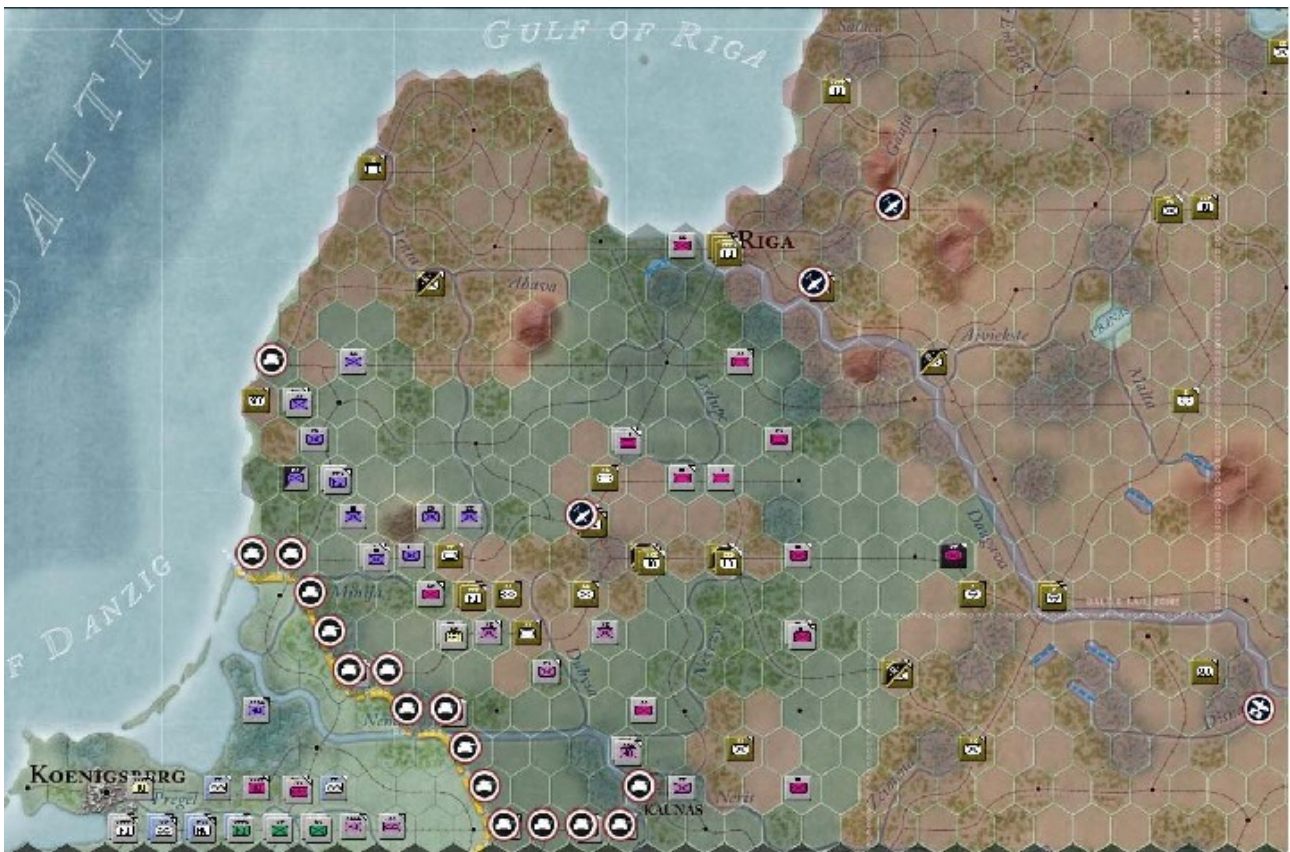
Puis localiser la « 217th ID » afin de la redéployer 16Km plus au sud-est (x50, y41).

Prenons un peu de recul en zoomant d'un cran vers l'arrière. Notre carte devrait présenter à peu près l'aspect suivant :



Vous pouvez constater que nous obtenons une large poche, ainsi qu'une plus modeste (surlignées en rose). Par ailleurs, la division « Totenkopf » s'est déployée à environ 32Km de la Daugaava, tandis qu'une autre est parvenue aux abords de Riga. Ces positions ne correspondent pas vraiment à un tour de jeu parfaitement optimisé mais plutôt à quelque chose d'honnête. Quoiqu'il en soit, le but était ici de vous familiariser avec les bases du jeu.

Utilisez l'icône « *Show battle sites* » (raccourci « *F11* ») pour revoir nos offensives durant ce tour :



Vous constatez aisément que les combats se sont déroulés tout le long de la frontière. Chaque icône vous informe à ce sujet et pour en savoir plus, consultez le manuel au chapitre 5.4.11.2.

Vous pouvez lire le pop-up correspondant à chaque bataille en positionnant le curseur sur une icône ou bien cliquer dessus afin d'obtenir un rapport détaillé :

Axis Forces Attacking:	Forces Engaged		Soviet Forces Defending:
Infantry Division (05) ATK: men 1990, art 203, av 0 LOST: men 0, art 0, av 0 ATK: br 0, am 0, ul 0 LOST: br 0, am 0, ul 0	DEF: men 10036, art 237, av 0 LOST: men 4146, art 10, av 0 DEF: br 0, am 0 LOST: br 0, am 0, ul 0	67th Rifle Division () 41st Infantry Regiment ()	Casualty Val: 85 Eng Val: 1 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 11:
67th Rifle Division ROUTED 41st Infantry Regiment SURRENDERED		Odds 34:1 Ex: 1	Casualty Val: 12 Eng Val: 2:1 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 1

Axis Forces Attacking:
 men 1990, art 203, av 0
 br 0, am 0, ul 0

Soviet Forces Defending:
 men 10036, art 237, av 0
 br 0, am 0

Axis Losses:
 men 0, art 0, av 0
 br 0, am 0, ul 0

Soviet Losses:
 men 4146, art 10, av 0
 br 0, am 0, ul 0

Soviet Escaped:
 men 407, art 20, av 0

67th Rifle Division ROUTED
 41st Infantry Regiment SURRENDERED

S'il advient que plusieurs combats ont eu lieu dans le même hexagone, vous pourrez les passer en revue. De plus, ainsi que cela est mis en évidence par le rectangle jaune, le rapport vous indiquera quelles sont les unités soviétiques s'étant échappées.

Cliquez maintenant sur l'onglet « *Info Screen* » et nous allons étudier quelques autres informations. Commencez par comparer vos forces totales avec celles des soviétiques :



Country	Population	Infantry	Aircraft	Tank	Jet
GERMANY	812475 (804303)	7160 (7124)	662 (555)	613 (413)	
RUMANIA	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
HUNGARY	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
ITALY	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
FINLAND	358553 (358523)	2694 (2694)	30 (30)	235 (232)	
SLOVAKIA	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
SOVIET UNION	847946 (718167)	9219 (8314)	3022 (2707)	2088 (1434)	

Puis activez « *Show Losses screen* ». Nous avons tout d'abord les pertes terrestres dont les totaux sont entourés d'un rectangle, jaune ou rose :

Ground Losses			Permanent Losses		Recent Battle & Non-Combat Casualties	Permanent Losses	
	BATTLE	TURN	TOTAL	Current Turn		Total	
Ger	Panzer IIc	0	0	0			
Ger	Panzer IIIh	0	0	0			
Ger	Panzer 35(t)	0	0	0			
Ger	Panzer 38(t)	0	0	0			
Ger	Panzer IVc	0	0	0			
Ger	Panzer IVe	0	0	0			
Ger	Panzerjäger I	0	0	0			
Ger	Rifle Squad	4	51	51			
Ger	Cavalry Squad	0	1	1			
Ger	Motorized Rifle Squad	0	0	0			
Ger	Flame Squad	0	3	3			
Ger	Panzer Grenadier Squad	0	0	0			
Ger	Motorcycle Squad	0	0	0			
Ger	7.52mm Antitank Rifle	0	0	0			
Ger	7.52mm Machine Gun	0	10	10			
Ger	50mm Mortar	0	14	14			
Ger	81mm Mortar	0	0	0			
Ger	37mm Antitank Gun	1	11	11			
Ger	50mm Antitank Gun	0	2	2			
Ger	75mm Howitzer	0	2	2			
Ger	20mm Antiaircraft Gun	0	1	1			
Ger	75mm Light Gun	1	4	4			
Ger	Support	2	14	14			
Ger	Vehicle	0	2	2			
Ger	Supply Dump	0	0	0			
Sov	T-26 M1931	0	3	3			
Sov	BT-40 Utility	0	1	1			
Sov	T-38 M1937	5	32	32			
Sov	T-40 M1941	0	1	1			
Sov	BT-7 M1939	0	109	109			
Sov	GAZ-AAVS	1	16	16			
Sov	Ba-71 Armored Car	7	76	76			
Sov	Ba-71 Armored Car	0	4	4			
Sov	Rifle Squad	57	853	853			
Sov	Sapper Squad	0	5	5			
Sov	Sapper Squad	15	138	138			
Sov	NKVD Squad	0	18	18			
Sov	Motorcycle Squad	1	21	21			
Sov	7.62mm Machine Gun	17	503	503			
Sov	50mm Mortar	17	174	174			
Sov	81mm Mortar	0	0	0			
AXIS LOSSES							
Man						364	1002
Crews						3	23
AFV						40	3
Man Killed							332
Man Captured							3
Man Disabled							100
SOVIET LOSSES							
Man						3314	42315
Crews						45	770
AFV						7	140
Man Killed							3314
Man Captured							33103
Man Disabled							3332
CURRENT PLAYER							
Trucks Lost - Combat						2	2
Trucks Damaged						0	0
Trucks Lost Moving Supplies						0	0
Trucks Lost Moving Units						0	0
TYPE OF LOSSES							
<input checked="" type="radio"/> Ground Losses							
<input type="radio"/> Air Losses							
<input type="radio"/> Destroyed Units							

Affichez ensuite les pertes aériennes, avec le bouton « Air Losses ». Les mêmes rectangles de couleur indiquent les pertes, dont le total apparaît entouré de rouge :

Air Losses			Permanent Losses		Recent Battle & Non-Combat Casualties	Permanent Losses	
	BATTLE	TURN	TOTAL	Current Turn		Total	
B-17F-2	0	11	11				
Ju 88A	0	9	9				
F-53	0	14	14				
F-53BS	0	54	54				
F-51	0	43	43				
F-6 Type 15	0	80	80				
F-6 Type 26	0	30	30				
MIG-5	0	138	138				
SR-7	0	85	85				
SR-71 (non-c)	0	36	36				
A-2	0	35	35				
IL-2	0	21	21				
FIGHTER							
Fighter						0	11
Level Bomber						0	9
Flak Losses							12
Operational Losses							3
TOTAL LOSSES						0	20
SOVIET							
Fighter Bomber						1	353
Tank Bomber						1	21
Level Bomber						1	120
Plane						1	36
Flak Losses							7
Operational Losses							33
TOTAL LOSSES						1	533

Maintenant passons au détail des unités détruites, avec le bouton « *Destroyed Units* » :

Destroyed & Disbanded Units					Destroyed Units																																										
Turn	Nat	Name	Type	Disband	Prev Turn	Cur Turn	Total																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">AXIS UNITS:</th> </tr> <tr> <th colspan="4">SOVIET UNITS:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Motorized Divisions</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Infantry Divisions</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Anti-tank Brigades</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Artillery Regiments</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Artillery Regiments</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Security Regiments</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Engineer Battalions</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Fortified Regions</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>								AXIS UNITS:				SOVIET UNITS:				Motorized Divisions	0	1	1	Infantry Divisions	0	2	2	Anti-tank Brigades	0	1	1	Artillery Regiments	0	2	2	Artillery Regiments	0	1	1	Security Regiments	0	2	2	Engineer Battalions	0	1	1	Fortified Regions	0	3	3
AXIS UNITS:																																															
SOVIET UNITS:																																															
Motorized Divisions	0	1	1																																												
Infantry Divisions	0	2	2																																												
Anti-tank Brigades	0	1	1																																												
Artillery Regiments	0	2	2																																												
Artillery Regiments	0	1	1																																												
Security Regiments	0	2	2																																												
Engineer Battalions	0	1	1																																												
Fortified Regions	0	3	3																																												

Puis faisons le point en passant aux niveaux de victoire (« *Victory Levels* ») :

VICTORY POINTS											
AXIS				SOVIET							
	ET	EG	PTS		ET	EG	PTS				
Tallinn	0	100	0	Leningrad	5	300	0				
Pskov	0	100	0	MV Leningrad	2	100	0				
Velikie Luki	0	100	0	Dnylovo	0	100	0				
Narva	0	200	0	Kalpin	0	100	0				
Narva	0	200	0	Yelkhoz	0	100	0				
Pushkin	0	200	0	Novgorod	0	200	0				
Leningrad	0	500	0	Narva	0	200	0				
Lodeynoe Pole	0	300	0	Tallinn	0	300	0				
Vyshny Volochok	0	300	0	Pskov	0	300	0				
Rzhev	0	300	0	Velikie Luki	0	300	0				
SU LOST (20)			NUM	PTS	AX LOST (40)			NUM	PTS		
M (100)	4918	8		M (100)	1092	0					
G (100)	78	1		G (100)	24	0					
AFV (10)	148	2		AFV (10)	0	0					
Aircraft (1)	536	11		Aircraft (1)	20	1					
AXIS POINTS			32	SOVIET POINTS			1				
Ends at Start of Turn 18											
Axis VP Advantage 32 . 0 to 1											

Terminons cette revue en activant l'onglet « *Commander's Report* », qui nous révèle quelques petites choses restant à corriger :

COMMANDER'S REPORT													Supply								
													Current	Phase 1	Phase 2						
													Phase 1								
													Phase 2								
91 Units Selected													Men: 954583, Guns: 7450, AFVs: 568, Art: 0								
													Functions								
													Fuel Reserve								
													Fuel TOE								
													Supply Level								
Unit Name	Nat	Loc	Type	HQ	Men	Guns	AFV	AC	Mrl	Elip	Far	CV	XToc	Tech	MP	TIDE	R/Rs	SupL	E/G	Wom	Lost
258th Inf Div	GE	48,0	Inf	XXXXI Pa Divs	0	667	25	C	82	30	12	0	91	100	1	-	Rcy	-	-	2	0
69th ID	GE	59,4	Div	4th Pa Divs	0	740	0	C	82	34	28	0	88	100	16	-	-	-	-	0	0
Troopkorp SS Msk. D	GE	63,2	Prot	LVI Pa Divs	0	852	220	E	91	30	30	0	97	100	4	-	Rcy	-	55E	0	0
33th Htz. Div	GE	56,54	Prot	XXXXI Pa Divs	0	428	58	C	82	35	53	8	98	100	2	-	Rcy	-	-	0	0
8.1 Pazer Division	GE	58,29	Art	LVI Pa Divs	0	582	129	192	91	30	28	16	98	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
259th Inf Div	GE	75,48	Inf	LVI Pa Divs	0	889	122	C	82	30	22	0	97	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
Polize SS Inf Div	GE	48,40	Inf	L Divs	0	7267	120	C	82	75	12	0	98	100	1	-	Rcy	-	99	0	0
2.4 Fl Coastal Bde	FI	76,1	Inf	Ry F Divs	0	2484	128	C	72	75	2	2	99	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
217. Inf Div	GE	50,2	Inf	XXXX Divs	1	1851	122	C	82	35	20	0	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
XXXXI Pa Divs	FF	54,73	Div	4th Pa Divs	1	4900	0	C	82	35	20	0	97	100	3	-	-	-	4	2	0
8.1 Pazer Division	FF	57,72	Art	XXXXI Pa Divs	1	5705	126	281	87	30	28	17	99	100	2	-	Rcy	-	-	0	0
37th Msk. Div	FF	53,48	Div	LVI Pa Divs	1	4905	87	C	87	30	20	0	98	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
39th Pz Div	FF	57,40	Art	XXXXI Pa Divs	2	5048	41	48	87	30	27	5	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
61st Inf Div	FF	47,77	Inf	XXXX Divs	2	1652	120	C	82	36	20	0	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
51st Inf Div	FF	48,70	Inf	XXXX Divs	2	1697	120	C	87	30	22	0	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
36th Art. Inf Div	FI	77,7	Inf	II F Divs	2	5000	37	C	87	30	7	4	97	100	1	-	Rcy	-	1	0	0
1.2nd Inf Div	U	54,44	Inf	XXXXI Divs	2	1200	16	C	87	30	11	0	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
3.1th Inf Div	U	52,45	Inf	X Divs	2	1290	20	C	91	30	14	0	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
1.2nd Inf Div	U	56,40	Inf	XXXXI Divs	2	1005	17	C	91	30	12	0	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
2.1st Inf Div	U	56,40	Art	XXXXI Pa Divs	2	5040	41	49	91	30	14	5	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
3.2nd Inf Div	U	54,10	Inf	Ry F Divs	2	5040	37	C	91	30	7	4	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
2.2nd Inf Div	U	51,74	Inf	X Divs	2	1266	20	C	91	30	14	0	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
1.2th Inf Div	U	49,77	Inf	XXXX Divs	2	1310	16	C	91	30	18	0	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
1.3th Fl. Inf Div	FI	75,7	Inf	Ry F Divs	2	1524	14	C	87	29	7	1	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
1.2nd Fl. Inf Div	FI	77,7	Inf	II F Divs	2	5101	41	C	82	30	7	1	97	100	0	-	Rcy	-	E	0	0
2.2nd Fl. Inf Div	FI	77,7	Inf	II F Divs	2	5050	38	C	82	30	7	1	97	100	0	-	Rcy	-	E	0	0
2.2nd Msk. Div	GE	53,2	Prot	LVI Pa Divs	2	1895	62	C	82	30	3	3	98	100	3	-	Rcy	-	-	0	0
1.3th Inf Div	GE	51,7	Inf	II Divs	2	4957	30	C	92	30	7	1	97	100	0	-	Rcy	-	-	1	0
1.1th Fl. Inf Div	FI	78,7	Inf	VII F Divs	1	4610	25	C	78	79	2	1	88	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
5th Fl. Inf Div	FI	73,7	Inf	VII F Divs	4	5227	14	C	78	30	2	1	92	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
7th Fl. Inf Div	FI	78,1	Inf	VIII F Divs	4	5281	14	C	81	30	2	2	92	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
15th Fl. Inf Div	FI	76,3	Inf	II F Divs	4	5227	14	C	81	30	2	1	92	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
12th Fl. Inf Div	FI	76,2	Inf	II F Divs	4	5151	14	C	82	30	2	1	92	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
39th Inf Div	GE	49,42	Inf	XXXX Divs	4	5287	84	C	92	30	22	5	98	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
32nd Inf Div	GE	54,49	Inf	II Divs	4	6992	220	C	92	30	22	12	98	100	0	-	Rcy	-	-	2	0
28th Inf Div	GE	47,4	Inf	XXXX Divs	4	5287	84	C	92	30	22	5	98	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
228th Inf Div	GE	48,49	Inf	XXXX Divs	4	6830	126	C	82	30	2	1	98	100	0	-	Rcy	-	-	0	0
27th Inf Div	FF	48,48	Inf	XXXX Divs	4	4001	270	C	87	30	7	3	88	100	1	-	Rcy	-	-	0	0
29th Fl. Inf Div	FI	74,3	Inf	Ry F Divs	4	5040	37	C	87	30	7	4	97	100	1	-	Rcy	-	-	0	0

En activant le tri avec « *DtHQ* » (*Distance to HQ*) nous constatons que deux unités sont hors de commandement. En ce qui concerne la « *69th ID* » nous ne pouvons rien faire pour le moment. En revanche, il nous est possible de positionner le « *4th Panzer Group HQ* » un peu plus près du front, afin de replacer le « *LVI Corps* » dans la zone C2. Re-localisez la base aérienne « *4P Air Base* » de l'hexagone x46, y48 vers x50, y48, puis amenez le « *4th Panzer Group* » sur le même emplacement. Parfait !

Faites-le.



Le moteur du jeu va maintenant activer le tour de l'I.A., pour permettre aux soviétiques de participer activement aux réjouissances. Lorsqu'ils auront terminé et avant que vous ne repreniez la main, une fenêtre « Losses » apparaît, récapitulant le total des disparus :

	Recent Battle & Non-Combat Casualties	Permanent Losses Current Turn	Permanent Losses Total
AXIS LOSSES			
Men	0	3678	4745
Guns	0	7	30
AFV	0	6	6
Men Killed			1943
Men Captured			160
Men Disabled			2642
SOVIET LOSSES			
Men	0	2450	71911
Guns	0	11	942
AFV	0	0	377
Men Killed			8545
Men Captured			39726
Men Disabled			23640
CURRENT PLAYER			
Trucks Lost in Combat		2	2
Trucks Captured		0	0
Trucks Lost Moving Supplies		164	164
Trucks Lost Moving Units		377	377

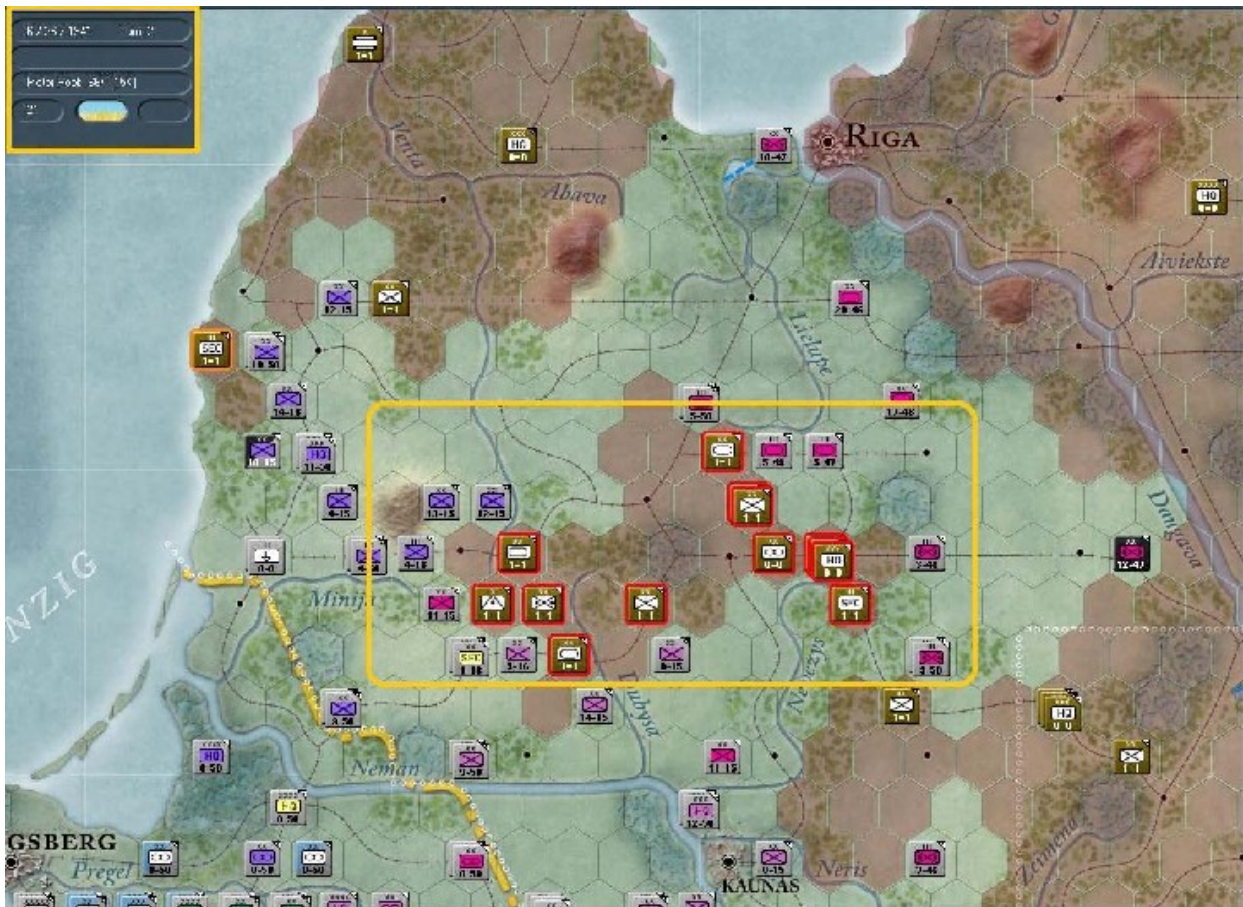
Ground Losses

Poursuivez en affichant vos pertes aériennes pour le tour 1 :

	Recent Battle & Non-Combat Casualties	— Permanent Losses — Current Turn	Total
Fighter	0	2	13
Level Bomber	0	0	9
Recon	1	1	1
Flak Losses			12
Operational Losses			11
TOTAL LOSSES	1	3	23
Fighter Bomber	0	0	375
Tactical bomber	0	0	22
Level Bomber	0	0	135
Recon	0	1	37
Transport	0	0	1
Flak Losses			7
Operational Losses			71
TOTAL LOSSES	0	1	570

Air Losses

Après avoir fermé cette fenêtre, le tour 2 débute. La carte montre les effets tangibles relatifs à nos encerclements :



Ouvrez le « Show Event Log » (« MAJ+e ») pour voir la liste des remplacements et ravitaillements, ainsi que d'autres informations complémentaires :

Logistics Phase Event Log

REFIT REPLACEMENT SUB-SEGMENT

5251 men were returned to Germany's manpower pool
2314 men are added to Germany's front line units
640 men were returned to Finland's manpower pool
640 men are added to Finland's front line units
280 men were returned to Italy's manpower pool
0 men are added to Italy's front line units
0 men were returned to Rumania's manpower pool
0 men are added to Rumania's front line units
720 men were returned to Hungary's manpower pool
0 men are added to Hungary's front line units
0 men were returned to Slovakia's manpower pool
0 men are added to Slovakia's front line units
5 camaged AFVs were returned to the pool

NORMAL REPLACEMENT SUB-SEGMENT

1339 men were returned to Germany's manpower pool
13202 men are added to Germany's front line units
4900 men were returned to Finland's manpower pool
9218 men are added to Finland's front line units
0 men were returned to Italy's manpower pool
0 men are added to Italy's front line units
0 men were returned to Rumania's manpower pool
0 men are added to Rumania's front line units
0 men were returned to Hungary's manpower pool
0 men are added to Hungary's front line units
0 men were returned to Slovakia's manpower pool
0 men are added to Slovakia's front line units
284 support elements were converted to infantry squads
26 damaged AFVs were returned to the pool
6 camaged AFVs were not repairable

4211 tcns of ammo delivered to front line units

XXII Corps in hex 45,49 is no longer frozen

206th Infantry Division in hex 46,49 is no longer frozen

251st Infantry Division in hex 46,49 is no longer frozen

254th Infantry Division in hex 45,49 is no longer frozen

96th Infantry Division ARRIVED at 39,48

Vous pouvez faire défiler l'affichage :

Logistics Phase Event Log

23333 tons of OIL FUELS consumed by FUEL production
10 HI locations didn't have enough resources

6629 tons of SYNTHETIC FUEL produced in 46 synthetic fuel centers
22500 tons of RESOURCES consumed by synthetic fuel production
1 SYNTHETIC FUEL factory locations didn't have enough resources

34324 tons of FUEL produced in 91 fuel refineries
45500 tons of OIL consumed by oil production
0 FUEL factory locations didn't have enough oil

480 VEHICLES produced in 318 vehicle factories
14300 tons of SUPPLIES consumed by vehicle production
12 VEHICLE factory locations didn't have enough supplies

22 AIRCRAFT produced in 193 aircraft factories
4797 tons of SUPPLIES consumed by aircraft production
12 AIRCRAFT factory locations didn't have enough supplies

74 GROUND ELEMENTS produced in 485 ground element factories
1689 tons of SUPPLIES consumed by ground element production
49 GROUND ELEMENT factory locations didn't have enough supplies

10474 ARMAMENTS produced in 145 armaments factories
8800 tons of SUPPLIES consumed by armaments production
10 ARMAMENTS factory locations didn't have enough supplies

12037 MANPOWER added to national pool(s) from 3879 manpower centers

PILOT TRAINING

6 training missions were flown
1 aircraft were damaged flying training missions
1 aircraft were destroyed flying training missions

LOSSES BY TYPE

Axis Combat	992
Axis Retreat	0
Axis Attrition	1111
Axis Surrender	0
Axis Misc.	0
Soviet Combat	10357
Soviet Retreat	35732
Soviet Attrition	1772
Soviet Surrender	0
Soviet Misc.	410

Le rapport des événements mérite quelques commentaires. La logistique dans ce jeu est extrêmement détaillée et le système en gère une bonne part. Toutefois, il reste quelques éléments à la charge du joueur, dont je n'ai fait qu'effleurer la surface dans cet exercice. Sachez que le chapitre 20 du manuel revient en détails sur le modèle de ravitaillement. Par ailleurs, la production n'est pas initialisée pendant le premier tour ; en conséquence, les usines n'ont pour l'instant pas commencé à produire quoi que ce soit. Il faut compter environ trois tours de jeu pour que la machine se mette en branle et atteigne son plein régime. C'est ainsi que vers le quatrième tour nous ne devrions plus avoir beaucoup d'usines manquant d'approvisionnement. Vous trouverez des informations substantielles concernant ce sujet au chapitre 21 du manuel.

- Bilan

Pour une vision d'ensemble de la logistique actuelle, voyez la capture d'écran suivante :



Nous constatons ici que le tour 2 est commencé. Notre « Motor Pool » est de l'ordre de « 66K » pour « 15K » et nous disposons d'un total de « 21 AP ». Avec le « Show Supply Mode » activé nous voyons que les unités soviétiques encerclées sont à cours de ravitaillement, tandis que ce « Security Regiment » (sur la gauche) peut quant à lui bénéficier d'une voie d'approvisionnement maritime, comme l'indique la mise en surbrillance orange.

Lorsque nous passons à l'affichage « *Supply* » en cliquant le bouton « *Soft Factor* », la carte change en conséquence :



Nous constatons alors que les unités soviétiques souffrent, à des degrés divers, de carences en approvisionnement. Cela se traduit par des indicateurs verts, oranges ou rouges, dans le coin gauche de chaque marqueur.

Affichons maintenant l'icône « Fuel » du commutateur « Soft Factor » :



Une fois encore, la pénurie de carburant affecte les troupes soviétiques encerclées. Nous remarquons aussi que nos unités de réparation ferroviaire « RR » ainsi que la « Polizei SS Division » sont en manque d'approvisionnement.

Allons un peu plus loin et activons la fiche détaillée pour cette division, tout en conservant l'affichage « Soft Factor » actuel.

Polizei SS Infantry Division 924

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
76	345	3	Rifle Squad	8
76	36	3	Pioneer Squad	1
76	96	3	7.92mm Anti-tank Rifle	9
76	112	3	7.92mm Machine Gun	12
76	87	3	50mm Mortar	9
76	54	3	81mm Mortar	1
76	42	3	37mm Anti-tank Gun	10
76	27	3	50mm Anti-tank Gun	13
76	26	3	105mm Howitzer	9
76	8	3	150mm Howitzer	3
76	6	3	150mm Infantry Gun	9
76	20	3	75mm Infantry Gun	12
73	573	3	Support	13

TOE: 99/99 MAX 100
Morale: 80
NON-MOTORIZED
Vehicles/Need: 493 / 493
HQ: L Corps
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 585 / 347
Fuel/Need: 22 / 39
Ammo/Need: 718 / 441
Support/Need: 573 / 524

Construction Value: 86
Transport Cost: 3254
In Supply: 4 MP

SUPPLY DETAILS
ASSIGN / FORM

VERIGE UNIT
MULTIPLIE UNIT (1435 / 28)

Soft Factor commuté sur "Fuel".

Sur la fiche d'unité nous pouvons voir le tonnage d'approvisionnements (168%), de fuel (55%), ainsi que de munitions (162%). Ces valeurs sont comparables avec celles requises et nous avons aussi l'état de ravitaillement qui nous indique les « MP » nécessaires pour atteindre le dépôt ferroviaire le plus proche.

Cliquez sur le lien textuel « *Supply Details* » :

UNIT SUPPLY DETAIL
Polizei SS Infantry Division

Current Status

	In Unit	Fueled
Supplies:	585 (168%)	347
Fuel:	22 (55%)	33
Ammo:	718 (162%)	441
Vehicles:	493 (39%)	433
Hex to rail:	2	
MP to rail:	4	
Hex to HQ:	5	
MP to HQ:	10	

Turn 2 Supply Details

	Phase 1	Phase 2
Supplies Received (171%):	14	-
Ammo Received (146%):	69	-
Supply/Ammo Source:	L Corps	-
Fuel Received (43%):	4	-
Fuel Source:	L Corps	-
MP to HQ:	10	-
Range to HQ:	5	-
Cost of path (MP):	-	0% (5)
Cost of path (Range):	-	0% (3)
Vehicles in unit:	69%	63%
Vehicles in pool:	-	0%
Logistic Level:	120%	
Axis rail supply:	100%	0%
Vehicles Received:	308	
Supplies Consumed:	152	

Summary window: 168%, 55%, 162%

Nous avons ici le détail des nécessités requises, comparé aux approvisionnements actuels. Comme mis en évidence, ces chiffres sont similaires à ce qu'indique le marqueur d'unité. Pour la division SS sélectionnée, les besoins en fuel se montent à 39 tonnes mais elle ne dispose que de 22 tonnes, soit 55%. Cette unité n'a reçu que 49% du ravitaillement nécessaire. Ce qui signifie que, soit la production n'a pas été suffisante, soit le commandement a échoué aux tests de distribution. Notez aussi les indications concernant les points de mouvement la séparant de son H.Q., ainsi que la distance correspondante.

Toujours en conservant l'affichage « *Soft Factor* » sur « *Supplies* », fermez ces fenêtres puis localisez le « *81st Construction Battalion* » :



Voilà un type d'unité dont nous n'avons pas encore parlé. Il s'agit ici d'éléments dont vous n'avez pas le contrôle. Leur emploi est confié automatiquement aux H.Q. desquels ils relèvent, qui les envoient réparer les voies ferrées pour vous. Votre seule possibilité les concernant est de cliquer sur le bouton « *Return to HQ* », afin de les renvoyer vers leur commandant.

Activez la fiche détaillée pour ce bataillon :

81st Construction Battalion					944	
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 100/100	MAX 100
40	36	0	Labor Squad	2	Morale: 58	
40	18	0	Support	3	NON-MOTORIZED	
					Vehicles/Need: 2/2	
					Nation: Germany	
					Supply/Need: 4/4	
					Fuel/Need: 0/0	
					Ammo/Need: 1/0	
					Support/Need: 18/18	
					Construction Value: 7	
					Transport Cost: 61	
					In Supply (0 MP)	
					SUPPLY DETAILS	

Tout comme les unités combattantes et les *H.Q.*, ces troupes possèdent une *TOE*, un niveau de fatigue et de ravitaillement.

Cliquez sur « *Supply Details* » pour afficher ce qui suit :

UNIT SUPPLY DETAIL

81st Construction Battalion

Current Status

	In Unit	Required
Supplies:	4 (80%)	4
Fuel:	0 (0%)	0
Ammo:	1 (100%)	0
Vehicles:	2 (66%)	2
Hex to rail:	0	
MP to rail:	0	
Hex to HQ:	8	
MP to HQ:	20+	

Turn 2 Supply Details

	Phase 1	Phase 2
Supplies Received (0%):	0	-
Ammo Received (0%):	0	0
Supply/Ammo Source:	O.K.H.	-
Fuel Received (0%):	-	-
Fuel Source:	-	-
MP to HQ:	0	-
Range to HQ:	0	-
Cost of path (MP):	-	0% (1)
Cost of path (Range):	-	100% (1)
Vehicles in unit:	50%	50%
Vehicles in pool:	-	100%
Logistic Level:	120%	
Axis rail supply:	0%	100%
Vehicles Received :	2	
Supplies Consumed :	3	

De la même que toute autre unité, ce bataillon utilise et reçoit de l'approvisionnement. Fermez cet écran et cliquez maintenant sur le lien textuel « *Labor Squad* » dans la partie gauche, afin d'accéder la fiche détaillant cet élément :



Ces groupes de travailleurs sont similaires à n'importe quelle unité, à ceci près que leur mission se limite à effectuer des tâches de maintenance et réparation, réfection des voies ferrées, creusement de tranchées ou érection de fortifications.

Nous venons de recevoir des renforts ! Ils sont positionnés à 32Km à l'ouest de *Koenigsberg* et constituent la « *96th Infantry Division* ».



Avec « *Soft Factor* » activé, nous constatons que cette unité manque de ravitaillement. Cliquez sur elle pour afficher sa fiche détaillée :

96th Infantry Division					1014
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 100/100 MAX 100
80	0	0	SdKfz-221 Armored Car	0	Morale: 80
80	341	1	Rifle Squad	2	NON-MOTORIZED
80	18	0	Cavalry Squad	2	Vehicles/Need: 249 / 249
80	36	0	Pioneer Squad	3	HHQ: O.K.H.
80	96	0	7.92mm Anti-tank Rifle	3	Nation: Germany
80	111	0	7.92mm Machine Gun	2	Supply/Need: 136 / 225
80	84	0	50mm Mortar	2	Fuel/Need: 20 / 19
80	54	0	81mm Mortar	2	Ammo/Need: 539 / 539
80	66	0	37mm Anti-tank Gun	2	Support/Need: 566 / 566
80	6	0	50mm Anti-tank Gun	2	Construction Value: 93
80	36	0	105mm Howitzer	2	Transport Cost: 2375
80	12	0	150mm Howitzer	2	In Supply (0 MP)
80	6	0	150mm Infantry Gun	2	SUPPLY DETAILS
80	20	0	75mm Infantry Gun	2	ASSIGN / FORM
80	544	0	Support	3	

Comme le montre le rectangle jaune ci-dessus, seuls les approvisionnements (« *Supply/Needs* ») sont actuellement inférieurs aux besoins de cette unité fraîchement arrivée.

Activez « SUPPLY DETAILS » :

UNIT SUPPLY DETAIL X

96th Infantry Division

Current Status

	In Unit	Required
Supplies:	136 (60%)	225
Fuel:	20 (100%)	19
Ammo:	539 (99%)	539
Vehicles:	249 (99%)	249
Hex to rail:	0	
MP to rail:	0	
Hex to HQ:	3	
MP to HQ:	6	

Turn 2 Supply Details

	Phase 1	Phase 2
Supplies Received (0%):	189	-
Ammo Received (0%):	539	-
Supply/Ammo Source:	O.K.H.	-
Fuel Received (0%):	-	20
Fuel Source:	-	Pillau
MP to HQ:	6	-
Range to HQ:	3	-
Cost of path (MP):	-	0% (0)
Cost of path (Range):	-	100% (0)
Vehicles in unit:	100%	100%
Vehicles in pool:	-	100%
Logistic Level:	120%	
Axis rail supply:	100%	100%
Vehicles Received :	249	
Supplies Consumed :	53	

Plusieurs détails intéressants ici mais rien que nous n'ayons déjà étudié dans le cours de cet exercice. Nous pouvons cependant constater qu'après le premier tour, le ravitaillement et la logistique en général commencent à se mettre en branle. Remarquez les valeurs « Fuel, Supply » et « Ammo », ainsi que les « MP to HQ » et « Range to HQ ». Notez aussi les véhicules reçus et le ravitaillement utilisé.

À présent, le grand moment est arrivé. C'est maintenant à vous de mener à bien l'exécution d'un tour de jeu complet. Revenez ici lorsque vous aurez mené cette tâche à bien. Nous pourrons alors, si vous le souhaitez, comparer nos résultats et voir si l'élève commence à surpasser le maître.

Voici le bilan des pertes pour le début de mon deuxième tour. Seulement 26 unités soviétiques détruites en quinze jours :

Destroyed & Disbanded Units					Destroyed Units		
Turn	Nat	Name	Type	Disband	Prev Turn	Cur Turn	Total
TURN 2 (A.S.U. SOVIET):					AXIS UNITS:		
2	Sov	2nd Tank Division	Armor				
2	Sov	23rd Tank Division	Armor				
2	Sov	28th Tank Division	Armor				
2	Sov	202nd Motorized Division	Motorized				
2	Sov	11th Rifle Division	Infantry				
2	Sov	125th Rifle Division	Infantry				
2	Sov	48th Rifle Division	Infantry				
2	Sov	9th AT Artillery Brigade	Anti-Tank				
2	Sov	51st Corps Artillery Regiment	Artillery				
2	Sov	2nd PVD AA Regiment	Anti-Air				
2	Sov	243rd PVD AA Regiment	Anti-Air				
2	Sov	107th NKVD Border Regiment	Security				
2	Sov	12th NKVD Border Regiment	Security				
TURN 1 (A.S.U. SOVIET):					SOVIET UNITS:		
1	Sov	84th Motorized Division	Motorized		0	0	3
1	Sov	10th Rifle Division	Infantry		1	1	2
1	Sov	23rd Rifle Division	Infantry		1	1	2
1	Sov	10th AT Artillery Brigade	Anti-Tank		2	2	5
1	Sov	47th Corps Artillery Regiment	Artillery		1	1	2
1	Sov	270th Corps Artillery Regiment	Artillery		2	1	3
1	Sov	243rd PVD AA Regiment	Anti-Air		1	2	3
1	Sov	106th NKVD Border Regiment	Security		2	2	4
1	Sov	105th NKVD Border Regiment	Security		1	1	1
1	Sov	38th Separate Sapper Battalion	Engineer		3	3	3
1	Sov	42nd Fortified Region	Fortified				
1	Sov	46th Fortified Region	Fortified				
1	Sov	41st Fortified Region	Fortified				

Poursuivons nos comparatifs en activant le mode « Fuel » grâce au commutateur « Soft Factor » et mettons la carte en « Air Transport Mode » (raccourci « F9 ») :



Toutes les unités motorisées allemandes, blindés compris, sont entourées de rose pour montrer leur carence en fuel. Étant donné que j'ai déjà utilisé la plupart de mes unités aériennes pour d'autres missions, il ne me reste qu'un vol pour effectuer un parachutage de ravitaillement. Je l'ai utilisé afin de fournir 37 tonnes de matériel et d'approvisionnement à la « Totenkopf SS Mot. Div. ». Pour cela il suffit de cliquer droit sur l'unité que vous souhaitez ravitailler. Il est parfois nécessaire de programmer plusieurs vols, afin de fournir suffisamment de fuel et de matériel aux troupes sur le terrain.

Terminez votre tour 2 et passez au troisième. Vous constaterez, comme le montre la capture d'écran suivante, qu'au début de celui-ci votre capacité à approvisionner les unités précédemment à cours de fuel augmente :

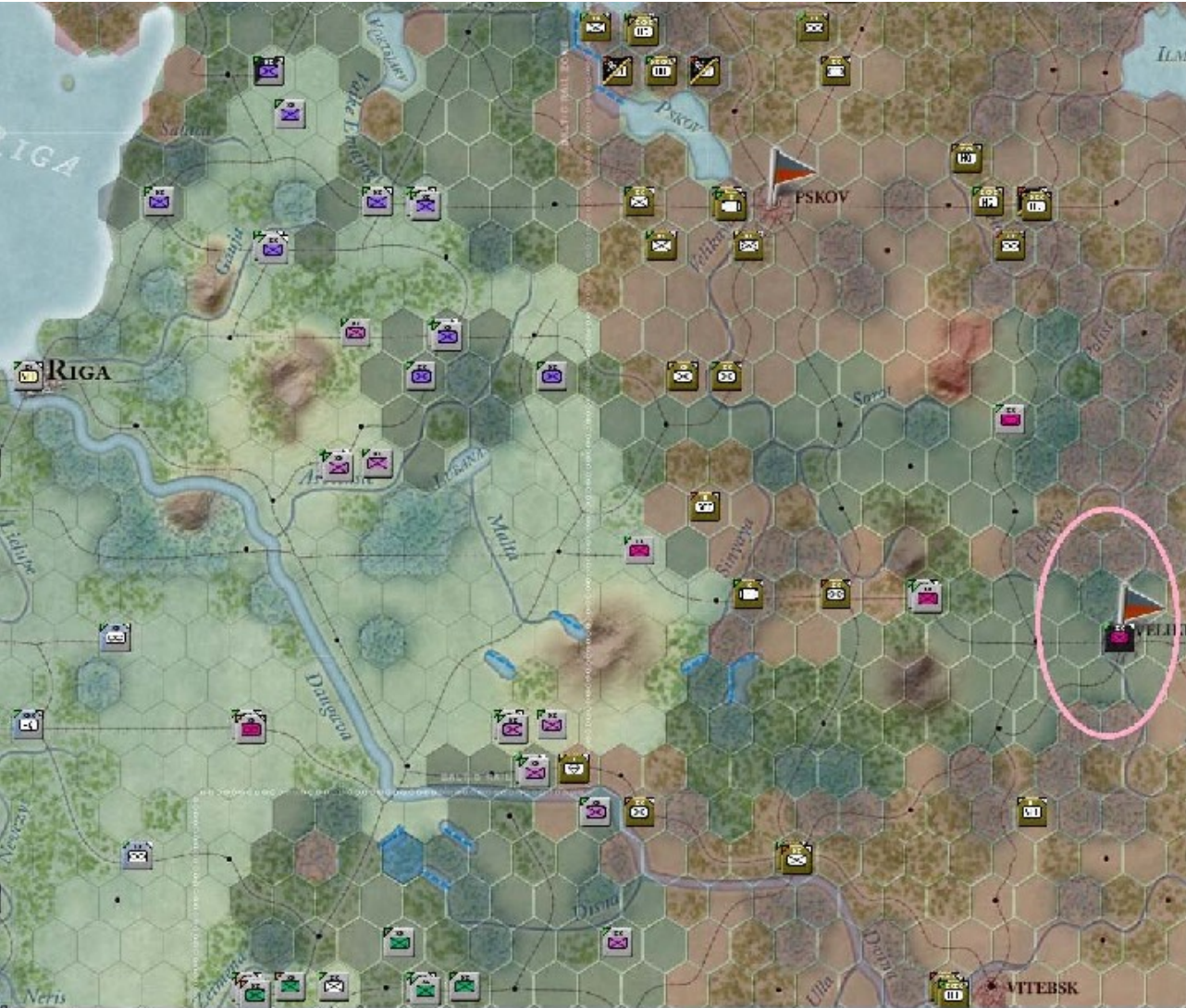


Cela s'explique par le fait qu'au fil des tours, la capacité logistique croît en même temps que la production et que les H.Q. distribuent leur ravitaillements, progressivement, tout le long de la chaîne de commandement.

Essayez de compléter un autre tour par vous-même. N'oubliez pas que votre but est d'accomplir les objectifs préalablement définis. À la fin de mon troisième tour la carte ressemblait à ce qui suit ; les villes objectives de *Tallinn* et *Velikie Luki* sont capturées :



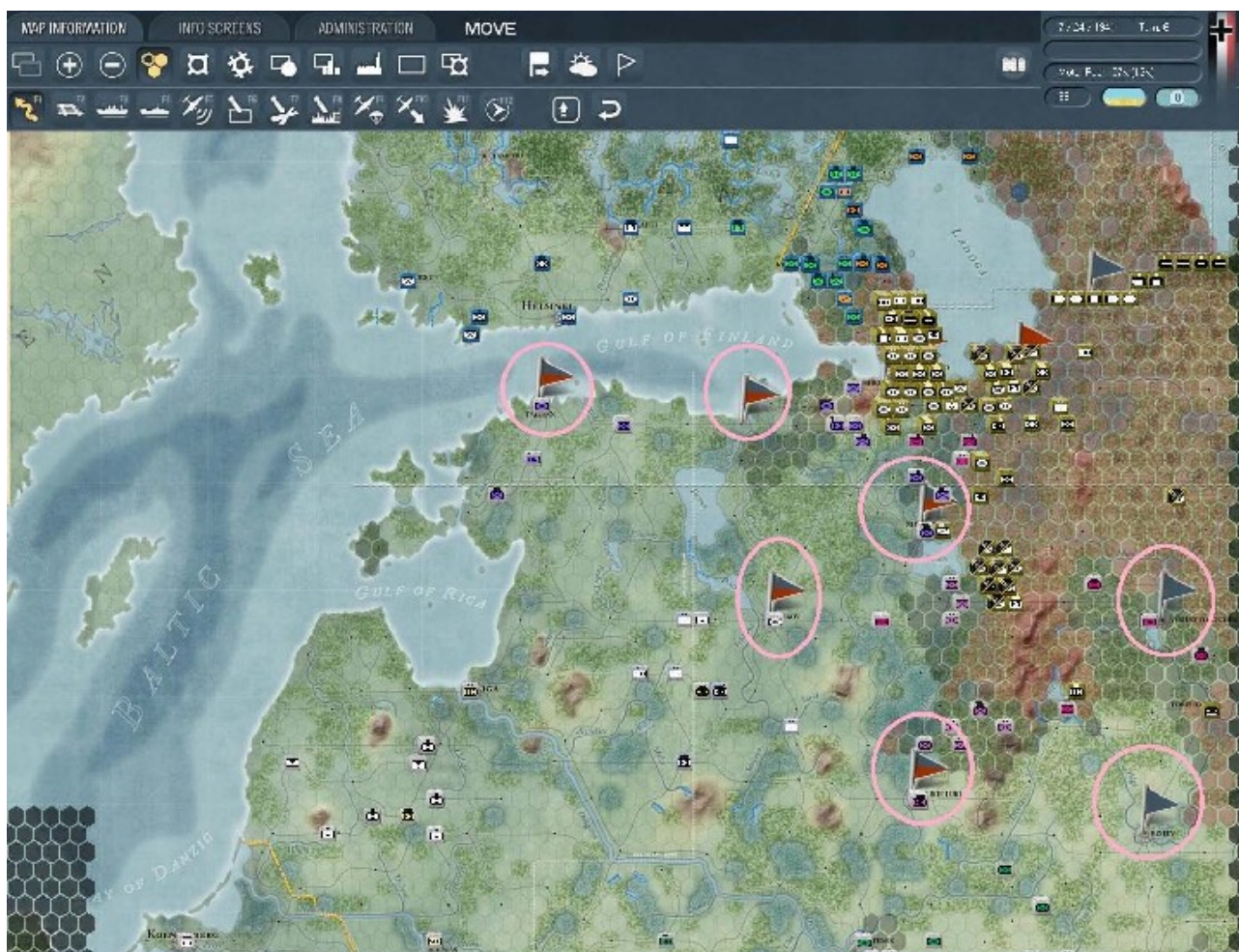
Voici un zoom sur cette dernière :



La même chose pour Tallinn :



Pour terminer, voici la carte telle qu'elle apparaîtrait à la fin de cet exercice :



Comme vous le constatez, je tiens sept objectifs mais étant donné qu'il reste onze tours, les soviétiques auront peut-être l'opportunité de les reprendre. D'un autre côté, il est possible que je parviennes à faire tomber *Leningrad*. Gardez à l'esprit que nous venons de jouer cette partie au niveau « *Easy* », sans optimiser chaque mouvement. Je vous mets donc au défi de capturer *Riga* dès le premier tour et autant d'objectifs que possible dans les six premiers.

Ma foi général, ce fut un plaisir de discuter avec vous de l'art de la guerre. Vous voilà seul à présent. Vos résultats pourront varier mais vous êtes maintenant en mesure d'acquérir la maîtrise complète de « *Gary Grigsby's war in the East* ».

- Rédigé par **Don Lazov v1.05** (12/23/2010).
- Traduction : **David B. (Gloo) v1.06 Fr.** (04/02/2011).