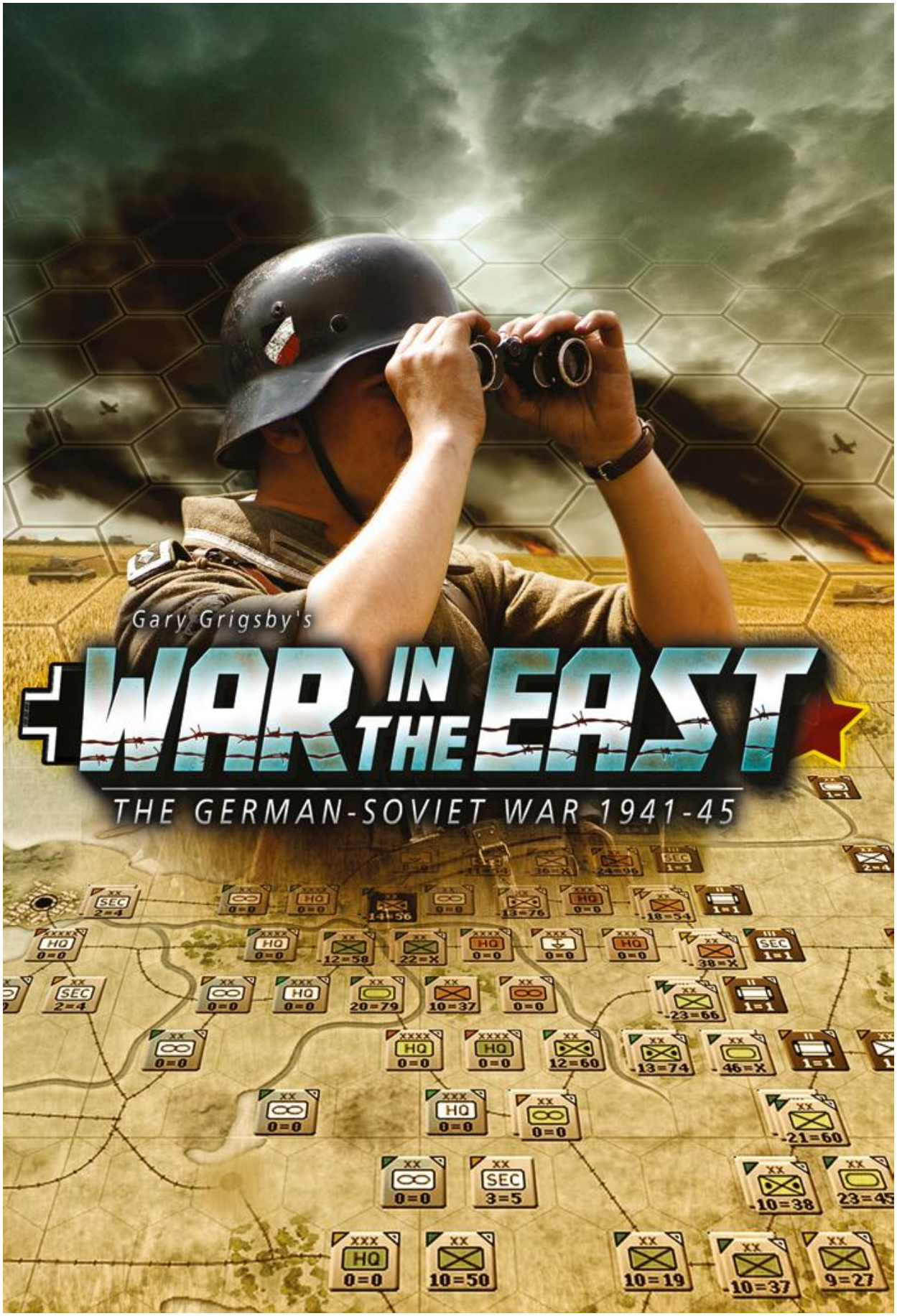
Traduction non officielle du manuel révisé de la version 1.05.39



Traduction réalisée par Arnaud ‘Zanekin’ Lesaffre

matrix
games

BY
GAMES

Spécifications sur l'épilepsie

Publicité pour WIPT AE

Table des matières

1. War In The East de Gary Grigsby **16**
1.1. **Configuration minimale** 16
1.2. **Configuration recommandée** 16
1.3. **Procédure d'installation** 16
1.4. **Désinstallation du jeu** 16
1.5. **Mises à jour** 16
1.6. **Les forums** 17
1.7. **Besoin d'aide ?** 18
2. Introduction **18**
2.1. **Contexte** 18
2.2. **Le jeu** 18
2.3. **Le manuel** 19
2.3.1. Le manuel imprimé 19
3. Démarrage **19**
3.1. **Glossaire** 19
3.2. **L'interface** 23
3.2.1. Liste des raccourcis clavier 23
3.3. **Démarrer une partie et le menu principal** 27
3.3.1. La sélection de l'adversaire humain / ordinateur 27
3.3.2. Les niveaux de difficulté 27
3.3.3. Les options de jeu 28
3.3.4. Les préférences utilisateur 30
3.3.5. Les préférences cartographiques 33
3.3.6. Choisir un scénario 36
3.3.7. Jouer par courriel (*PBEM*) 36
3.3.8. Charger une sauvegarde 37
3.3.9. Le multijoueur 37
3.3.10. Remerciements 40
3.3.11. L'éditeur de scénario 40
4. La séquence de jeu **40**
4.1. **Aperçu du tour de jeu** 40
4.2. **Détails des phases logistiques** 41
5. L'interface de jeu **44**
5.1. **Le panneau supérieur** 45
5.1.1. La barre titre 45
5.1.2. Les barres de menus et d'icones 45
5.1.3. Les indicateurs (*soft factors*) 49
5.1.4. La barre d'outils de sélection des modes d'action 50
5.1.5. La boite d'information générale et de localisation 52
5.2. **La carte principale** 53
5.2.1. Infobulle d'hexagone 54
5.2.2. Sélection d'hexagone et couleur d'encadrement des pions 56
5.2.3. La barre latérale d'unité 58

5.3. **Utiliser l'interface pour conduire les actions** 61
5.3.1. Mode Déplacement (F1) 61
5.3.2. Mode ferroviaire (F2) 64
5.3.3. Mode Transport maritime (F3) 66
5.3.4. Mode Transport Amphibie (F4) 67
5.3.5. Mode Reconnaissance Aérienne (F5) 68
5.3.6. Mode Bombardement Tactique (F6) 68
5.3.7. Mode Bombardement d'Aérodrome (F7) 69
5.3.8. Mode Bombardement Stratégique (F8) 70
5.3.9. Mode Transport Aérien (F9) 71
5.3.10. Mode Transfert Aérien (F10) 74
5.4 **Interface des écrans et des fenêtres** 75
5.4.1. L'écran d'ordre de bataille 75
5.4.2. L'écran de pertes 76
5.4.3. L'écran de production 79
5.4.4. La fenêtre des sites de productions 83
5.4.5. L'écran de victoire 84
5.4.6. L'écran météorologique 87
5.4.7. L'écran de doctrine aérienne 88
5.4.8. Le calendrier de renforts et retraits 89
5.4.9. Le rapport de commandant (*CR*) 90
5.4.10. L'écran de sauvegarde 91
5.4.11. Localisation et rapport de combat (F11) 92
5.4.12. Le journal des événements logistiques 96
5.4.13. La fenêtre de description d'unité 98
5.4.14. La fenêtre de description des unités de soutien 100
5.4.15. La fenêtre de sélection des unités de soutien 102
5.4.16. La fenêtre de description des QG 103
5.4.17. La fenêtre de description des bases aériennes 105
5.4.18. La fenêtre de description des unités aériennes 108
5.4.19. La fenêtre de sélection des unités aériennes de la réserve nationale 110
5.4.20. La fenêtre de description des composantes terrestres 111
5.4.21. La fenêtre de description du commandement 112
5.4.22. La fenêtre de sélection d'un nouvel officier 113
5.4.23. La fenêtre de Table d'équipement (*TOE*) d'unité 114
5.4.24. La fenêtre d'amélioration de TOE 114
5.4.25. La fenêtre de sélection de nouveau QG 115
5.4.26. La fenêtre de description du ravitaillement 115
5.4.27. La fenêtre de description des villes 118
5.4.28. La fenêtre de sélection de cible 120
5.4.29. La fenêtre de sélection des unités aériennes 120
5.4.30. La fenêtre de recherche hexagone/localité/unité terrestre/unité aérienne 121
5.4.31. La fenêtre de sélection de type d'unités (joueur soviétique uniquement) 122
6. La carte et la topographie **122**
6.1 **La carte** 122

6.1.1 Les limites cartographiques 123
6.2. **La topographie** 123
6.2.1. Les types de terrain 123
6.2.2. Les éléments de terrain 125
6.3. **Hexagones et zones de contrôle** 126
6.3.1. Le contrôle des hexagones 126
6.3.2. Les zones de contrôle 127
6.3.3. Conversion des hexagones adverses 127
6.3.4. Conversion des hexagones isolés 127
6.4. **L'empilement** 128
7. Les unités terrestres **128**
7.1. **La valeur de combat (*CV*)** 128
7.1.1. Valeur de combat initiale et modifiée durant le combat 129
7.1.2. Modificateur de *CV* lié à la pénurie de véhicules 129
7.1.3. Unités à la *CV* nulle 129
7.2. **Les composantes terrestres et tables d'équipement (*TOE*)** 130
7.2.1. Les composantes terrestres 130
7.2.2. La table d'équipement et d'effectif (*TOE*) / l'ordre de bataille (OB) des unités 132
7.3. **Les unités épuisées et indisponibles** 133
7.4. **Les unités de soutien** 134
7.4.1. Les unités de soutien antiaérien en garnison 134
7.5. **Les unités de combat** 135
7.5.1. Les zones et les régions fortifiés 135
7.5.2. Le rattachement des unités de soutien aux unités de combat 136
7.5.3. Regroupement, fractionnement et fusion d'unités de combat 137
7.5.4. Les unités de combat statiques 140
7.5.5. Le changement de désignation des unités SS 141
7.6. **Les quartiers généraux (QG)** 141
7.6.1. Les types de QG 142
7.6.2. Rattachement des unités de combat aux QG et la capacité de commandement 144
7.6.3. Rattachement des unités de soutien aux QG 145
7.6.4. Obtention du soutien des QG et portée de commandement 148
7.6.5. Déplacement d'urgence des QG 148
7.6.6. Transformation des Fronts et Districts Militaires soviétiques 149
7.6.7. Redésignation du groupe d'armée Sud 150
7.7. **Le rattachement automatique des QG et unités de combat** 150
7.7.1. Les règles du rattachement automatique 150
8. Les unités d'aviation **152**
8.1. **Les unités aériennes** 152
8.1.1. Le statut des appareils aériens 152
8.1.2. La taille des unités aériennes 152
8.1.3. Le type des unités aériennes 153
8.1.4. Désignation des unités aériennes 154
8.1.5. Amélioration, rétrogradation et permutation des modèles d'appareil 156
8.2. **Les bases aériennes** 158

8.2.1. Restrictions de rattachement des bases aériennes 158
8.2.2. Désignation des bases aériennes soviétiques 159
8.2.3. Dissolution des bases SAD soviétiques 159
8.3. **Les QG aériens** 160
8.3.1. Les restrictions de rattachement aux QG aériens 160
8.3.2. Redésignation des QG de commandement aérien soviétique 160
8.4. **La réserve aérienne nationale et le transfert d'unités aériennes** 161
8.4.1. Restrictions de transfert de la réserve aérienne nationale 161
8.4.2. Transfert d'unités aériennes à la réserve nationale 162
8.4.3. Le système d'engagement des unités aériennes 162
9. Moral, unités d'élites, expérience, fatigue, attrition, et fiabilité 163
9.1. **Le moral des unités** 163
9.1.1. Les changements du moral des unités de combat 163
9.1.2. Les changements du moral des unités aériennes 164
9.1.3. Les niveaux de moral national 164
9.1.4. Le moral des nouvelles unités 165
9.2. **Les unités d'élites** 165
9.2.1. Les modificateurs des unités d'élites 166
9.2.2. Création d'unités de Gardes soviétiques 167
9.2.3. Création d'unités aériennes de Gardes soviétiques 167
9.2.4. Le bonus moral des unités rattachés aux armées soviétiques de Choc 167
9.3. **L'expérience** 167
9.3.1. L'expérience des composantes terrestres 167
9.3.2. L'expériences des unités aériennes 168
9.4. **La fatigue** 168
9.4.1. La fatigue des composantes terrestres 168
9.4.2. La fatigue des unités aériennes 169
9.5. **L'attrition** 169
9.5.1. L'attrition des composantes terrestres 169
9.5.2. L'attrition au front 170
9.5.3. L'usure des véhicules 170
9.5.4. L'attrition des unités aériennes 170
9.6. **La fiabilité des appareils aériens et des véhicules de combat/blindés** 170
9.6.1. Les dommages liés à la fiabilité des blindés 171
10. Les unités fixées 171
10.1. **Restrictions des unités fixées** 171
10.2. **Les unités soviétiques fixées des Districts Militaires et de la Zone Défensive de Moscou** 171
10.3. **Les garnisons fixées des alliés mineurs de l'Axe** 172
11. Le commandement 172
11.1. **Grades, désignation et restrictions du commandement** 172
11.1.1. Désignation du commandement 173
11.1.2. Restrictions de commandement 173
11.1.3. Résumé des désignations et restrictions du commandement 173
11.2. **Les valeurs de commandement** 173
11.2.1. La valeur politique 173
11.2.2. La valeur morale 174

11.2.3. La valeur d'initiative 174
11.2.4. La valeur administrative 174
11.2.5. Les valeurs au combat 174
11.2.6. Augmentation des valeurs de commandement 175
11.3. **Les tests de commandement** 175
11.3.1. La procédure de test de commandement 175
11.3.2. Les modificateurs de distance de commandement 176
11.4. **Promotion et limogeage** 177
11.4.1. Attribution des victoires et des défaites 177
11.4.2. Promotion du commandement 178
11.4.3. Limogeage et remplacement des officiers 178
11.5. **Mort des officiers** 179
12. **Les points d'administration** 180
12.1. **Gagner des points d'administration (*AP*)** 180
12.2. **Dépenser des points d'administration** 180
12.2.1. La table des coûts de changement de rattachement des unités 181
12.2.2. La table des coûts de limogeage 182
12.2.3. Le coût de rattachement des unités de soutien 183
12.2.4. Le coût de création des unités ou de formation des Corps soviétiques 183
12.2.5. Autres coûts administratifs 184
13. Niveau de détection des unités ennemies et brouillard de guerre 185
13.1. **Le niveau de détection (*DL*)** 185
13.1.1. Le niveau de détection et la reconnaissance aérienne 186
13.2. **Le brouillard de guerre (*FOW*)** 186
13.2.1. Le brouillard de guerre et les informations du niveau de détection 187
13.2.2. Le brouillard de guerre et les déplacements 188
14. Le déplacement des unités terrestres 188
14.1. **Le déplacement tactique** 189
14.1.1. Points de déplacement maximum et minimum 189
14.1.2. Déterminer la disponibilité des points de déplacement 189
14.1.3. Motorisation temporaire des unités non motorisés 191
14.1.4. Les coûts de déplacement lors du tour du 22 juin 1941 et du début de la guerre 191
14.1.5. La table des coûts de déplacement tactique 192
14.2. **Le déplacement stratégique** 194
14.2.1. Le transport ferroviaire 195
14.2.2. La réparation du réseau ferroviaire 195
14.2.3. Le transport maritime et amphibie 198
15. Le combat terrestre 200
15.1. **La séquence de combat** 200
15.2. **Les types d'attaque** 201
15.2.1. Les attaques brusquées 201
15.2.2. Les attaques délibérées 202
15.3. **Les modificateurs défensifs de fortification** 203
15.3.1. Les effets de terrain 203
15.3.2. Les niveaux de fortifications 204

15.4. **Les unités de soutien au combat** 208
15.4.1. Engagement des unités de soutien 208
15.5. **Les unités de réserve** 209
15.5.1. Engagement des unités de réserve 209
15.5.2. Conditions de l'engagement de réserve en *MP* 210
15.5.3. Les règles spécifiques aux réserves défensives 211
15.6. **Les règles générales du combat terrestre** 211
15.6.1. Description du combat terrestre 211
15.6.2. Combat terrestre et valeur de combat (*CV*) 212
15.6.3. Restrictions à l'attaque des unités indisponibles 214
15.6.4. L'attaque avec franchissement de cours d'eau 214
15.7. **Les résultats et les pertes au combat** 214
15.7.1. Les effets des résultats de combat 214
15.7.2. Les pertes au combat 215
15.8. **Déterminer le vainqueur d'un combat terrestre** 216
15.8.1. Les facteurs modifiant la valeur de combat 217
15.9. **Les effets du recul du défenseur** 217
15.9.1. Les priorités de recul du défenseur 218
15.9.2. Les effets de la dispersion 219
15.9.3. Les effets de la reddition 219
15.9.4. Les effets de la déroute 220
15.10. **Les déplacements involontaires** 220
15.10.1. La procédure de déplacement involontaire 220
15.10.2. Le déplacement involontaire des bases aériennes 221
15.10.3. Le déplacement involontaire d'unités isolées 221
15.11 **L'attrition de recul** 221
15.12. **Hexagones et unités isolés** 222
15.12.1. Les pénalités de valeur de combat des unités isolées 222
15.13. **La capture d'équipement** 223
15.14. **La capture de ravitaillement et de carburant** 223
16. Les missions aériennes et la doctrine aérienne **224**
16.1. **Les règles générales de mission aérienne** 224
16.1.1. La distance parcourue par les unités aériennes 224
16.1.2. L'interruption individuelle de mission et les pertes opérationnelles 225
16.1.3. Les bases relais des missions aériennes 225
16.1.4. La représentation graphique des missions aériennes 226
16.1.5. L'effet des conditions météorologiques sur les missions aériennes 226
16.1.6. Missions diurnes et nocturnes 227
16.1.7. Les chasseurs-bombardiers 228
16.1.8. Restrictions géographiques des missions aériennes 228
16.2. **La séquence d'une mission aérienne** 228
16.2.1. Le combat aérien 229
16.2.2. La défense anti-aérienne 229
16.2.3. Le combat air-sol 230
16.3. **Les missions aériennes** 230
16.3.1. Les conditions de réalisation des missions aériennes 230

16.3.2. La reconnaissance aérienne 231
16.3.3. Les missions de bombardement 231
16.3.4. Le transport aérien de ravitaillement et de carburant 233
16.3.5. Le transport aérien d'unité 234
16.3.6. Le parachutage d'unités 234
16.3.7. Le transfert d'unité aérienne 235
16.4. **La doctrine aérienne** 235
16.5. **Déterminer la réussite/ l'échec d'une mission aérienne** 237
17. Les partisans soviétiques et les garnisons de l'Axe 237
17.1. **Les partisans soviétiques** 238
17.1.1. Le ravitaillement aérien nocturne des partisans 238
17.1.2. Les attaques de partisans 239
17.1.3. Les attaques anti-partisan et les interactions avec les unités de l'Axe 239
17.1.4. Les restrictions aux unités de partisan 240
17.2. **Les garnisons de l'Axe** 240
17.2.1. Conditions de garnison de l'Axe 240
17.2.2. Création de partisans à partir des villes sans garnison 241
18. Les renforts et les remplacements 241
18.1. **Recevoir des renforts et créer de nouvelles unités** 241
18.1.1 Le placement des renforts 241
18.1.2. Créer de nouvelles unités de combats et de nouveaux QG soviétiques 244
18.1.3. Créer de nouvelles unités de soutien soviétique 245
18.1.4. Créer de nouvelles unités aériennes soviétiques 245
18.1.5. Créer de nouvelles bases aériennes soviétiques 245
18.1.6. Créer de nouvelles unités de régions et de zones fortifiées 246
18.2. **Les remplacements** 246
18.2.1. Le segment de remplacement 247
18.2.2. Les remplacements des composantes terrestres et la table d'équipement (*TOE*) 248
18.2.3. Disponibilité des remplacements de composantes terrestres 249
18.2.4. Le remplacement des appareils des unités aériennes 250
18.3. **Le mode de réorganisation** 250
18.4. **Le retrait d'unités de l'Axe** 251
18.4.1. Conditions et restrictions du retrait d'unités 251
18.5. **Dissolution d'unités** 251
18.5.1. Conditions et restrictions de la dissolution d'unités 252
18.5.2. Dissolution automatique des QG de Corps soviétiques 252
19. Les territoires et armées des alliés de l'Axe et de l'URSS 252
19.1. **Les alliés de l'Axe** 252
19.1.1. Les règles générales concernant les alliés méridionaux de l'Axe 252
19.1.2. La Finlande 253
19.1.3. Le retrait italien 254
19.1.4. La reddition des forces alliées de l'Axe 254
19.2. **Bulgarie et Yougoslavie** 257
19.3. **Les armées alliées des soviétiques** 257
20. Le ravitaillement 258

20.1. **Le réseau de ravitaillement** 258
20.1.1. Réseau et terminus ferroviaire 258
20.1.2. Les sources permanentes de ravitaillement 259
20.1.3. Le ravitaillement portuaire 260
20.1.4. Le parc de véhicules 260
20.1.5. Le ravitaillement et les QG 262
20.2. **Les statuts de ravitaillement** 263
20.2.1. Le statut de ravitaillement par tête de pont 264
20.2.2. Les unités isolées 265
20.3. **Les types et usages du ravitaillement** 265
20.3.1. L'approvisionnement 265
20.3.2. Les munitions 265
20.3.3. Le carburant 266
20.4. **Tracer et recevoir le ravitaillement** 266
20.4.1. Tracer le ravitaillement 266
20.4.2. Le segment de ravitaillement 268
20.4.3. Recevoir du ravitaillement 269
20.4.4. Le retour des excédents de ravitaillement 270
20.5. **Les effets du ravitaillement** 270
20.5.1. Les dommages de la capacité de mobilisation liés aux privations 270
20.6. **L'intensification du ravitaillement des QG** 271
20.6.1. Le coût en point administratif 271
20.6.2. Le stockage de ravitaillement des QG 271
20.6.3. Les pénalités d'intensification du ravitaillement des QG 272
20.6.4. L'accumulation de ravitaillement des unités rattachées 272
20.6.5. Les effets durant le segment de ravitaillement 272
21. La production **272**
21.1. **Le système de production** 273
21.1.1. La production de ressources 274
21.1.2. La production et l'allocation du ravitaillement des industries lourdes 274
21.1.3. La production d'armement 274
21.1.4. La production de carburant synthétique 275
21.1.5. La production de pétrole et de carburant 275
21.1.6. La production et la réparation des véhicules 276
21.1.7. La production des appareils aériens, des blindés et des véhicules de combat 277
21.1.8. Limitation et expansion des sites de production (appareils aériens, blindés, véhicules de combat) 278
21.1.9. La modernisation des sites de production 278
21.1.10. La production et déplacement des centres de recrutement 279
21.1.11. La capacité des ports et des dépôts ferroviaire 281
21.2. **Capture, endommagement, réparation et évacuation des sites de production** 281
21.2.1. Evacuation des sites de production soviétiques 282
21.3. **Les équipements capturés** 284
21.4. **La production des autres fronts** 284
21.4.1. Les points d'armement allemand livrés aux alliés de l'Axe 285
21.5. **Le Prêt-Bail** 285

21.5.1. Le Prêt-Bail d'appareils aériens, des blindés/véhicules de combat 285
21.5.2. Le Prêt-Bail d'approvisionnement et de véhicules 285
21.6. **La table de production** 286
22. Les conditions météorologiques **287**
22.1. **Les conditions météorologiques et leurs effets** 287
22.1.1. L'épaisseur de la glace et le gel des étendues d'eau et des cours d'eau 287
22.2. **Déterminer les conditions météorologiques** 288
22.2.1. La table des conditions météorologiques historiques 288
22.2.2. La table de détermination semi-aléatoire des conditions météorologiques 289
22.3. **Les règles de premier hiver** 291
22.3.1. Les modifications des valeurs de combat 291
22.3.2. Les dommages et la désorganisation des composantes terrestres 291
22.3.3. La réduction du moral des unités 292
22.3.4. Les modificateurs de ravitaillement de premier hiver 292
22.3.5. La réduction des effets du premier hiver dans les villes 292
23. Les scénarios **292**
23.1. **La liste des scénarios** 293
23.2. **Les capacités de déplacement et le nombre de victoires/défaites initiales** 293
23.3. **Les scénarios débutant le 22 juin 1941** 293
23.3.1. Unités fixées, restriction géographiques de déplacement et conversion de QG 293
23.3.2. La réduction de la capacité ferroviaire soviétique 294
23.3.3. La réquisition de véhicules soviétiques 294
23.3.4. Les règles de surprise du tour du 22 juin 1941 294
24. Les conditions de victoires **296**
24.1. **Les conditions de victoire des scénarios de campagne** 296
24.1.1. La localisation et la valeur des points de victoire 296
24.1.2. Les niveaux de victoires et la victoire automatique 297
24.2. **Les conditions de victoires des scénarios courts** 298
25. Stratégies, tactiques et notes de conceptions **299**
25.1. **Stratégies et tactiques** 299
25.1.1. Les éléments clés 299
25.1.2. La stratégie de l'Axe 300
25.1.3. La stratégie soviétique 301
25.1.4. Les tactiques de combat 302
25.2. **Notes de conception** 304
26. Annexes **306**
26.1. **Annexe A : Désignations d'unité et valeur de combat** 306
26.1.1. Les tailles des unités 306
26.1.2. Les types d'unités et symboles 307
26.1.3. Les couleurs des unités 307
26.1.4. Type des composantes terrestres et leur valeur de combat 309
26.2. **Annexe B : Liste des unités soviétiques pouvant être créées** 311
26.3. **Annexe C : Le rapport de commandant (*CR*)** 313
26.3.1. Fonctionnement général de l'interface du rapport de commandant 313
26.3.2. Le menu des unités 314

26.3.3. Le menu des QG 318
26.3.4. Le menu des unités aériennes 321
26.3.5. Le menu des officiers 326
26.3.6. Le menu des combats 328
26.3.7. Le menu des localités 329
26.3.8. Le menu des équipements 331
26.4. **Annexe D : Croix Noire / Etoile Rouge : les armées allemande et soviétique dans WITE** 337
26.4.1. L'armée allemande 337
26.4.2. L'armée Rouge 342
26.4.3. Conclusion 351
26.5. **Annexe E : Bibliographie indicative** 352
26.5.1. La Seconde Guerre Mondiale 352
26.5.2. Le front de l'Est 353
26.5.3. L'opération Barberousse 353
26.5.4. L'opération Typhon et la contre-offensive soviétique d'hiver 354
26.5.5. Leningrad 354
26.5.6. L'opération Bleue, Stalingrad et la contre-offensive soviétique 354
26.5.7. L'opération Citadelle et la contre-offensive soviétique 355
26.5.8. Les offensives soviétiques de Janvier-Avril 1944 355
26.5.9. L'opération Bagration et les autres offensives soviétiques de Mai-Décembre 1944 356
26.5.10. Les offensives soviétiques de Janvier-Avril 1945, la contre-offensive de Hongrie 356
26.5.11. La fin de la guerre, la chute de Berlin 356
26.5.12. L'Armée soviétique 357
26.5.13. L'armée de l'air soviétique 359
26.5.14. Les forces blindées soviétiques 360
26.5.15. L'Armée allemande 362
26.5.16. L'Armée de l'air allemande 363
26.5.17. Les forces blindées allemandes 364
26.5.18. Les forces armées de l'Axe 365
26.5.19. Ouvrages de vulgarisation 365
26.5.20. Autobiographies 365
27. Index **367**
28. Crédits **375**

Notes de traduction.

Ceci est la traduction intégrale de la version corrigée du manuel de WITE (celle mise en ligne à partir du patch 1.04.36. Elle a été augmentée des ajouts/modifications de règles apportés par les correctifs jusqu'à la version 1.05.39.

La volonté de cette traduction est de rester fidèle au fond et à la forme initiale de la version originale. Néanmoins, certains termes (essentiellement des acronymes ou des références directes à l'interface du site ou du jeu) ont été conservés pour faciliter la lecture des saisies d'écrans (elles aussi importés directement du manuel d'origine) et de l'interface de jeu. De même, si la mise en page présente parfois certains décalages, elle respecte néanmoins la pagination de la table des matières. De ce fait, l'index a été modifié quand nécessaire. Ce dernier a été modifié selon l'ordre alphabétique des termes traduits et non celui des termes originaux.

Les termes en italique dans le corps du texte sont donc ceux conservés en V.O. En particulier, les distances exprimées dans le jeu en miles, ont été conservés puisque la grille hexagonale n'a pas une échelle métrique ; les abréviations relatives à l'interface ou à certaines terminologies militaires ont été maintenues.

Les notes de jeu et autres conseils ponctuant le manuel ont été mise en valeur par une police et une couleur différente.

Quand cela était possible les correctifs ou modifications de règles ont été directement intégrés au corps du texte et précédé du numéro de version les ayants introduits. Ils ont été mis en valeur par une couleur.

J'ai conscience que cette traduction n'est certainement pas parfaite tant sur le plan technique que pour ses choix (le style initial du texte est souvent lourd et inutilement répétitif). Elle n'a rien de définitive et je suis évidemment ouvert à toutes suggestions sur la manière de l'améliorer(le moyen le plus simple étant de poster sur le forum du jeu : http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2731858. Ultérieurement, il est possible que cette traduction intègre des commentaires et conseils quand le rythme des correctifs se ralentira…

Enfin, je tiens à remercier tous ceux qui m'ont aidé dans cette tache et en particulier Mik pour sa traduction du chapitre 8. Mais surtout je tiens à féliciter toute l'équipe de développement de 2By3 et les participants au forum de MatrixGames d'avoir créer et fait évoluer un jeu comme War In The East.

Le 09 novembre 2011,

Arnaud 'zanekin' Lesaffre

1. War in the East de Gary Grigsby

1.1. Configuration minimale

OS: Windows XP/ Vista / 7
CPU: 1.5 Ghz+
RAM: 1 GB
Carte vidéo : 128 Mb compatible direct 9+
Carte son : 16 Bit compatible DirectX 9+
Espace disque dur : 1.5 Gb
DirectX 9.0C ou supérieur

1.2. Configuration recommandée

OS: Windows XP/ Vista / 7
CPU: 2 Ghz + (ou équivalent multi-cœur)
RAM: 2 GB
Carte vidéo : 256 Mb compatible direct 9+
Carte son : 16 Bit compatible DirectX 9+
Espace disque dur : 1.5 Gb
DirectX 9.0C ou supérieur

1.3. Procédure d'installation

Assurez-vous que votre système corresponde aux recommandations de configuration minimale spécifiées ci-dessus (1.1). Pour installer le jeu, soit double-cliquer sur le fichier d'installation téléchargé ou insérez le DVD de WITE dans votre lecteur. Si vous avez désélectionnez l'autorun de votre lecteur ou si vous installez le fichier de téléchargement, double-cliquez sur le fichier, puis double-cliquez sur le fichier d'installation. Suivez ensuite les instructions d'installation apparaissant à l'écran.

1.4. Désinstallation du jeu

Utilisez le programme d'installation/désinstallation du panneau de configuration Windows ou le raccourci de désinstallation dans le dossier du menu démarrer de Windows pour désinstaller le jeu. Utilisez toutes autres méthodes ne désinstallera pas correctement le jeu.

1.5. Mises à jour

Pour maintenir votre produit à jour, Matrix Games met régulièrement en ligne des mises à jour contenant des ajouts, améliorations, et corrections pour tous les problèmes identifiés.

Toutes les mises à jour sont disponibles gratuitement sur notre site web et peuvent être téléchargées rapidement et simplement en utilisant le raccourci « *Update Game* » du dossier dans le menu démarrer de Windows.

Nous créons également régulièrement des versions beta de nos mises à jour et d'autres contenus pour les possesseurs de version validée. Se maintenir à jour de cette manière est facile et gratuit si vous enregistrez un compte *Matrix Games Member.* Avec ce compte, vous pouvez valider vos produits *Matrix Games* pour bénéficier de tout ce qui est en rapport avec vos jeux. Ceci se fait en deux étapes :

Enregistrer un compte *Matrix Games Member* – C'EST UNE PROCEDURE UNIQUE ; une fois enregistré, un compte est définitif. Allez à l'adresse www.matrixgames.com et cliquez sur le lien *Members* en haut de la page. Dans la nouvelle fenêtre, sélectionnez *Register Now* et suivez les instructions. Une fois effectuées, cliquez le bouton *Please Create My New Account*, et un mail de confirmation vous sera envoyé à votre adresse mail précédemment spécifiée.

Validez un nouvel achat – Une fois enregistré sur un compte *Matrix Games Members*, vous pouvez validez n'importe quel jeu Matrix Games que vous possédez sur votre compte. Pour se faire, ouvrer une session de votre compte sur le site Matrix Games (www.matrixgames.com). Cliquez sur *Register Game* dans la partie droite de l'écran pour valider vos nouveaux achats.

Nous vous conseillons vivement de valider votre jeu puisqu'il vous fourni une copie de votre numéro de série au cas où vous le perdiez. Une fois votre jeu validé, quand vous ouvrez une session de votre compte de membre, vous pouvez voir la liste des jeux validés en cliquant sur *My Games.* Chaque titre est un lien hypertexte qui ouvre une page d'information sur le jeu (ainsi que les dernières informations le concernant). De plus, ans cette liste se trouve les liens *Downloads* qui vous envoie vers la page des téléchargements publics et validés, ainsi que les mises à jour de ce titre.

Vous pouvez aussi accédez aux mises à jour et correctifs via la '*Games Section*' (http://www.matrixgames.com/games/) où, en sélectionnant le jeu, vous pouvez vérifiez les mises à jour disponibles, et les télécharger vis le lien '*Downloads*'. L'accès à certains contenus et téléchargements supplémentaires est restreint aux membres de la '*Members Area*' ce qui rend l'enregistrement d'autant plus important.

Souvenez-vous qu'une fois l'enregistrement de votre compte *Matrix Games Members* effectué, vous n'avez plus à le refaire et la validation des produits Matrix games est libre.

Merci et amusez-vous !

1.6. Les forums

Nos forums sont l'une des meilleures réalisations de *Matrix Games*. Chaque jeu a son propre forum où se retrouvent concepteurs, développeurs et joueurs. Si vous rencontrez un problème, avez la moindre interrogation ou simplement une suggestion pour améliorer le jeu, poster un message. Rendez-vous sur http://www.matrixgames.com et cliquez le lien *Forums*.

1.7 Besoin d'aide ?

Le meilleur moyen de nous contacter si vous rencontrer un problème avec l'un de nos jeux et notre support technique. Celui-ci possède une foire aux questions ainsi qu'une équipe dédiée qui répondra à vos questions dans les 24 heures, du lundi au vendredi. Les demandes envoyées le samedi et le dimanche pourront nécessiter 48 heures pour être traitées. Vous pouvez joindre le service technique à http://www.matrixgames.com/heldesk.

2. Introduction

2.1. Contexte

Le 22 juin 1941, l'Allemagne et ses alliées déclenchèrent une invasion de l'URSS, débutant ainsi une guerre de 4 ans d'une ampleur inégalée. La plus grande confrontation de forces armées, notamment blindés, de l'histoire, réunit jusqu'à 4 millions d'hommes pour les troupes de l''Axe et 6 millions pour les forces soviétiques, ainsi que des milliers de véhicules de combat blindés (*AFV*) dans chaque camp. L'assaut de l'Axe s'enfonça jusqu'aux portes de Leningrad, Moscou, Stalingrad et Grozny, mais les contre-offensives soviétiques de l'hiver 1941 et 1942, et de l'été 1943 stoppèrent d'abord puis repoussèrent les envahisseurs. Quand la « Grande Guerre Patriotique » s'arrêta avec la capture de Berlin en mai 1945, on estime à 4 millions d'hommes, les pertes de l'Axe, et à 10 millions de soldat soviétiques tués dans cette lutte titanesque.

2.2. Le jeu

War in the East de Gary Grigsby est un jeu à tour alternée du front de l'est durant la seconde guerre mondiale de juin 1941 à septembre 1945. En tant que joueur de l'Axe ou soviétique, vous incarnerez le rôle du haut commandement militaire en utilisant les forces disponibles pour simuler le conflit aux échelles stratégiques et opérationnelles. Le jeu est un « générateur d'histoire alternative » qui se concentre sur la simulation des problèmes de logistique, de commandement et de contrôle qu'ont réellement rencontré les commandants historiques sur le front de l'Est. Il permet aux joueurs d'explorer de nombreuses variantes stratégiques et opérationnelles qui ont occupé pendant de nombreuses années les historiens et les stratèges en chambre. A ce titre, les variantes économiques ou la recherche technologique ne sont pas traitées. L'échelle du jeu est d'une semaine par tour de jeu et la grille hexagonale de 10 miles (*NDT : soit 16 Km*) par hexagone. Les unités terrestres vont du Corps d'armée soviétique ou de la division de l'Axe aux unités de soutien de la taille d'un bataillon, et les unités aériennes au niveau de l'escadrille ou du régiment aérien. Les unités sont toutes contrôlées via des quartiers généraux, chacun ayant son propre commandement individualisé, représentant la hiérarchie militaire jusqu'au grand quartier général (l'OKH et la STAVKA). Les combats sont conduits par un système tactique automatisé qui modélise les actions jusqu'au niveau individualisé des sections d'infanterie, des véhicules de combat et des appareils aériens.

2.3. Le manuel

Ce manuel fournit une description détaillé des règles de jeu, de leurs fonctionnements et de l'interface utilisateur. La nomenclature utilisée est au format (x.xx.x), par exemple (14.1.2) renvoie à la section 14.1.2 de ce manuel. Quant c'est possible, les formules déterminant certains aspects du jeu sont spécifiées. Parfois, parce que la connaissance de ces formules peut être considérée comme un comportement anti-jeu, ou parce qu'elles sont trop complexes, nous les avons gardé « sous le coude ».

2.3.1. Le manuel imprimé

Pour des raisons de conditionnement, la version imprimée du manuel présent dans la boite du DVD n'inclut pas l'intégralité du texte. Ce que vous y trouverez correspond aux cinq premières sections du manuel, notamment l'introduction, le glossaire, la séquence de jeu, et une description détaillé de l'interface de jeu. Une sélection de listes et tableaux qui pourront vous être utile en cours de jeu est également jointe. L'intégralité du manuel et la documentation de l'éditeur de scénario sont incluses au format .pdf sur le DVD du jeu.

3. Démarrage

Nous recommandons aux joueurs de jouer d'abord le scénario Velikie Luki '42. Puis de continuer avec de petits scénarios. Les joueurs devraient d'abord se concentrer sur les déplacements et les combats des unités sur carte avant d'explore d'autres aspects du jeu. Il y a tellement à apprendre en termes d'interface et de règles, que la tâche peut sembler démesurée, bien que la plupart n'est pas besoin d'être maîtrisée dès le « déballage » mais peut être acquis progressivement en cours de jeu. L'essentiel étant que les joueurs ne ressentent pas la nécessité de tout apprendre avant de commencer une partie.

3.1. Glossaire (*NDT : la terminologie originale et ses acronymes a était ajouté en italique, ces derniers sont privilégiés par la suite*)

Véhicules Blindés de Combat (***Armoured Fighting Vehicles*** ou ***AFV***) : Plusieurs résumés font référence à l'acronyme AFV. En termes de jeu, AFV désigne les chars, chasseurs de chars, et canons autoportés. Les éléments suivants sont spécifiés comme AFV :

« char léger », « char moyen », « char lourd », « char de soutien d'infanterie », « char lance-flamme », « canon d'assaut », « artillerie autopropulsée », « char amphibie », « char démineur », « char du génie », « canon autoporté », « chasseur de char », « chasseur de char lourd », « char d'infanterie », « char de cavalerie », « char lourd de cavalerie », « canon d'assaut lourd », « chasseur de char léger », « canon automoteur »

La désignation précise peut être trouvée dans la fenêtre de description des composantes terrestres (5.4.20) ou dans la fenêtre des sites de production (5.4.4).

Unité Rattachée (*Attached Unit*) : Une unité assignée à un quartier général, ou dans le cas d'une unité de soutien, directement à une unité de combat. L'ensemble des rattachements défini la chaine de commandement des unités depuis le Grand Quartier Général via les échelons intermédiaires et jusqu'aux

unités de combat et de support par laquelle le commandement et contrôle (C2) est exercé par le commandement d'une unité.

Attrition : Les dommages et pertes supportés par les troupes et les équipements qui ne sont pas directement provoqués par le combat initié par le joueur. L'attrition s'effectue durant la phase logistique du joueur.

Axe : L'ensemble des nations dirigé par l'Allemagne, qui ont participé à l'invasion de l'URSS. L'Axe inclut l'Allemagne, la Finlande, la Hongrie, l'Italie, la Roumanie et la Slovaquie.

Chaîne de Commandement : L'organisation hiérarchique qui détermine la subordination d'une unité à une autre et qui permet le transfert d'ordres et de soutien. La chaine de commandement commence avec l'unité de Grand Quartier Général et se décline par le rattachement des autres quartiers généraux, des unités de soutien, des unités de combat et des unités aériennes, soit par liens directs, soit par une série de liens hiérarchiques durant lesquels les officiers en charge des quartiers généraux exercent leur commandement et contrôle sur l'ensemble des forces du joueur. L'ordre de bataille (raccourci 'o') expose la chaîne de commandement actuelle des forces du joueur.

Valeur de Combat (*Combat value* ou ***CV***) : La valeur numérique assignée à une unité terrestre utilisée pour déterminer les résultats de combat et représentant sa capacité à s'emparer et à conserver un territoire. La *CV* d'une unité est égale à la somme des CV individuelles de chaque composante terrestre de l'unité de combat ou de soutien. La CV n'est pas une valeur fixée ; elle est le résultat d'un calcul qui ne peut être qu'une indication sur la valeur réelle au combat d'une unité.

Commandement et Contrôle (**C2**) : La méthode permettant de contrôler des forces pour permettre aux ordres et aux informations de descendre et remonter la chaîne de commandement. Dans *WITE,* le C2 est exercé par les officiers des unités de quartiers généraux auxquels d'autres unités sont rattachées en utilisant les tests de commandement.

Capacité de commandement (***CC***) : Une valeur numérique, exprimé en points de commandement, qui limite le nombre d'unité de combat qui peuvent être rattachées à un quartier général sans affecter ses performances. Si la capacité normale est dépassée, le commandant du quartier général sera pénalisé en effectuant ses tests.

Points de Commandement (***CP***) : Une valeur assignée à chaque unité de combat selon sa taille, soit régiment, division, Corps. Les quartiers généraux ont une capacité de commandement exprimée en point de commandement qui détermine le nombre d'unités de combat qui peuvent être rattachées sans pénaliser le commandant de ce quartier général.

Engagement : Le processus qui détermine quelle unité de soutien et quelle unité de réserve peut participer à un combat. Les unités de réserve et les unités de soutien rattachées à un quartier général doivent réussir une série de tests pour être engagé, alors que les unités de soutien directement rattaché à une unité de combat participant à un combat sont engagées automatiquement.

Dispositif : Un équipement particulier soit d'un appareil aérien, d'un blindé ou d'un véhicule de combat, soit des troupes d'une composante terrestre. La plupart sont des armes, comme des bombes, des roquettes, des fusils, des mitrailleuses, des pièces d'artillerie, anti-aériennes ou antichars, mais aussi des systèmes électroniques et des réservoirs largables.

Dé(x) : L'ordinateur simule le lancer d'un dé, avec une chance équivalente d'obtenir un nombre entre 1 et x.

Matériel : Le terme générique pour désigner le matériel de guerre et qui inclus les appareils aériens, les blindés, les véhicules de combat et leurs équipements ainsi que tous les équipements des composantes terrestres.

Sites de production : Le terme générique pour tout élément qui produit soit des capacités de mobilisation soit des ressources matérielles destinées à être utilisé pour la production, le ravitaillement, ou la logistique. Les sites de production sont situés dans les villes, agglomérations et hexagones urbanisés et inclut les centres de recrutement, les ports, les dépôts ferroviaires, la production de ressource, de carburant et de pétrole, d'armement, de véhicule, les industries lourdes et la production d'appareil aérien, de véhicule de combat blindé ou non.

Modificateur défensif de fortification : Le modificateur total applicable à une valeur de combat d'une unité, qui combine à la fois le niveau de fortification du terrain et les ouvrages défensifs réalisés dans un hexagone (15.3).

Composante terrestres : Toutes les sections, canons, blindés, ou autres véhicules de combat comme les semi-chenillés ou les voitures blindés et leur personnel associé qui sont les briques élémentaires des unités. Le type et le nombre de composantes terrestres de chaque unité est spécifié dans la Table d'Organisation et d'Equipement (TOE) de cette unité.

Canons : Les dispositifs correspondant aux armes individuelles d'u calibre supérieur à 20mm, à l'exception de la plupart des mortiers. Correspond à l'ensemble des armes présentant ce mot hormis les obusiers, les mortiers lourds (160mm et plus) et les armes multitubes (Nebelwerfer et Katyusha).

OB : l'ordre de bataille d'une unité : soit l'équivalent de TOE(OB). L'OB d'une unité est l'ensemble des TOE listant le nombre et le type (exemple Panzer IIIm) de composantes terrestres. Ob est le terme utilisée par l'éditeur de scénario alors que TOE(OB) est celui utilisé dans les écrans et fenêtre du jeu.

OOB : l'ordre de bataille des forces armées. L'écran *OOB* expose la structure de commandement et contrôle (C2) de chaque camp, depuis le niveau hiérarchique supérieur en listant l'ensemble des rattachements d'unités terrestres ou formations aériennes jusqu'aux unités de soutien et aux unités aériennes individuelles.

Source Permanente de Ravitaillement : La source primaire de ravitaillement de chaque camp. La création d'un réseau ferré et la connexion au réseau de ravitaillement nécessite de tracer une suite contigüe d'hexagones de ligne ferroviaire jusqu'à une source permanente de ravitaillement. Voir la section 20.1.2 pour une liste complète des sources permanentes de ravitaillement.

Terminus ferroviaire : N'importe quel hexagone de voies ferrées non endommagé connecté au réseau ferré. Un terminus est considéré comme une source de ravitaillement.

Réseau Ferré : Un tracé continu d'hexagones de voies ferrées non endommagé connecté à une source permanente de ravitaillement.

Aléatoire(x) : L'ordinateur génère un nombre aléatoire entre 0 et x-1

Valeur de Réparation Ferroviaire (***Railroad Repair Value*** ou ***RRV***) : Une valeur numérique basée sur le nombre d'unités de soutien de construction rattachées à une unité de réparation ferroviaire (*FBD* ou *NKPS*) qui limite le nombre maximum d'hexagones depuis un terminus jusqu'auquel une telle unité peut continuer à réparer des voies ferrées.

Coût de Réparation Ferroviaire (***Railroad Repair Cost*** ou ***RRC***) : Le coût en points de déplacement d'une unité de réparation ferroviaire (FBD ou NKPS) pour réparer un hexagone de voie ferré endommagé.

Réserve aérienne : Un appareil d'une unité aérienne qui peut être considéré come indisponible et ne participera à aucune mission aérienne. La réserve aérienne n'est pas comptabilisée dans le nombre maximum d'appareil d'une unité aérienne.

Sélectionner : En termes d'interface, sélectionner signifie cliquer-gauche sur une unité, un bouton ou un lien.

Approvisionnement : Le type de ravitaillement utilisé pour l'alimentation, l'entretien et le fourrage. Les munitions, bien qu'étant un type particulier de ravitaillement, ne sont pas produites séparément mais dérivent de l'approvisionnement selon les besoins. Appelés aussi ravitaillement général.

Ravitaillement : Le terme global pour tous les éléments logistiques requis pour le fonctionnement normal d'une unité. Il y a trois types de ravitaillement : le ravitaillement général (approvisionnement), les munitions et le carburant.

Réseau de ravitaillement : Les infrastructures utilisées pour transporter et stocker le ravitaillement et la production de ressources. L'essentiel de ce réseau est constitué par le réseau ferré non endommagé connectant des sources permanentes de ravitaillement et incluant des dépôts de ravitaillement dans les villes et agglomérations. Les ports peuvent aussi être connectés au réseau, permettant le ravitaillement au-delà des mers. Les unités doivent être capables d'accéder au réseau pour être ravitaillées.

Source de ravitaillement : Un hexagone de voie ferrée faisant parti du réseau ferré et donc connecté au réseau de ravitaillement, incluant les terminus. Les conditions d'éloignement pour recevoir du ravitaillement ne comptent pas l'hexagone de source de ravitaillement.

Unité de soutien : Des bataillons, brigades, et régiments de type spécialisé. A l'exception des bataillons de construction, qui peuvent être automatiquement détachés pour réparer des voies ferrées, les unités de soutien n'apparaissent jamais sur la carte, mais sont rattachées à un quartier général et à certaines unités de combat et sont listées dans la fenêtre de description de l'unité à laquelle elles sont rattachées.

Troupes non combattantes des composantes terrestres : Composante terrestre qui fournit l'ossature administrative et logistique nécessaire au bon fonctionnement d'une unité.

TOE : Tables d'équipement. Elles listent le nombre et le type e composante terrestre de chaque unité. La TOE est le terme général pour toutes les TOE du jeu, quelle soit théoriques ou actualisées, génériques ou spécifiques. La fenêtre de TOE expose une TOE théorique et actualisée pour chaque unité selon les types génériques de composantes terrestres (exemple : char moyen).

TOE (OB) : La Table d'équipement qui utilise l'ordre de bataille de l'éditeur de scénario, exposant les types spécifiques de composantes terrestres (exemple : T-34 modèle 1942).

Symbole OTAN : Le symbole graphique utilisé sur le pion de chaque unité décrivant son type, tel qu'infanterie, blindé ou artillerie. Voir section 26.1.2 (Annexe A).

3.2. Interface.

Le jeu se contrôle principalement à la souris, la plupart du temps un clic gauche permet la sélection et un clic droit ou Maj-clic droit la réalisation des actions (les exceptions incluent l'utilisation de la touche Maj pour sélectionner plusieurs hexagones et Maj-clic gauche pour les missions de transport aérien). De plus, de nombreuses fonctions sont accessibles via le clavier et quelques fonctions accessoires, telles l'affichage des besoins de garnison, ne sont accessibles que de cette manière. Une liste de **tous** les raccourcis clavier peut être affichée en pressant Maj-h durant le jeu. Les détails de l'interface et tous les contrôles associés sont consultables dans cette section et dans la section 5.0.

3.2.1. Liste des raccourcis clavier

Vous trouverez ci-dessous une liste des raccourcis clavier du jeu. Notez que quand un écran ou un tableau d'information est affiché (5.1.2) tous les raccourcis clavier en rapport avec la carte principale sont inopérant. Ceci permet d'éviter une erreur de manipulation, comme 'rattache automatiquement au quartier général le plus proche', lorsque le joueur utilise le plein écran. Les raccourcis d'écrans d'information et des tableaux fonctionnent toujours et peuvent être utilisés pour passer de l'un à l'autre. Par exemple, le joueur peut afficher l'écran de pertes (raccourci l) et passer à l'écran de préférences (maj-p) en utilisant les raccourcis sans avoir besoin de retourner à la carte principale.

a Mission aérienne automatique (en mode reconnaissance ou bombardement d'aérodrome)

a Ravitaillement aérien automatique (mode transport aérien)

b Regroupe/fractionne des unités de combat

c Affiche le rapport de commandant

d Affiche l'écran de doctrine aérienne

e Dés/Active l'affichage des hexagones ennemis

f Dés/Active l'affichage des niveaux de fortifications

g Rattache automatiquement l'unité(s) au quartier général le plus proche

h Affiche la recherche d'hexagone/localité/unité/unité aérienne

I affiche le calendrier des renforts/retraits

j Sélectionne l'unité pour le mode réserve (si possible)

k Sélectionne l'unité pour le mode réorganisation

l Affiche l'écran des pertes

m Sélectionne l'unité pour le mode disponible

n Dés/Active le mode diurne/nocturne (pour les missions aériennes)

o Affiche l'écran d'ordre de bataille

p Affiche l'écran de production

q Sauvegarde rapide – (la sauvegarde rapide enregistre un fichier .psv s'il s'agit d'un *PBEM* et un fichier .sav dans les autres cas)

r Dés/Active l'affichage des dommages ferroviaires –(En plus des dommages ferroviaires, les hexagones situés à plus de 10 hexagones ou 25 points de déplacement (*MP*) d'un terminus sont légèrement grisé, ceux situés à plus de 25 hexagones ou 100 *MP* d'un terminus sont fortement grisé, les hexagones ennemis sont de la même manière, Les unités FBD et NKPS sont encadrés de jaune, et toutes les sources permanentes de ravitaillement sont surlignées en rouge).

s Affiche les indicateurs sur le pion des unités

t Dés/Active l'affichage des pions

u Annule le dernier déplacement (si l'unité sélectionnée le permet)

v Affiche l'écran de victoire

w Affiche l'écran des zones climatiques

y Affiche les valeurs d'unité selon la représentation (graphique/numérique)

z Affiche les valeurs d'unité selon le type (attaque/défense/déplacement)

Maj-A Dés/Active l'affichage des potentiels de mouvement

Maj-B Construit une nouvelle unité (uniquement soviétique, dans ou adjacent à un hexagone d'agglomération)

Maj-C Centre la carte sur l'hexagone sélectionné

Maj-D Dés/Active l'affichage du climat

Maj-E Affiche le journal de bord logistique

Maj-F Crée une unité fortifiée dans l'hexagone

Maj-G Affiche l'écran des options de jeu

Maj-H Affiche la liste des raccourcis clavier

Maj-I Dés/Active l'affichage de l'identification des armées/fronts

Maj-J Dés/Active l'affichage de la mini-carte

Maj-K Affiche les besoins en garnison de l'Axe (Rouge= pas de garnison, jaune= 1-99% des besoins, bleu= + de 100% des besoins)

Maj-L Dés/Active l'affichage les localisations d'usines

Maj-M Dés/Active l'affichage des déplacements (en *MP*)

Maj-O Affiche les unités isolé en rouge, les unités éloigné de plus de 50 *MP* d'un terminus en jaune, et recevant leur ravitaillement d'une tête de pont en orange

Maj-P Affiche l'écran de préférences

Maj-Q Quitte et rejoint le menu principal. Notez que ce raccourci est inopérant durant le jeu IA contre IA ou durant le tour de l'IA d'une partie contre l'ordinateur.

Maj-R Dés/Active l'affichage du mode (Violet=mode réserve, Bleu=mode réorganisation, Blanc=mode statique, Rouge=mode retrait)

Maj-S Affiche l'écran de sauvegarde

Maj-T Sélectionne l'unité pour le mode statique

Maj-V Dés/Active l'affichage de la localisation des points de victoire – Affiche des drapeaux rouge (soviétique) ou noir (allemand) ou mixte, ce qui indique que chaque camp considère l'hexagone comme un objectif.

Maj-W Dés/Active l'affichage des zones climatiques (Zone européenne=transparent, Zone soviétique méridionale=jaune, Zone soviétique continentale= vert, zone soviétique septentrionale=violet)

Maj-X Sort d'une partie IA contre IA

Maj-Y Réactive une unité en mode statique dans l'hexagone sélectionné

Maj-Z Affiche les liens de commandement pour l'unité sélectionnée selon 3 modes : aucun, tous les liens des subordonnés (bleu : unités, turquoise : QG) et du QG supérieur (orange), ou les QG subordonnés (turquoise) et le QG supérieur (orange). (V.1.04.28)

= et + Zoom

- Dézoome

; Sélectionne le prochain hexagone contenant une de vos unités

, Sélectionne le précédent hexagone contenant une de vos unités

Notez que les fonctions précédentes de sélection analyse à partir de l'hexagone sélectionné ou à partir de X1, Y0 si aucun hexagone n'est sélectionné, en descendant vers le sud puis en décalant d'un colonne vers l'est pour trouver le prochain hexagone contenant une unité ennemie (et inversement vers le nord puis vers l'ouest). Cela sélectionne ensuite toutes les unités dans l'hexagone comme si le joueur avait cliqué-gauche cette hexagone. Si l'hexagone est hors de la carte affichée, celle-ci se recentre automatiquement sur cet hexagone.

Ech Sort de l'écran/ combat actuel

F1 Mode déplacement

F2 Mode transport ferroviaire

F3 Mode Transport maritime

F4 Mode transport amphibie

F5 Mode reconnaissance aérienne

F6 Mode bombardement tactique

F7 Mode bombardement d'aérodrome

F8 Mode bombardement stratégique

F9 Mode transport aérien

F10 Mode transfert aérien

F11 Affiche les sites de bataille

, Bataille suivante (une fois F11 sélectionnée)

; Bataille précédente (une fois F11 sélectionnée)

F12 Termine le tour

0 … 7 Niveau de détail du rapport de combat (0= aucun puis croissant de 1 à 7)

Ctrl-0 Surligne les unités de partisans

Ctrl-1 Surligne des quartiers généraux (Rouge=GQG (type 1), orange= Groupe d'Armée de l'Axe/Front soviétique /District Militaire/Zone de Défense de Moscou (type 2), Jaune=Armée (type 3), bleue=Corps (type 4)

Ctrl-2 Surligne les bases aériennes

Ctrl-3 Surligne les unités de combat blindées/motorisées/mécanisées

Ctrl-4 Surligne les unités de combat de cavalerie

Ctrl-5 Surligne les unités de combat d'infanterie non-mécanisée

Ctrl-6 Surligne les unités de sécurité

Ctrl-7 Surligne les unités d'artillerie soviétique et les unités antichars

Ctrl-8 Surligne les régions et zones fortifiés

Ctrl-9 Surligne les unités de réparation ferroviaire

Notez que Ctrl-# sont du type Dés/Active qui surligne en rouge les unité en fonction du type d'unité sélectionnée. Quand le brouillard de guerre est sélectionné, seules les unités ennemies dont le type est identifié seront surlignées. Presser le raccourci active/désactive l'item. Utilisez un raccourci Ctrl-# ou sélectionné une unité sur la carte désactive automatiquement la sélection précédente. Les raccourcis Ctrl-# ne fonctionneront que si un hexagone vide ou aucun hexagone est sélectionné. Le symbole OTAN sélectionné sera affiché dans la barre supérieure au-dessus du bouton d'indicateur.

Espace Augmente la vitesse du déplacement en cours ou Dés/active le message de pause

Tab Maintenir la touche enfoncée pour afficher les armements/appareils aériens si l'infobulle est désactivée

3.3. Démarrer une partie et le menu principal

Charger le jeu en sélectionnant (clic-gauche) l'icône de War in the East. L'écran principal apparaît et permet d'accéder aux fonctions de jeu. Le joueur peu rapidement choisir s'il souhaite affronter un adversaire humain ou l'ordinateur et sélectionner le niveau de difficulté, ou utiliser les options de jeu pour changer les paramètres par défaut. A la fois l'interface utilisateur et celle de la carte peuvent être modifiées avant ou durant le jeu en utilisant les boutons de préférences. L'écran principal est aussi utilisé pour accéder aux écrans de sélection des scénarios, à la mise en place d'une *PBEM* et au chargement des sauvegardes. De plus, l'éditeur de scénario est accessible depuis l'écran principal. Toutes les fonctions peuvent être sélectionnées par un clic-gauche sur le bouton adéquat. (V 1.04 beta10) L'écran principal affiche le numéro de la version installée et celui de l'exe.

3.2.1. La sélection de l'adversaire humain/ordinateur

Il y a un bouton de sélection pour chaque camp (Axe et soviétique). Agir sur ce bouton alterne entre un adversaire humain et un ordinateur(IA).

3.2.2. Les niveaux de difficulté

Il y a cinq niveaux de difficulté, facile, normal, défi, difficile, impossible. Le niveau de difficulté est déterminé en faisant varier le pourcentage de cinq facteurs différents : le moral, la vitesse de construction des fortifications, le ravitaillement, le transport, et les points administratifs (3.3.3). Selon le format XXX/XXX, ou le premier nombre concerne le joueur humain et le second l'ordinateur, le niveau facile a toutes les valeurs fixées à 120/80, le niveau normal à 100/100, le niveau défi à 90/110, le niveau difficile à 80/125, et le niveau impossible à 70/150. Les joueurs peuvent générer leurs propres niveaux de difficulté en changeant manuellement n'importe quel facteur. Le niveau par défaut est normal.

Quand le niveau moral est fixé à 110 ou plus, les tests de commandement pour les capacités de déplacement sont toujours réussis (14.1.2) et l'IA soviétique peut construire des unités de combat jusqu'à un niveau de 300 divisions et 100 brigades sans coût administratif supplémentaire (voir section 12.2.4). De plus, quand le moral est fixé à 125 ou plus, tous les tests d'initiative des officiers pour la détermination du potentiel de déplacement sont toujours réussis.

3.3.3. Les options de jeu

Ci-dessous sont listées les options disponibles pour le joueur qui débute une partie. Notez que certaines options seront fixées et ne pourront être modifiées une fois une *PBEM* ou une partie en chaise tournante démarrée. Ces options seront grisées dans l'écran une fois ce type de partie démarrée. Sélectionnez (clic gauche) le bouton pour modifier l'option.

Contrôlé par l'ordinateur : Dés/active pour chaque joueur ; '*On*' signifie le contrôle de l'IA, '*Off*' signifie le contrôle humain. La sélection par défaut est Allemand humain et Soviétique contrôlé par l'ordinateur.

Brouillard de guerre (***FOW***) : Dés/active pour chaque joueur. Si l'option est activée, les joueurs humains sont limités par les règles de brouillard de guerre (voir section 13.2). La sélection par défaut est désactivée.

Brouillard de guerre des déplacements : N'est sélectionnable que quand le FOW est activé et simultanément avec celui-ci. Dés/active pour chaque joueur. Si elle est activée, les fonctions d'affichage du déplacement et des points de déplacement (3.3.5) ne montreront que les trajets effectués sur des hexagones contrôlés / disputés ou sur des hexagones adjacents à ceux-ci. La sélection par défaut est désactivée.

Verrouiller le niveau de soutien de QG : pour chaque joueur. Quand elle est activée, les QG du joueur ont leur niveau de soutien verrouillé au démarrage. La sélection par défaut est désactivée.

Climat non-aléatoire : Dés/active ; activée, les règles de climat non-aléatoire (historiquement fixées) sont appliquées, désactivée, les règles de climat aléatoire sont appliquées (22.2). La sélection par défaut est activée.

Niveau général de difficulté: Incrémente du niveau facile, à normal, défi, difficile, et impossible. Ceci les différents niveaux d'aide suivants. Si un joueur modifie manuellement d'un incrément l'un de ces niveaux, le niveau général indique '*Custom'.* Pour les différents niveaux d'aide modifiés par le niveau général, une valeur de 100% signifie un réglage « historique ». Les valeurs inférieures à 100% rendent le jeu plus difficile pour le joueur, alors que les valeurs supérieures lui donnent un avantage. Ces valeurs peuvent aller de 25 à 400. La valeur par défaut pour le niveau général de difficulté est normale, avec tous les niveaux d'aides à 100% pour chaque joueur.

Niveau moral : Impacte le moral initial des unités, la quantité gagnée ou perdue durant le jeu, et la réussite des tests de moral des officiers. (9.1)

Niveau de construction des fortifications : impacte la vitesse de construction des fortifications (15.3.2).

Niveau logistique : impacte les formules qui déterminent la quantité de ravitaillement et de remplacement qu'une unité reçoit en fonction de sa situation logistique, le niveau d'attrition qu'elle subit durant ses déplacements, le niveau de fatigue ajouté ou soustrait durant un tour, et la quantité de carburant consommé par les véhicules génériques. Ce niveau affecte également la réussite des tests administratifs des officiers.

Niveau de transport : impacte la capacité ferroviaire reçu chaque tour par un joueur.

Niveau administratif : correspond directement au pourcentage modifiant le nombre de points d'administration qu'un joueur reçoit au début de chaque scénario, ainsi qu'au début de chaque tour.

Réinitialiser par défaut : sélectionner ce bouton retourne toutes les options à leur niveau par défaut.

3.3.4. Les préférences utilisateur

Les réglages suivants peuvent être utilisés pour modifier certains aspects de l'interface. Beaucoup de ces réglages peuvent à tout moment durant le tour du joueur, mais certains nécessite que le joueur quitte la partie et la relance pour que les changements soit pris en compte. Par convention, l'usage du mot sélectionner signifie un clic gauche.

Qualité graphique : sélectionner le bouton pour une qualité graphique inférieure ou supérieure. La flèche descendante (à gauche) est le niveau inférieur, la flèche ascendante (à droite), le niveau supérieur. La partie doit être quittée et redémarrée pour l'application des effets. Notez que le réglage inférieur est recommandé pour les ordinateurs les plus anciens ou pour ceux possédant une faible mémoire vive de carte graphique. Si le défilement de la carte ou les animations de combat ou de déplacement sont lents, essayer le niveau inférieur. Le réglage par défaut est le niveau supérieur.

Vitesse de défilement : Régler la durée nécessaire pour faire défiler la carte. Sélectionner la flèche gauche pour réduire ce temps et la flèche droite pour l'augmenter ou sélectionner directement la valeur numérique en cliquant sur la boite. La vitesse de défilement peut être de 1 à 30 avec des incréments de 0.5 (si elle est modifiée directement l'incrément peut être de 0.01). La vitesse par défaut est de 4.00.

Délai des messages : Ce réglage indique le temps d'affichage(en secondes) des messages apparaissant à l'écran, incluant les messages d'engagement des réserves. En sélectionnant la flèche gauche (augmenter) ou droite (diminuer) ou en sélectionnant directement la boite numérique, une valeur peut être indiquée entre 0 et 30 secondes avec des incréments de 0.5 (ou de 0.01 si la valeur est directement modifiée), 0 entrainant l'absence de message. La valeur par défaut est de 2.00 secondes.

Délai des infobulles d'hexagone : Régler le délai en secondes avant qu'une infobulle n'apparaisse par le mouvement du curseur de la souris (5.2.1). L'infobulle d'hexagone décrit l'hexagone occupé par le curseur sur la carte. Les informations incluent la topographie, le numéro d'hexagone, le niveau de fortification, le contrôle et les informations ferroviaires, ainsi que les informations concernant les unités présentes dans l'hexagone. Si l'option 'visualiser les infrastructures de production' a été activée, les informations concernant la production seront également affichées dans l'infobulle. En sélectionnant la flèche gauche (diminuer) ou droite (augmenter), ou en sélectionnant directement la boite numérique, une valeur peut être indiquée entre 0 et 30 secondes avec des incréments de 0.5 (ou de 0.01 si la valeur est directement modifiée), 0 entrainant l'absence d'infobulle.

L'infobulle d'armements/appareils aériens (voir les préférences cartographiques ci-dessous) sera activé de la même manière et selon le même délai, la valeur 0 annulant son apparition. La valeur par défaut est 0.33 secondes.

Délai des infobulles : Régler le délai en secondes avant qu'une infobulle n'apparaisse par le mouvement du curseur de la souris à l'exception des infobulles d'hexagone ayant leur propre délai (voir ci-dessus). En sélectionnant la flèche gauche (diminuer) ou droite (augmenter), ou en sélectionnant directement la boite numérique, une valeur peut être indiquée entre 0 et 30 secondes avec des incréments de 0.5 (ou de 0.01 si la valeur est directement modifiée), 0 entrainant l'absence d'infobulle. L'infobulle d'armements/appareils aériens (voir les préférences cartographiques ci-dessous) sera activé de la même manière et selon le même délai, la valeur 0 annulant son apparition. La valeur par défaut est 0.33 secondes.

Niveau de détail des résolutions de combat : Ceci détermine la quantité d'information fourni par les fenêtres de résolution de combat qui apparaissent en haut de l'écran durant les combats. En sélectionnant la flèche gauche (diminuer) ou droite (augmenter), ou en sélectionnant directement la boite numérique, une valeur peut être indiquée entre 0 et 7 avec des incréments de 1, 0 entrainant l'absence de fenêtre. Le niveau 1 fournit un minimum d'information assurant la résolution la plus rapide. Le niveau 1 annule également la fenêtre d'information pour les reconnaissances aériennes. En augmentant le niveau de 2 à 7, la quantité d'informations augmente, avec une description des échanges de tirs pour le niveau 7. Notez toutefois que tous les tirs ne sont pas décris même au niveau 7. Il n'y a pas de message pour les tirs ayant une trop faible probabilité de toucher, c'est-à-dire moins de 1%. Ce niveau peut être régler durant la partie, y compris durant la résolution des combats, en pressant la touche numérique correspondante. La valeur par défaut est 1. NB : Presser le bouton x (sortie) ou la touche Echap fermera la fenêtre de résolution de combat. Sélectionner le bouton pause stoppera la résolution et empêchera la fermeture de la fenêtre, mais ne permettra pas de redémarrer sa description, il faudra alors utiliser le bouton x ou la touche Echap pour fermer la fenêtre.

Délai d'affichage des résolutions de combat : Ce délai règle le temps en seconde avant que la prochaine information n'apparaisse dans la fenêtre de résolution de combat. En sélectionnant la flèche gauche (diminuer) ou droite (augmenter), ou en sélectionnant directement la boite numérique, une valeur peut être indiquée entre 0 et 30 secondes avec des incréments de 0.5 (ou de 0.01 si la valeur est directement modifiée). La valeur par défaut est de 1 seconde.

Délai de fermeture des résolutions de combat : Ce délai règle le temps en seconde d'affichage d'une fenêtre de résolution de combat une fois le combat résolu et la dernière information affichée. En sélectionnant la flèche gauche (diminuer) ou droite (augmenter), ou en sélectionnant directement la boite numérique, une valeur peut être indiquée entre 0 et 30 secondes avec des incréments de 0.5 (ou de 0.01 si la valeur est directement modifiée). La valeur par défaut est de 5 secondes. NB : Presser le bouton x (sortie) ou la touche Echap fermera la fenêtre de résolution de combat. Sélectionner le bouton pause stoppera la résolution et empêchera la fermeture de la fenêtre, mais ne permettra pas de redémarrer sa description, il faudra alors utiliser le bouton x ou la touche Echap pour fermer la fenêtre.

Sauvegarde automatique : Quand l'option est activé en cochant la boite à droite de la mention '*Auto-save Game*', la partie sera automatiquement sauvegardée à la fin de chaque tour de joueur. Le réglage par défaut est activé (V1.03 beta 1). Notez que cette option n'est pas disponible pour une *PBEM*.

Niveau de zoom initial : Règle le niveau de zoom utilisé quand un nouveau scénario ou une sauvegarde est lancée. Sélectionner dans la boite à droite de la mention '*Starting Zoom Level*' l'un des cinq niveaux de 5 (minimum) à 1 (maximum). Le réglage par défaut est 2.

Affiche l'animation de déplacement : Quand l'option est activée en cochant la boite à droite de la mention '*Show Move Animation*', le déplacement d'hexagone en hexagone de vos propres unités sera affiché sur la carte, accompagné par les sons adéquats si l'option a été sélectionnée. Si l'option est désactivée, les unités se déplaceront directement jusqu'à leur destination. Durant cette animation, le joueur peut en appuyant sur la barre d'espace terminer immédiatement le déplacement jusqu'à la destination. Cette option ne concerne pas les unités contrôlées par l'ordinateur. Le réglage par défaut est activé.

Vitesse d'animation : Ce réglage indique le temps en seconde de reprise de l'animation de déplacement entre deux hexagones. En sélectionnant la flèche gauche (diminuer) ou droite (augmenter), ou en sélectionnant directement la boite numérique, une valeur peut être indiquée entre 0 et 30 secondes avec des incréments de 0.5 (ou de 0.01 si la valeur est directement modifiée). La valeur par défaut est de 0.33 secondes.

Volume de la musique : Règle le volume de la musique en sélectionnant la flèche gauche (diminuer) ou droite (augmenter), ou en sélectionnant directement la boite numérique, une valeur peut être indiquée entre 0 et 10 avec des incréments de 1, ou 0 désactive la musique. La valeur par défaut est de 10.

Volume des effets sonores : Règle le volume des effets sonores en sélectionnant la flèche gauche (diminuer) ou droite (augmenter), ou en sélectionnant directement la boite numérique, une valeur peut être indiquée entre 0 et 10 avec des incréments de 1, ou 0 désactive les effets sonores y compris ceux correspondant aux clics de souris. La valeur par défaut est de 10.

Réinitialiser par défaut : Sélectionner ce bouton à droite de la mention '*Reset to* Default' retourne toutes les options à leur réglage par défaut. Notez que cette option est distincte pour les options d'utilisateur et pour celle de cartographie.

3.3.5. Préférences cartographiques.

Les réglages suivants peuvent être utilisés pour modifier certains aspects de la carte. Beaucoup de ces réglages peuvent à tout moment durant le tour du joueur, mais certains nécessite que le joueur quitte la partie et la relance pour que les changements soit pris en compte. Par convention, l'usage du mot sélectionner signifie un clic gauche.

Afficher la grille d'hexagone : Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Show Hexagone Grid*' pour afficher une grille d'hexagones surimprimée à la carte, sinon aucun hexagone n'apparaitra. La partie doit être quittée et rechargée pour que le réglage prenne effet. Le réglage par défaut est activé.

Afficher la mini-carte : Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Show Jump Map*' pour afficher une petite carte dans le coin inférieur gauche de l'écran montrant l'ensemble de la carte principale. Les unités sont représentés par des points, noirs pour celles de l'Axe et rouge pour celles du soviétique. Si le brouillard de guerre est activé, les unités ayant un niveau de détection de 0 ne sont pas affichées (voir section 13.0). Quand un scénario n'utilisant qu'une portion de la carte principale est joué, un rectangle bleu délimite l'aire de jeu. Le réglage par défaut est activé.

Afficher les icones d'appareils aériens/composantes terrestres : Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Show Ground Element/Aircraft Icons*' pour afficher une infobulle en bas de l'écran à chaque fois que le curseur de la souris se trouve sur un hexagone de la carte principale contenant des unités. Les icones apparaissant dans cette fenêtre représente les appareils aériens/composantes terrestres présents dans l'hexagone. Les blindés, les autres véhicules de combat, et les avions sont affichés séparément, alors que les canons et sections sont regroupés par type. Les icones de l'Axe sont tournés vers la droite et les soviétiques vers la gauche. Les icones représentant des équipements capturés depuis juin 1941 et réincorporés gardent leur orientation d'origine. Les icones représentant des équipements capturés lors d'autres campagnes avant 1941 (essentiellement des équipements des alliés de l'Axe) conserve l'orientation des équipements non-capturés. Si l'option est désactivée, l'infobulle peut être temporairement affichée en maintenant appuyé la touche 'Tab' ; relâcher la touche 'Tab' enlèvera ces informations. Régler le Délai des infobulles d'hexagone
(3.3.4) sur 0 désactive également l'affichage des appareils aériens/composantes terrestres.

Afficher les couleurs d'armée/de front : Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Show Army/Front Colors*' pour activer la distinction par une couleur de chaque armée de l'Axe, front et district militaire soviétique. Cette couleur remplit le symbole OTAN de toutes les unités faisant parti d'une armée de l'Axe, ou d'un front et district militaire soviétique, à la place de la couleur standard. Le réglage par défaut est activé.

Afficher les trajets de déplacements : Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Show Move Paths*' pour afficher un trajet fait de symbole de boussoles indiquant le déplacement projeté des unités sélectionnées jusqu'à l'hexagone de destination où se trouve le curseur de la souris. Chaque hexagone sur le trajet contient un symbole de boussole numéroté de la quantité projeté de points de déplacements restant si l'unité se déplacer jusqu'à cet hexagone. Si plusieurs unités sont sélectionnées, le nombre projette le potentiel restant de l'unité en ayant le moins au moment d'atteindre cet hexagone. A cause de la nature versatile du système de déplacement et de l'impact du moral et du statut de motorisation sur les coûts de déplacement, il est possible que le nombre de points de déplacement restant soit supérieur à ce qu'indique le nombre de la boussole. Le réglage par défaut est activé. Si une unité est déplacé alors que la carte est dézoomée au maximum (niveau 5), le trajet ne sera pas affiché.

Afficher les déplacements autorisés : Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Show Allowed Movement'* pour afficher les hexagones que l(es)'unité(s) sélectionnée(s) pourra atteindre en ombrant ceux qu'elle ne pourra pas atteindre ainsi que ceux qu'elle pourra atteindre avec un coût de déplacement supplémentaire. Les différents niveaux d'ombrage sont :

>> Pas d'ombrage - Hexagone contrôlé dans lequel le déplacement est possible

>> Ombrage gris clair – hexagone disputé dans lequel le déplacement est possible

>> Ombrage rouge clair – hexagone ennemi dans lequel le déplacement est possible

>> Ombrage gris foncé – Hexagone dans lequel le déplacement est impossible

>> Ombrage rouge foncé - Hexagone ennemi (ou impassable) dans lequel le déplacement est impossible

Le réglage par défaut est activé.

Afficher les valeurs sur les unités : Ce réglage affiche des indications, numériques, graphiques ou aucune des deux, reflétant les valeurs de combat et/ou de déplacement des unités. Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Unit Values Display Types*' pour faire apparaître alternativement les valeurs numériques, graphiques ou aucunes des deux. Les valeurs numériques ne seront visibles qu'au niveau 1 et 2 de zoom, et celles graphiques au niveau 1 à 3. Le réglage par défaut est numérique.

Afficher les informations sur les unités : Ce réglage définit précisément le type d'information affiché sur les unités concernant les potentiels de combats et de déplacement. Il est associé au réglage précédent. Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Unit Counter Info*' pour faire apparaître soit '*CV-Move*' soit *'COMBAT*'. Si le premier réglage est sélectionné simultanément au réglage numérique, la valeur de combat et le potentiel de déplacement sont affichés. Si le premier réglage est sélectionné simultanément au réglage graphique, une barre indiquant le potentiel de déplacement restant est affichée. Si le deuxième réglage (COMBAT) est sélectionné simultanément au réglage numérique, la valeur de combat suivi d'une valeur de combat modifiée par le niveau de fortification (15.3) est affichée. Si le deuxième réglage (COMBAT) est sélectionné simultanément au réglage graphique, une barre indiquant la valeur de combat est affichée. Dans tous les cas, la valeur de combat affichée est la somme des valeurs de toutes les unités présentes dans l'hexagone, et le potentiel de déplacement est celui de l'unité à qui il en reste le plus. Le réglage par défaut est '*CV-Move*'. NB : Quelque soit le réglage sélectionné par le joueur, les unités ennemies afficheront toujours leurs valeurs de combat (valeur nette et valeur modifiée par le niveau de fortification).

Position de l'infobulle d'hexagone : Le réglage par défaut affiche l'infobulle à la position du curseur. Elle peut être changée en entrant les coordonnées X et Y exprimé en pixel de la carte. Entrez ces coordonnées dans la boite textuelle à droite de la mention '*Hexagone Pop-up Location*'. Entrez d'abord X, validez. Puis entrez Y et validez. La grille est paramétrée de telle manière que (X =0, Y = 0) correspond au coin supérieur gauche sachant que la taille est approximativement de 720x550 pixels. La valeur peut être annulée en entrant la valeur -1 pour X.

Afficher les symboles météorologiques : Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Show Weather Graphics*' pour ombrer/marquer les hexagones actuellement affecté par la raspoutitsa, la neige ou le blizzard selon les couleurs suivantes :

>> Raspoutitsa : hexagones ombrés en ocre et les hexagones de terrain clair tachés d'ocre.

>> Neige : hexagones ombrés en blanc et les hexagones de terrain clair tachés de blanc.

>> Blizzard : hexagones ombrés en blanc et les hexagones de terrain clair mouchetés de blanc

Le réglage par défaut est activé.

(NdT : des mods graphiques peuvent évidemment modifier ces couleurs).

Afficher les informations additionnelles : Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Show River/Rail Info*', pour afficher puis d'informations dans les infobulles. Une fois activées, ces informations incluent les côtés d'hexagones de cours d'eau, d'étendue d'eau infranchissable, et de voies ferrée qui entrent dans l'hexagone, les points de victoire pour les scénarios n'étant pas du type campagne, et les numéros d'identification de toute unité présente dans l'hexagone. Les informations concernant les points de victoire sont au format XX/XXX, où le premier nombre est la quantité de points de victoire reçu par le joueur chaque tour pour le contrôle de cet hexagone, et le second nombre, la quantité reçu à la fin du scénario pour le contrôle de cet hexagone. Par exemple, un hexagone affichant '*Soviet Victory Points 10/400*' accorde au joueur soviétique 10 points chaque tour et 400 points si le joueur soviétique contrôle l'hexagone à la fin du scénario. Le réglage par défaut est activé.

Réinitialiser par défaut : Sélectionner cette boite à droite de la mention '*Reset to Default*' pour réinitialiser toutes les préférences cartographiques aux réglages par défaut. Notez que cette option les préférences cartographiques est distincte de celle des préférences utilisateurs.

3.3.6. Choisir un scénario

La partie gauche de l'écran affiche la liste des scénarios disponibles ainsi que la date et l'heure de la dernière mise à jour de ces scénarios. La liste peut être triée soit alphabétiquement soit chronologiquement en utilisant la flèche adéquat au sommet de l'écran. Sélectionner un titre de scénario déclenche une description sur la partie droite de l'écran. Pour charger un scénario, sélectionner son titre et, une fois en surbrillance verte, sélectionner le bouton de chargement dans le coin inférieur gauche de l'écran.

3.3.7. Jouer par courriel (*PBEM*)

Le *PBEM* permet à deux joueurs de s'affronter à WITE en s'échangeant les fichiers chaque tour via courriel tout en évitant toute possibilité de tricherie. Sélectionner le bouton *PBEM* soit sur l'écran principal soit via le commutateur de *PBEM* dans l'écran de chargement des parties sauvegardées. Un curseur de validation apparaitra si un PBEM est disponible. Le réglage par défaut est activé. Pour démarrer un jeu en PBEM, le second joueur du scénario sélectionné (par exemple le joueur soviétique dans la campagne 1941-1945 ou le joueur de l'Axe dans la campagne 1944-1945) active le PBEM, fixe les options de jeu et sélectionne le scénario.

Le second joueur est alors prié de créer un mot de passe. Une fois ceci fait, l'écran de sauvegarde des PBEM est affiché, où un fichier .psv est enregistré dans le dossier /data/save. Le second joueur est alors automatiquement ramené à l'écran principal. Le second joueur doit alors envoyer le fichier par courriel au premier joueur, qui le sauvegardera dans son dossier /data/save. Ceci active la partie, il charge alors la sauvegarde et se voit à son tour prier de créer un mot de passe. Le premier joueur réalise ensuite son tour, le sauvegardant quand il le souhaite. Une fois son tour accompli et le bouton de fin de tour (F12) sélectionné, l'ordinateur conduit la prochaine phase de logistique et prie le premier joueur de sauvegarder la partie afin qu'il envoie le fichier par courriel au second joueur et ainsi de suite. Notez qu'il n'y a pas de sauvegarde automatique lors d'une partie par *PBEM.* De plus, l'écran de pertes n'apparait pas automatiquement après le chargement de la sauvegarde par le joueur suivant. Toutefois si le joueur

visualise immédiatement cet écran avant tout autre action, il pourra consulter les pertes du tour précédent, incluant ces propres pertes par attrition. Au terme de la partie, le joueur qui obtient l'écran d'information de victoire peut sauvegarder la partie, quitter, et utiliser cette sauvegarder pour envoyer les résultats à son adversaire.

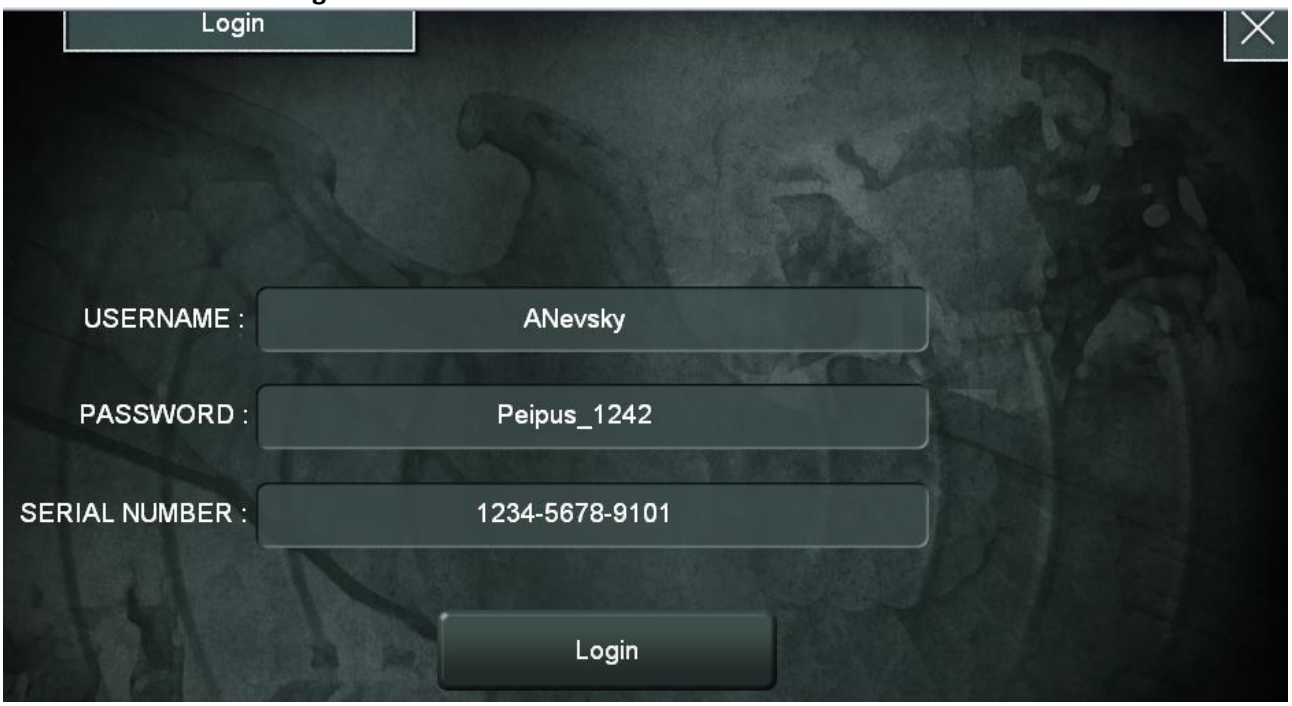
3.3.8. Charger une sauvegarde

La partie gauche de l'écran affiche la liste des sauvegardes disponibles et la date et l'heure à laquelle elles ont été enregistrées. La liste peut être triée soit alphabétiquement soit chronologiquement en utilisant la flèche adéquat au sommet de l'écran. Sélectionner une sauvegarde déclenche une description sur la partie droite de l'écran, incluant le titre du scénario, le tour actuel et si les joueurs sont des humains ou des ordinateurs. Pour charger une sauvegarde, sélectionner le titre et, une fois en surbrillance verte, sélectionner le bouton de chargement dans le coin inférieur gauche de l'écran. Il y a un écran de chargement spécifique pour les *PBEM* avec les mêmes informations si le *PBEM* est activé soit par le bouton de l'écran principal ou par celui de l'écran de chargement des sauvegardes. Un curseur de validation apparait dans le bouton de *PBEM* si elle est active.

3.3.9. Le multijoueur

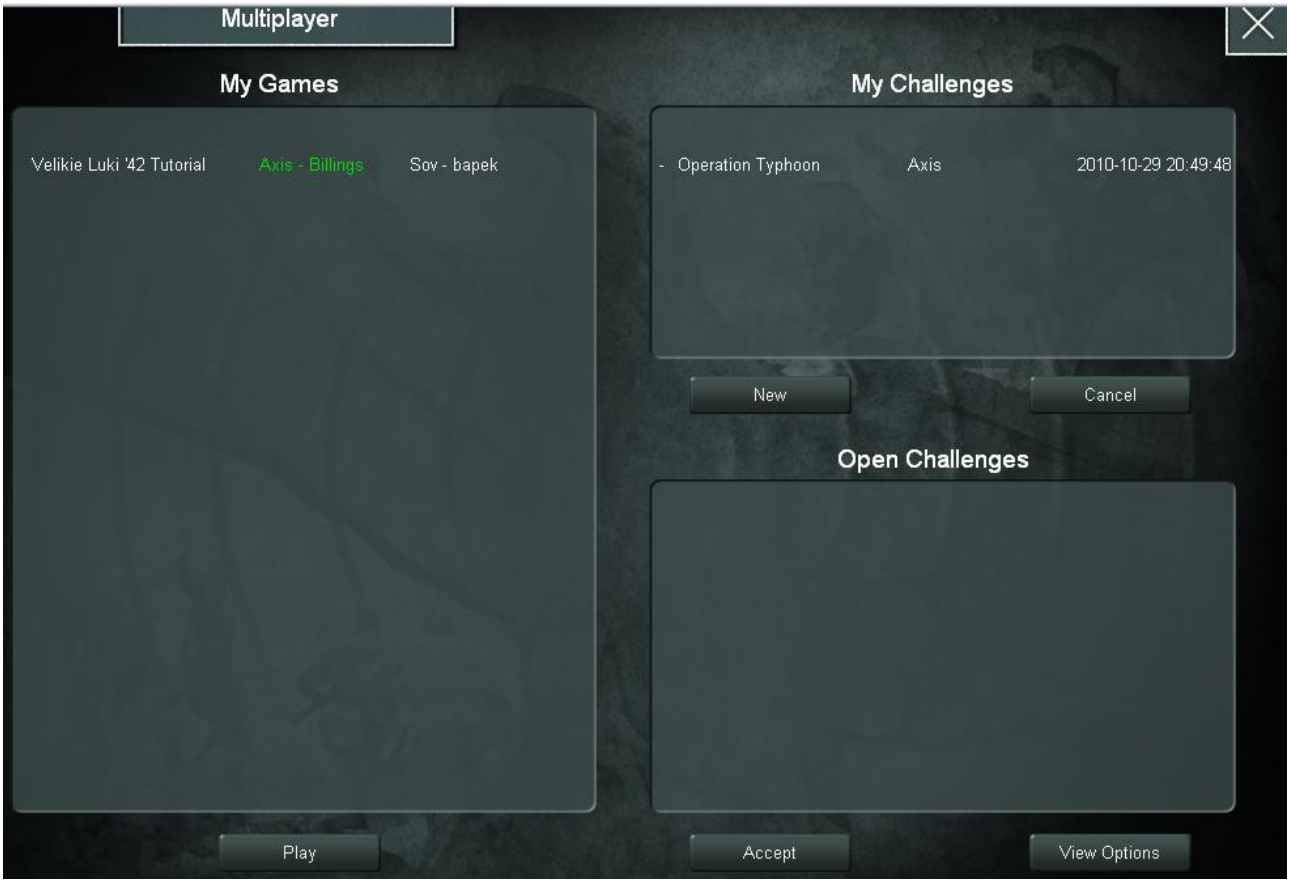
Le multijoueur (*MP*) permet aux joueurs de s'affronter par internet via le serveur hébergé par Slitherine. Les joueurs peuvent se connecter sur le serveur, poster et accepter des défis, et effectuer leur tour pour n'importe quel scénario. Une connexion internet et un compte Slitherine est nécessaire pour utiliser le système du multijoueur.

3.3.9.1. Procédure d'enregistrement



La première fois que le système multijoueur est utilisé après que le jeu a été installé, le joueur est amené à un écran d'enregistrement initial où les champs pour le nom d'utilisateur, le mot de passe et le numéro de série du jeu, sont automatiquement complétés. Un compte Slitherine (www.slitherine.com) est nécessaire. Si les joueurs ont déjà un tel compte, ils peuvent entrer leur nom d'utilisateur et leur mot de passe puis appuyer sur le bouton '*login*'. Si les joueurs n'on pas de compte, ils sélectionneront le bouton '*registry*', qui les amènent à l'écran d'inscription. Ils devront entrer là, un nom d'utilisateur, un mot de passe, une adresse e-mail pour obtenir un compte Slitherine. Une fois un enregistrement initial ou une inscription de compte complété, et après chaque sélection du bouton multijoueur par la suite, l'écran d'enregistrement apparait. Cet écran présente le nom d'utilisateur, le mot de passe et le numéro de série du jeu. Sélectionner le bouton de connexion pour accéder au serveur et à l'écran multijoueur.

3.3.9.2. La procédure multijoueur



L'écran multijoueur est divisé en 3 sections de la manière suivante :

Mes défis (*My Challenges*) : Cette section est utilisée par les joueurs pour indiquer les scénarios auxquels ils souhaitent jouer. Sélectionner le bouton '*New*' fait apparaitre un écran '*Select Scenario*' listant tous les scénarios (23.1). Sélectionner un scénario le met en surbrillance verte et affiche sa description. Sélectionner le bouton '*Select*' en bas de l'écran affiche l'écran d'options de jeu (3.3.3), où les joueurs pourront les changer à volonté. Notez que certaines options (marqué par un x rouge) ne peuvent être sélectionné en multijoueur. Une fois les réglages effectués, sélectionner le bouton '*Create*' et l'écran multijoueur avec le scénario choisi réapparait dans la liste des défis. Un scénario listé dans la section mes défis peut être effacé en le sélectionnant et en utilisant le bouton '*Cancel*'. Les scénarios de la liste des défis apparaissent dans la section '*Open Challenge*' de tous les autres joueurs.

Défis ouverts (*Open Challenge*) : Cette section liste tous les défis postés par les autres joueurs dans leur section '*My Challenge'*. Sélectionner un scénario et appuyer le bouton '*View Options*' pour faire apparaitre l'écran des options de jeu avec les réglages proposés. Sélectionner un scénario puis appuyer le bouton '*Accept*' pour ajouter ce scénario à la liste des parties actives du joueur dans sa section '*My Games'.*

Mes parties (*My Games*) : Cette section liste toutes les parties en cours, avec les camps listés en fonction de leur nom d'utilisateur pour chaque scénario. Le camp/joueur pour lequel le tour est en cours est mis en surbrillance verte. Sélectionner le scénario quand votre côté est indiqué et appuyé ensuite sur '*Play*' pour effectuer votre tour. Une fois terminé et le bouton de fin de tour (F12) appuyé, la liste de scénario sera mise à jour pour indiquer le changement de joueur. Notez que le joueur peut sauver sa partie durant son tour, mais dès qu'une sauvegarde est effectuée durant une partie multijoueur, le joueur est renvoyé à l'écran principal.

3.3.9.3. Défis publics et privés

Il y a deux types de défis ; public et privé. Quand un défi est créé, une boite de demande de mot de passe accepter. Dans le cas contraire, un défi privé est créé ouvert seulement aux joueurs ayant reçu ce mot de passe. Notez qu'il n'y a pas de messagerie directe dans le jeu, le mot de passe doit donc être transmis par d'autres moyens. Un défi est affiché comme 'privé' ou 'public' par les signes juste à gauche du nom du défi : un ' – ' pour un défi public, un ' *' pour un défi privé.

(V.04.10) Plusieurs boutons supplémentaires permettent d'abandonner une partie '*Resign*', de filtrer les parties terminées ou abandonnées '*Show completed*', '*Show Resigned*' et d'obtenir des informations supplémentaires '*Hover*'.

3.3.10. Remerciements

Cet écran affiche une liste des personnes impliqué dans la réalisation de *Gary Grigsby' War In The East*, ainsi qu'une liste de sites internet en lien avec le jeu.

3.3.11. L'éditeur de scénario

Sélectionner ce bouton affiche l'écran principal de l'éditeur de scénario. Consulter le fichier .pdf du manuel de l'éditeur de scénario pour plus de détail.

4. La séquence de jeu

WITE est un jeu en tour alterné, où chaque tour de jeu est d'un tour du joueur de l'Axe et d'un tout du joueur soviétique. L'expression 'joueur en phase' est utilisée pour le joueur qui effectue son tour de jeu. Par exemple, durant le tour du joueur de l'Axe, celui-ci est le joueur en phase et le joueur soviétique est non en phase. Chaque tour consiste en une phase logistique spécifique au joueur en phase et une phase logistique générale, cette dernière incluant un grand nombre de segment et sous-segment et sont tous conduits automatiquement par l'ordinateur, suivies par une phase d'action où tous les mouvements, les combats et les actions manuelles du joueur en phase sont conduites. L'ordinateur peut effectuer des actions avec les forces du joueur non en phase durant le tour du joueur en phase, incluant l'engagement d'unités de soutien et d'unités de combat en réserve en combat, ainsi que les missions aériennes telles que l'interception, l'interdiction et le soutien au sol défensif.

4.1 Aperçu du tour de jeu

A. Tour du joueur de l'Axe

1) Phase logistique de l'Axe

2) Phase logistique générale (pour les unités de l'Axe uniquement)

3) Phase d'interruption de sauvegarde PBEM du joueur soviétique (uniquement en PBEM)

4) Phase d'action de l'Axe

B. Tour du joueur soviétique

5) Phase logistique soviétique

6) Phase logistique générale (pour les unités soviétiques uniquement)

7) Phase d'interruption de sauvegarde PBEM du joueur de l'Axe (uniquement en PBEM)

8) Phase d'action soviétique

Il n'y a pas de phases logistiques pour le premier tour du premier joueur. Si le joueur de l'Axe est le premier joueur, le scénario démarre avec la phase d'action de l'Axe. . Si le joueur soviétique est le premier joueur, le scénario démarre avec la phase d'action soviétique. Au tour deux, et aux tours suivants, le jeu continue avec la séquence normale. Notez que cela signifie que le premier tour des scénarios où le premier joueur est soviétique, les sept premières phases de jeu sont ignorées, puisque le joueur de l'Axe n'a pas de premier tour et que le joueur soviétique n'a pas de phases logistiques.

4.2. Détails des phases logistiques

Le tour de chaque joueur inclut normalement une phase logistique spécifique composée de segments suivie d'une phase logistique générale composée des mêmes segments pour chaque joueur.

Phase logistique de l'Axe (seulement au début du tour de l'axe) :
Segment météorologique (22.2)

Segment d'activation des armées de l'Axe (10.3)

Segment d'amélioration/conversion des composantes terrestres (21.1)

>>Notez que bien que ce segment n'apparaisse que dans la phase logistique de l'Axe, elle concerne les deux joueurs.

Segment de retrait des unités (18.4)

Segment de vérification des redditions des alliés de l'Axe (19.1.4)

Phase logistique soviétique (seulement au début du tour soviétique) :
Segment de changement de nom des unités aériennes soviétiques (8.1.4.3)

Segment de gain du statut Garde (9.2)

Segment de changement de nom des Fronts soviétiques (7.6.6)

Segment de changement de nom des QG aériens soviétiques (8.3.2)

Segment de dissolution des Corps soviétiques (18.5.2)

Segment de distribution du prêt-bail (21.5)

Segment de recrutement des unités de partisans (17.1)

Segment de ravitaillement aérien des partisans (17.1.1)

Segment d'attaque des partisans (17.1.2)

Phase Logistique générale (pour chaque joueur) :
Segment de retrait des unités aériennes (8.4.2)

Segment de récupération des effectifs (18.2)

Segment d'ajout des points administratifs (12.1)

Segment de prise de contrôle des hexagones isolés (15.12)

Segment de détermination du statut de ravitaillement des villes (20.1)

Segment d'augmentation du niveau de fortification (15.3.2)

Segment de renfort (18.1.1)
>> Sous-segment de réduction du délai

>> Sous-segment d'arrivée (18.1.1)

Segment d'amélioration de l'ordre de bataille des unités (7.2.2.1)

Segment des composantes terrestres (7.2.2.1, 21.1.9)
>> Sous-segment d'amélioration par type de composante terrestre

Segment des appareils aériens (8.1.5, 21.1.9)
>> Sous-segment d'amélioration par type d'appareil aérien

>> Sous-segment d'échange par type d'appareil aérien

Segment de production (21.0)
>> Sous-segment d'ajout de nouvelle production

>> Sous-segment d'amélioration des usines

>> Sous-segment d'extension des usines

>> Sous-segment de calcul de la capacité ferroviaire totale

>> Sous-segment de ravitaillement des villes

Segment de calcul des besoins en carburant (20.3.3)

Segment d'entrainement des composantes terrestres (9.3.1)

Segment d’entrainement des unités aériennes (9.3.2)

Segment de remplacement (18.2)

>> Sous-segment de retour des composantes terrestres endommagées (18.2.1)

>> Sous-segment de retour des groupes de soutien des composantes terrestres en excès (18.2.1)

>> Sous-segment de réorganisation (18.2.1)

>> Sous-segment de remplacement normal (18.2.1)

>> Sous-segment de remplacement des appareils aériens (18.2.4)

>> Sous-segment d’échange par type de composante terrestre

Segment de ravitaillement (20.4.2)

>> Sous-segment de redistribution d’urgence des véhicules (20.1.4.2)

>> Sous-segment de détermination des besoins en ravitaillement des unités (20.1)

>> Sous-segment de distribution principale (depuis les QG) (20.4.2)

>> Sous-segment de déplacement des unités de réparation ferroviaire automatique (14.2.1.1)

>> Sous-segment de réparation ferroviaire d’urgence (14.2.1.1)

>> Sous-segment de distribution secondaire (depuis les terminus ferroviaire) (20.4.2)

Segment d’usure des véhicules (20.1.4.3)

Segment d’ajustement des véhicules des unités (20.1.4.2)

Segment d’ajout de la fatigue des unités (9.4)

Segment d’usure des composantes terrestres (9.5)

Segment de réduction de la fatigue et réparation des composantes terrestres (9.4.1)

Segment de disponibilité et réparation des appareils aériens (8.1.1, 18.2)

Segment d’usure des appareils aériens (9.5.4)

Segment de retrait des unités (18.4)

Segment de transfert des unités de soutien (7.6.3.2)

Segment de construction de fortification (15.3.2)

Segment de réparation des voies ferrées endommagées (14.2.2.1)

>> Sous-segment de rappel des unités de soutien de construction

Segment de reconnaissance terrestre

Segment de ralliement des unités en déroute (15.9.4.1)

Segment de commandement (11.0)

>> Sous-segment de promotion (11.4)

>> Sous-segment d'amélioration des valeurs de commandement (11.2.6)

>> Sous-segment de changement de commandement (11.4.3)

Segment de détermination des capacités de déplacement des unités (14.1.2)

Segment de gel des unités inactive (18.1.1)

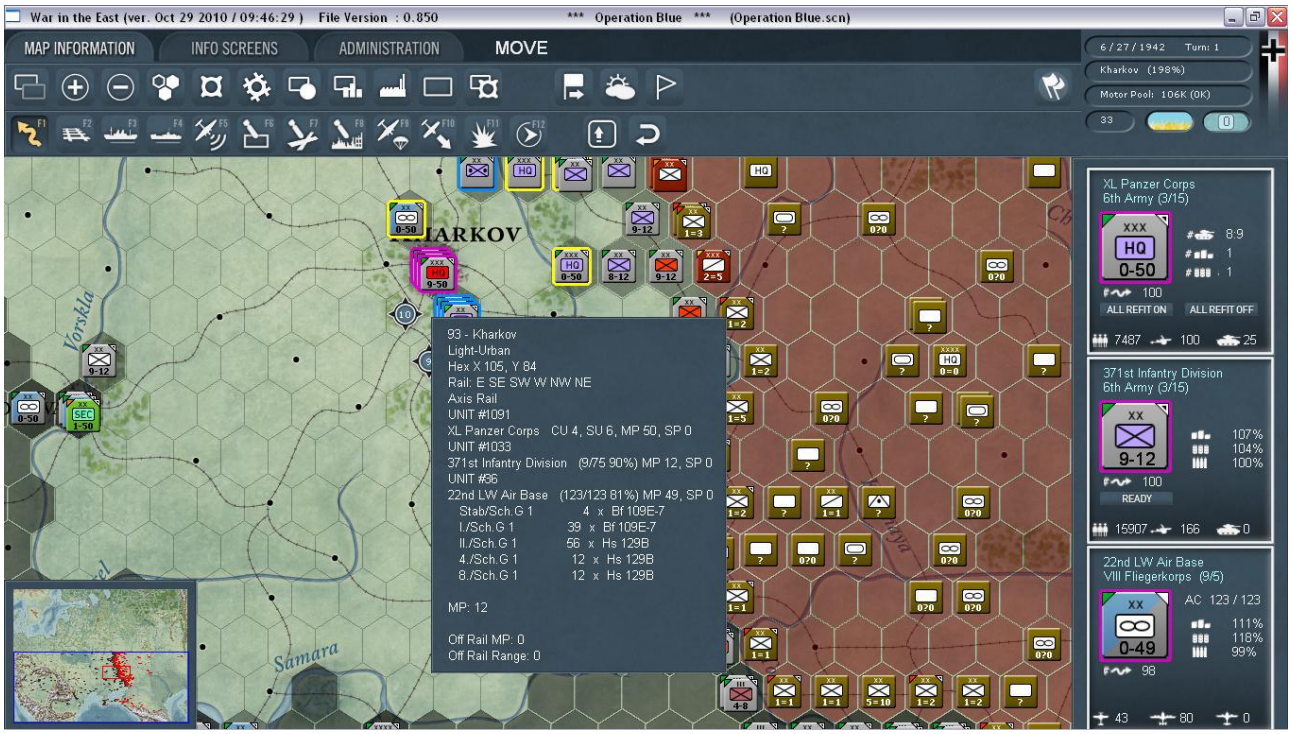
Segment de vérification de reddition des unités encerclées (15.12)

Segment de changement du statut des officiers (11.0)

Segment de retrait des unités vides

>> Les unités de combat sans composantes terrestres sont retirées du jeu

5. L'interface de jeu



L'interface consiste en un panneau supérieur, une carte, une barre latérale d'unité (quand les unités sont sélectionnées) et myriade d'écrans et de fenêtres associés fournissant des informations et permettant diverses actions. Comme nous l'avons dit, mis à part certaines actions sur la carte (5.3), sélectionnez est l'action d'un clic gauche sur les boutons ou les liens utilisables. Ces derniers sont généralement en bleu et deviennent jaunes quand le curseur les pointe.

5.1 Le panneau supérieur

Le panneau supérieur est une interface multifonction qui fournit diverses informations et permettent une interaction avec la carte et les unités sur carte. Elle consiste en une barre titre, trois barre de menus (Information Cartographique, Ecrans d'Informations, et Administration), chacune associée à une barre d'outils, un sélecteur d'indicateur, une barre d'outil de sélection des modes d'action, et une boite d'information général et des villes. A l'exception de la barre titre, le panneau supérieur est de couleur grise durant le tour de jeu de l'Axe et brune durant le tour de jeu soviétique. De plus, un drapeau allemand ou soviétique est affiché dans le coin supérieur droit pour indiquer le joueur actuellement en phase.

5.1.1. La barre titre

Il s'agit d'une barre Windows standard avec les boutons réduire, agrandir, et fermer. Elle indique le numéro de version du jeu ainsi que le nom du scénario actuellement chargé. Notez que le joueur doit utiliser le bouton de fermeture de la barre titre (x) dans le coin supérieur droit pour sortir du programme durant la phase de jeu de l'ordinateur puisque le bouton 'X' du menu administration et le raccourci clavier 'Maj Q' sont indisponibles à ce moment. Il n'y a aucun moyen de retourner à l'écran principal une fois que l'*IA* a commencé son tour.

5.1.2. Les barres de menus et d'icones

Il y a trois barres de menus, chacune associée à des barres d'outils, qui peuvent être sélectionnées en cliquant-gauche sur l'étiquette adéquate. La barre d'information cartographique est active par défaut lors de la première ouverture du jeu, mais si un scénario est changé sans sortir du jeu, la dernière étiquette sélectionnée est affichée après le chargement du nouveau scénario. Une seule étiquette de menu peut être sélectionnée à la fois, les autres étant alors mises en retrait. Tous les boutons des barres d'outils ont un raccourci clavier associé.

5.1.2.1. Le menu d'information cartographique

Les boutons de la barre d'outils associés à ce menu offre un mélange de différentes vues de la carte et de bouton d'action suivant :

Afficher les unités (raccourci t) : cache toutes les unités sur carte pour permettre une meilleure lecture de la carte.

Zoome la carte (raccourci '+' ou molette de la souris) : cinq niveaux de zoom disponible.

Dézoome la carte (raccourci '-' ou molette de la souris) : cinq niveaux de zoom disponible.

>> Notez qu'un niveau 1 et 2 (les deux niveaux de zoom les plus fort) la touche 'y' peut être utilisée pour afficher soit des nombres, soit des barres, soit aucune information sur les pions. Au niveau 3, seul les barres, ou aucune information sont disponibles, et au niveau 4 et 5 (les deux niveaux les plus faibles) aucune. Les indicateurs et le statut de déplacement peut être affichés du niveau 1 à 3, et le type et la taille des unités du niveau 1 à 4. Au niveau 5, seule la nationalité et le statut d'élite (SS ou garde) sont affichable par la couleur de l'unité.

Dés/Affiche les hexagones ennemis (raccourci e) : distingue les hexagones contrôlés, disputés ou ennemis (6.3). Les hexagones amis sont clairs. Les hexagones ennemis sont ombrés de rose, et les hexagones disputés ombrés de gris.

Dés/Affiche les niveaux de fortification (raccourci f) : affiche un symbole circulaire avec à un nombre dans les hexagones où un niveau de fortification de niveau ou supérieur a été construit (15.3.2). Le cercle est gris pour l'Axe et jaune pour le soviétique et le nombre indique le niveau de fortification actuel. Notez que la capacité à observer ce niveau est limitée par le brouillard de guerre (*FOW*) (13.2).

Dés/Affiche les dommages aux voies ferrées (raccourci r) : affiche l'état du réseau ferroviaire dans les hexagones amis et disputés. Le symbole est vert pour les rails intacts, rouge pour ceux endommagés et orange pour ceux en réparation durant le tour. Les hexagones qui présentent un rond blanc dans un cercle vert sont ceux convertis mais non-rattachés au reste du réseau ferroviaire, ou ceux qui ne peuvent être utilisés pour le déplacement ferroviaire stratégique ou le ravitaillement car ils sont adjacents à l'ennemi. En plus des dommages, les hexagones éloignés de plus de 10 hexagones ou de plus de 25 *MP* d'un terminus sont légèrement grisé, ceux éloignés de plus de 25 hexagones ou 100 *MP* sont fortement grisé, les hexagones ennemis sont ombrés en rose, les unités de réparation ferroviaire *FDB* et *NKPS* sont encadrés de jaune, et tous les hexagones sources permanentes de ravitaillement sont ombrés en rouge.

Dés/Affiche le mode des unités (raccourci Maj-R) : met en valeur les pions sur carte avec une bordure de couleur si les unités sont dans l'un des quatre modes suivant. Les unités en réorganisation (18.3) sont encadrées de bleu, les unités à retirés (18.4) encadrées de rouge, les unités en réserve (15.5) encadrées de rose et les unités statiques (7.5.4) encadrées de blanc. Notez que cet effet n'est affiché que si aucun hexagone ou un hexagone vide d'unité à été sélectionné. Si un hexagone contenant une unité dans l'un de ces modes, la mise en valeur ne s'appliquera qu'au pion dans la barre d'unité latérale.

Dés/Affiche le statut de ravitaillement (raccourci Maj-O) : met en valeur les pions sur carte avec une bordure de couleur si les unités sont dans l'un des trois statuts de ravitaillement suivant. Les unités à plus de 50 MP d'un terminus ferroviaire sont encadrées de jaune, celles ravitaillées par une tête de pont sont encadrées d'orange, et celles isolées encadrées de rouge (20.2). Notez que cet effet n'est affiché que si aucun hexagone ou un hexagone vide d'unité à été sélectionné. Si un hexagone contenant une unité dans l'un de ces statuts, la mise en valeur ne s'appliquera qu'au pion dans la barre d'unité latérale.

Dés/Affiche les sites de production (raccourci Maj-L) : toutes les villes contenant des lieux de production incluant les centre de recrutement, les ports, les dépôts ferroviaires et la production de ressource ont leur hexagone ombrés de rouge. L'infobulle d'hexagone inclut dans ce cas le détail des différents équipements de production. Les localités ne possédant qu'un centre de recrutement ne sont pas ombrées, mais l'infobulle en liste l'existence.

Regroupement et fractionnement des unités de combat (raccourci b) : sélectionnez ce bouton après avoir sélectionné l'hexagone contenant la ou les unités de combat à regrouper ou fractionner (7.5.3). Sélectionnez à nouveau le bouton annule immédiatement l'action.

Créer des unités fortifiées dans l'hexagone sélectionné (raccourci Maj-F) : crée l'unité de combat adéquat (7.5.1). Sélectionnez ce bouton après avoir sélectionner un hexagone où une telle unité peut être créée.

Créer une unité de combat ou de QG (raccourci Maj-B) : utilisé pour créer de nouvelles unités soviétiques (18.1.2). Notez que ce bouton est uniquement disponible pour le joueur soviétique quand un hexagone urbanisé/fortement urbanisé ou un hexagone adjacent est sélectionné sur la carte. Sélectionné ce bouton affiche l'écran choisir un type d'unité '*Pick Unit Type'* (5.4.31).

Assigne automatiquement l'unité(s) au QG le plus proche (raccourci g) : attache automatiquement les unités de combat et les QG au QG disponible le plus proche quand les unités sont en mode déplacement (F1) (7.7).

Affiche les zones climatiques (raccourci Maj-W) : met en valeur chaque zone climatique en ombrant tous les hexagone différemment pour chaque zone. La zone européenne est inchangée (claire), la zone soviétique sud est ombrée en jaune, la zone soviétique central est ombrée en vert, et la zone soviétique nord est ombré en violet.

Affiche les hexagone de victoire (raccourci Maj-V) : affiche un drapeau sur les hexagone de victoire pour les scénarios courts. Les drapeaux rouges indiquent les lieux de victoires soviétiques, les drapeaux noirs les lieux de victoire de l'Axe et les drapeaux barrés de rouge et de noir indique les lieux de victoire pour les deux camps.

5.1.2.2. Menu d'écrans d'information

La majorité des écrans détaillés ci-dessous accessibles depuis la barre d'outils de ce menu sont informatifs, mais le joueur peut influencer les opérations aériennes dans l'écran de doctrine aérienne et l'écran de rapport de commandant permet de modifier différents réglages.

Affiche l'écran d'ordre de bataille (raccourci o) : cet écran fournit au joueur en phase un ordre de bataille complet jusqu'au niveau individuel des unités, ainsi qu'un résumé de la situation de chaque armée et force aérienne (5.4.1).

Affiche l'écran de pertes (raccourci l) : cet écran fournit au joueur en phase un résumé des effectifs mis hors combat (endommagées ou détruites) de chaque camp et les pertes définitives en terme d'homme, d'artillerie, de blindé, de ravitaillement et de dépôt de carburant, et d'appareil aérien. La liste des unités détruites ou dissoutes chaque tour est également indiquée (5.4.2).

Affiche l'écran de production (raccourci p) : cet écran affiche les informations de production pour les appareils aériens, les composantes terrestres, le ravitaillement et les effectifs, ainsi que diverses autres informations concernant le processus de production. Le joueur en phase ne peut consulter que les informations le concernant (5.4.3).

Affiche l'écran de victoire (raccourci v) : il y a deux types différents d'écran de victoire, l'un pour les scénarios de campagne et l'autre pour les scénarios courts. Chacun fournit un décompte des points de victoire actuels. L'écran de victoire des scénarios courts fournit également la manière dont les points sont gagnés durant le scénario (5.4.5).

Affiche l'écran des zones climatiques (raccourci w) : l'écran météorologique affiche une carte où les quatre zones sont mis en surbrillance ainsi que la situation météorologique actuelle surimprimée (5.4.6).

Affiche l'écran de doctrine aérienne (raccourci d) : l'écran de doctrine aérienne affiche les réglages déterminant les priorités attribuées à chaque type de missions aérienne. Le joueur en phase change ces réglages directement dans cet écran (5.4.7).

Affiche l'écran de renfort et de retrait (raccourci i) : cet écran liste les renforts et les retraits du joueur en phase (5.4.8).

Affiche l'écran de rapport de commandant (raccourci c) : cet écran est une liste de menus présentant les informations sur les unités, le commandement et les batailles qui peuvent être triées et filtrées de nombreuse manière. De plus, plusieurs réglages peuvent y être effectués pour les unités et les groupes d'unités (5.4.9).

Affiche l'écran de journal des événements logistique (raccourci o) : fournit des informations sur de nombreux événements survenus durant les dernières phases logistiques ainsi que diverses actions durant les phases d'action précédentes. (5.4.12).

5.1.2.3. Menu administratif

Les écrans suivants sont inclut dans la barre d'outils administratif :

Quitter et sortir à l'écran principal (raccourci Maj-Q) : sort du scénario en cours et retourne à l'écran principal (3.3). Notez que l'ordinateur ignore ce bouton ou son raccourci quand l'IA effectue son tour. Le joueur doit utiliser le bouton de fermeture dans le coin supérieur droit de la barre titre pour sortir du programme durant le tour de l'IA, ou appuyer sur Maj-X pour arrêter un jeu en cours (il peut se passer un délai assez long avant que l'IA ne redonne la main au joueur). Il n'y a pas moyen de retourner à l'écran principal quand l'IA a commencé son tour.

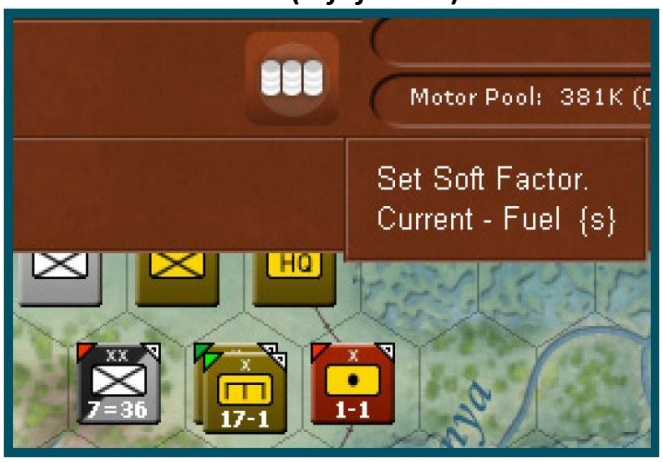
Affiche l'écran de préférences (raccourci Maj-P) : permet au joueur de vérifier et modifier les préférences utilisateurs et cartographiques (3.3.4, 3.3.5).

Affiche l'écran d'options de jeu (raccourci Maj-G) : affiche l'écran d'options de jeu et permet au joueur de les vérifier et les modifier si elles ne sont pas bloquées par l'usage du PBEM (3.3.3).

Affiche l'écran de sauvegarde (raccourci Maj-S) : permet au joueur de sauvegarder le scénario en cours (5.4.10). Notez que les noms des sauvegardes sont limités à 30 caractères.

Affiche la liste des raccourcis (raccourci Maj-H) : affiche la liste complète des raccourcis disponibles (3.2.1).

5.1.3. Les indicateurs (*soft factors*)



Ce bouton, situé tout à droite dans le prolongement de la barre de menu, détermine un des cinq indicateurs différents qui peut être affiché dans le coin gauche des pions. Sélectionner le bouton ou la touche 's' commute entre les différentes indications de moral, d'expérience, de ravitaillement, de carburant, ou du nombre d'unités de soutien rattachées aux unités. Le joueur peut aussi choisir l'absence d'indication. Un triangle de couleur apparait dans le coin gauche de chaque unité pour indiquer le statut de l'unité selon le facteur sélectionné comme indiqué ci-dessous :

		Code de couleur				
Symbole	**Indicateur**	**Vert clair**	**Vert Foncé**	**Jaune**	**Orange**	**Rouge**
	Experience	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Ravitaillement	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Carburant	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Moral	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%

		Code couleur				
Symbole	Indicateurs	Vert Clair	Vert foncé	Jaune	Orange	Rouge
	Nombre d'unités de soutien attachées à une unité de combat	0	N/A	1	2	3
	Nombre d'unités de soutien attachées à un QG	0	1-6	7-12	13-18	19+
	Aucun indicateur sélectionné	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

5.1.4. La barre d'outils de sélection des modes d'action

La majorité des boutons de cette barre d'outils permet au joueur de sélectionner les différents modes d'action à réaliser sur la carte. Un seul mode peut être sélectionné à la fois, y compris le localisateur de batailles, qui ne fournit que des informations. Le mode actuellement sélectionné est affiché dans à droite dans le prolongement de la barre des trois menus. Selon le mode sélectionné et les circonstances, plusieurs autres boutons peuvent être rendus disponibles au joueur.

Mode déplacement (raccourci F1) : le mode utilisé pour conduire le déplacement tactique des unités terrestres, et les combats terrestres (5.3.1).

Mode ferroviaire (raccourci F2) : le mode utilisé pour conduire le déplacement stratégique des unités terrestres utilisant le réseau ferré (5.3.2).

Mode transport maritime (raccourci F3) : le mode utilisé pour conduire le déplacement stratégiques des unités terrestres entre des ports contrôlés via un déplacement maritime (5.3.3).

Mode transport amphibie (raccourci F4) : le mode utilisé pour conduire le transport stratégique des unités terrestres entre un port contrôlé et un hexagone côtier, ainsi que les assauts amphibies contre des unités ennemies (5.3.4).

Mode reconnaissance aérienne (raccourci F5) : le mode utilisé pour conduire les missions de reconnaissance aérienne (5.3.5).

Mode bombardement tactique (raccourci F6) : le mode utilisé pour conduire les missions aériennes contre les unités de combat ennemies (5.3.6).

Mode bombardement d'aérodrome (raccourci F7) : le mode utilisé pour conduire les missions aériennes contre les bases aériennes ennemies (5.3.7).

Mode bombardement stratégique (raccourci F8) : le mode utilisé pour conduire les missions aériennes contre les sites de productions des villes ennemies (5.3.8).

Mode transport aérien (raccourci F9) : le mode utilisé pour conduire le transport aérien de ravitaillement et d'unités (5.3.9).

Mode transfert aérien (raccourci F10) : le mode utilisé pour conduire le transfert de base aériennes entre des bases aériennes sur carte (5.3.10).

Mode localisation et rapport de combat (raccourci F11) : le seul mode informatif qui affiche des symboles sur les hexagones où des missions aériennes ou des combats terrestres se sont déroulées. Sélectionner l'un de ces hexagones affiche une fenêtre de rapport de combat pour tout engagement s'étant déroulé dans l'hexagone durant le tour. La liste des unités qui ont reculé, sont parties en déroute ou ont été dispersées inclut les éventuelles réductions de niveau de fortification résultant de ces combats (5.4.11).

Terminer le tour (raccourci F12) : sélectionner ce bouton pour mettre fin au tour du joueur en phase (4.1).

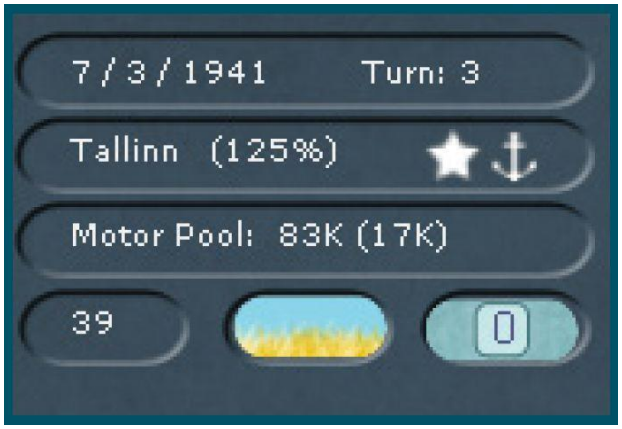
Basculer la touche Maj : ce bouton, quand il est cliqué, maintient la touche Maj active, ce qui permet au joueur de conduire certaines sélections et actions nécessitant la touche Maj (par exemple sélectionner les unités de plusieurs hexagones) sans avoir à maintenir la touche enfoncé (5.3).

Mode annulation (raccourci u) : ce bouton apparait dans la barre d'outils de sélection des modes quand une unité terrestre en déplacement (F1) ou en déplacement stratégique (F2) est autorisée à annuler le déplacement précédent (14.0).

Basculer mission aérienne nocturne (raccourci n) : ce bouton apparait quand le mode bombardement tactique, stratégique, d'aérodrome, ou le transport aérien est sélectionné. Le réglage par défaut est mission diurne (symbolisé par un soleil). Quand basculer sur nuit (symbolisé par une lune), seules les unités aériennes ayant sélectionné les missions nocturnes dans l'écran de description de l'unité peuvent accomplir les missions, incluant l'interception pour les unités aériennes du joueur non en phase (16.1.6).

Afficher l'écran de doctrine aérienne (raccourci d) : ce bouton s'affiche quelque soit le mode aérien sélectionné et réplique l'écran accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2). En activant l'IA aérienne (raccourci a) : ce bouton s'affiche si les modes reconnaissance aérienne, bombardement d'aérodrome, ou transport aérien sont sélectionnés. Si le bouton d'IA est sélectionné, l'ordinateur conduira automatiquement un certains nombre de missions du type sélectionné.

5.1.5. La boite d'information générale et de localisation



Le coin supérieur droit du panneau supérieur a un d'emplacement fournissant des informations de jeu. De plus, si un hexagone de ville est sélectionné, son nom est indiqué ainsi que d'autres renseignements. Ce nom peut être directement sélectionné pour accéder à la fenêtre de description des villes. Les informations suivantes sont fournies, soit du haut vers le bas et de gauche à droit :

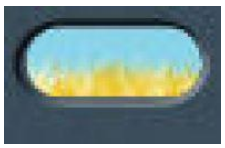
Date et numéro du tour : affiche le numéro de tour du scénario et la date de ce tour.

Nom de la ville : affiche le nom de la localité, d'agglomération ou hexagone urbanisé actuellement sélectionné. Bien que les caractères ne soit pas en bleu, le texte peut être sélectionné pour accéder à la fenêtre de description des villes (5.4.27). Si l'hexagone nécessite une garnison de l'Axe, un nombre entre parenthèse est indiqué à droite du nom évaluant le pourcentage atteint pour remplir les conditions de garnisons (17.2). Un symbole d'ancre est affiché si la ville abrite un port. Pour les scénarios courts, un symbole étoilé est affiché si la ville est un emplacement de points de victoire.

Parc de véhicules : affiche le statut du parc de véhicules du joueur en phase (20.1.4). Le premier nombre est le total des véhicules opérationnels actuellement dans cette réserve ; le second est le total de véhicules nécessaires pour remplir ce parc à 100%. Si le premier est inférieur à un tiers du second, les caractères sont en jaune. S'il est inférieur au quart des « besoins », les caractères sont en rouge.

Points administratifs : le nombre de points administratifs actuellement disponibles au joueur en phase (12.0). Le nombre change en fonction de chaque action consommant ou rapportant des points administratifs.

Climat : le climat pour la zone de l'hexagone actuellement sélectionné est affiché en utilisant les images suivantes :



clair

raspoutitsa

neige

blizzard

Niveau de gel : le niveau de gel (22.1.1) pour la zone climatique de l'hexagone sélectionné est indiqué par les images et suivantes et un nombre indiquant son niveau précis :

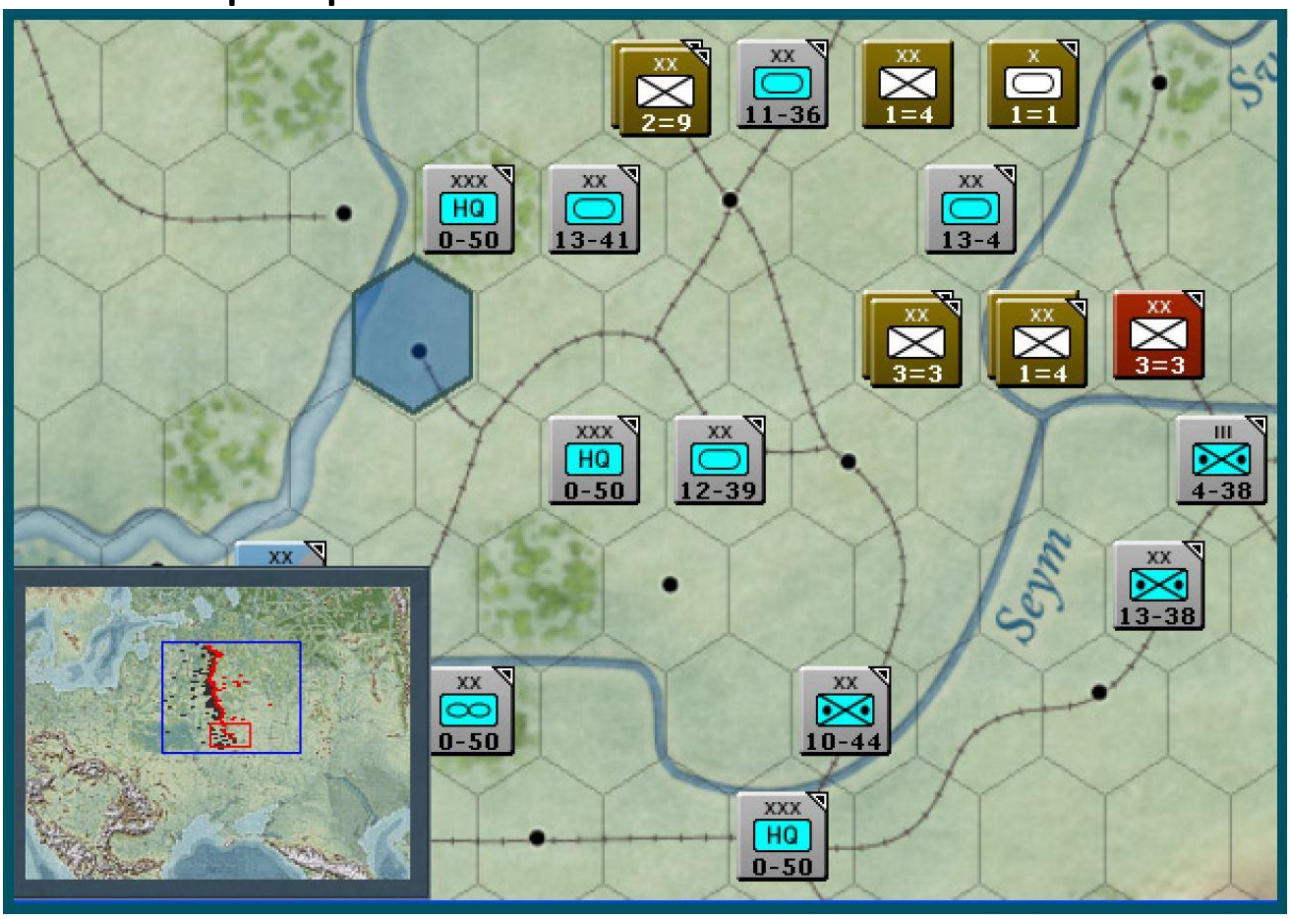
niveau 0 (aucun)

niveau 1-2 (glace éparse)

niveau 3-4 (glace fine)

niveau 5 et + (glace épaisse)

5.2. La carte principale



La majorité des actions de jeu est effectuée en interaction avec cette carte et les pions s'y trouvant. Rappelons une fois de plus que, généralement, un clic-gauche de souris est utilisé pour sélectionner/désélectionner, alors qu'un clic-droit est utilisé pour effectuer une action, mais il y a quelques exceptions listées ci-dessous.

Même au niveau de zoom minimum (niveau 5), la carte n'apparait pas dans son intégralité à l'écran. Une mini-carte (raccourci Maj-J) est fournit pour permettre au joueur de se déplacer rapidement jusqu'à une autre partie de la carte principale en sélectionnant un emplacement. Les unités y sont affichées par des points, noirs pour les unités de l''Axe et rouge pour les unités soviétiques. Si le brouillard de guerre (*FOW*) est activé, les unités avec un niveau de détection égal à zéro ne sont pas affichées. La fonction de localisation d'hexagone (raccourci h) peut également être utilisée pour se déplacer jusqu'à un hexagone précis de la carte.

5.2.1. Infobulle d'hexagone

Chaque hexagone de la carte déclenche au passage du curseur une boite textuelle. Celle-ci peut être désactivée en réglant le délai d'affichage à zéro dans la section utilisateur de l'écran de préférences (3.3.4). Les informations suivantes sont fournies (en utilisant les préférences cartographiques par défaut de la section 3.3.5 sauf spécification contraire) :

Nom : le nom de la ville et si un port est présent

>> Si l'hexagone de localité, d'agglomération ou urbain a des unités antiaériennes de soutien directement rattachées, le nombre total de pièces AA dans ces unités est affichée entre parenthèses à droite du nom. Cette information n'est pas donnée à l'ennemi si le *FOW* est activée (13.2).

Caractéristiques du terrain : montre dans le coin supérieur gauche le figuré de la légende cartographique (6.2).

Coordonnées d'hexagone : données en X, Y.

Cotés d'hexagone :

>> Les cours d'eau brodant l'hexagone sélectionné.

>> Les étendues d'eau infranchissables bordant l'hexagone sélectionné.

>> Les voies ferrées traversant l'hexagone.

>> Notez que les cotés d'hexagone sont exprimé en utilisant les directions de la rose des vents soit à parti de la pointe supérieur de l'hexagone et dans le sens horaire, NE, E, SE, SO, O, NO.

Points de victoire géographiques :

>> Les informations concernant les points de victoire selon le format xx/xxx, ou le premier nombre indique la quantité obtenus par le joueur à chaque tour de jeu pour le contrôle de l'hexagone et le second la quantité reçue à la fin du scénario pour le contrôle de l'hexagone. Par exemple, un hexagone affichant '*Soviet Victory Points* 10/400' donne 10 *PV* au joueur soviétique chaque tour pour le contrôle de l'hexagone et 400 *PV* pour son contrôle à la fin du scénario.

Niveau de fortification : données de 1 à 5, ainsi que le pourcentage de réalisation du niveau suivant entre parenthèses.

Contrôle de l'hexagone et statut ferroviaire :

>> Les hexagones disputés reflètent la prise de contrôle du joueur en phase (6.3).

>> Les voies ferrées opérationnelles sont désignées '*Rail*'. Les voies ferrées inutilisables sont indiquées par un pourcentage d'endommagement (de 1 à 100).

Distance d'une voie ferrée : Le nombre d'hexagones séparant l'hexagone sélectionné d'une voie ferrée connectée au réseau jusqu'à une source permanente de ravitaillement.

Information portuaire et maritime :

>> Zone maritime : le nom de la mer ou du lac associé au port ou à l'hexagone.

>> Capacité d'embarquement : le nombre de points d'embarquement disponibles dans la zone maritime associée pour le transport maritime d'unités terrestres entre deux ports contrôlés.

>> Capacité amphibie : le nombre de points amphibie disponibles dans la zone maritime associée pour le transport amphibie d'unités de combat entre un port contrôlé et un hexagone de côte.

Localisation de site de production : Si '*View Factory Location*' a été activé (5.1.2.1), alors l'infobulle inclut des informations sur les usines de l'hexagone sélectionné, y compris les ports, centres de recrutement, dépôt ferroviaire, les ressources et autres sites de production. Tout site endommagé est indiqué par un pourcentage entre parenthèses à côté du nombre de points de production de ce type à cet emplacement.

Nombre de l'unité : chaque unité dans l'hexagone est associée à un nombre au-dessus des informations concernant l'unité elle-même (voir le manuel .pdf de l'éditeur de scénario).

Informations des unités de combat : le nom de l'unité (*CV* / *CV* défensif modifiée par le niveau de fortification, pourcentage de *TOE*), *MP* = la capacité actuelle de déplacement, *SP* = la distance de ravitaillement indiquée par la distance jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche. Les unités isolées ont une valeur *SP* de '-1'. Les unités ravitaillées par une tête de pont ont 150 de valeur *SP*.

Informations des QG : le nom de l'unité, *CU* = le nombre d'unités de soutien rattachées, *SU* = le nombre d'unités de soutien rattachées autre que celles de construction, *MP* = la capacité actuelle de déplacement, *SP* = la distance de ravitaillement indiquée par la distance jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche.

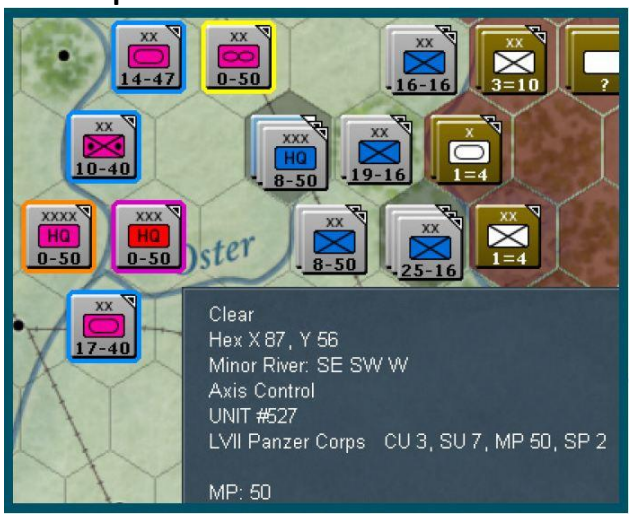
Informations des unités de réparation ferroviaire *FDB/NKPS* : le nom de l'unité (*CV* 0 / *CV* 0, pourcentage de *TOE*), *MP* = la capacité actuelle de déplacement, *SP* = la distance de ravitaillement indiquée par la distance jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche.

Appareils aériens à portée : s'affiche quand l'un des modes de mission aérienne (F5 à F9) et qu'une base aérienne sont sélectionnés (16.1.3). Le nombre de chasseurs et de bombardiers capable d'atteindre un hexagone cible utilisant l'hexagone sélectionné comme base de regroupement sont fournis. Les chasseurs-bombardiers agissant comme chasseurs sont inclus dans la première quantité.

MP (point de déplacement) : s'affiche au bas de l'infobulle quand un hexagone contenant des unités est sélectionné. Quand le curseur est sur l'hexagone sélectionné, le nombre indiqué correspond au nombre de points de déplacement restant le plus faible pour les unités de l'hexagone. Si le curseur est déplacé sur un autre hexagone, sans désélectionner l'hexagone initial, le champ '*MP*' reste mais le nombre indiqué correspond à celui du symbole activé par l'option '*Show Movement Path*' (3.3.5) et sert de la même manière à anticiper la capacité de déplacement restante en cas d'exécution de ce déplacement.

5.2.2 Sélection d'hexagone et couleur d'encadrement des pions

Chaque hexagone sur la carte est sélectionnable. Un hexagone reste sélectionné et le curseur déplacé tant qu'un autre hexagone n'est pas sélectionné. Les hexagones vides sélectionnés sont encadrés et ombrés de bleu. Les hexagones vides abritant une ville ont leur nom indiqué dans la 'boite d'information générale et de localisation' dans le coin supérieur droit du panneau supérieur. Sélectionner le nom affiche la fenêtre de description des villes (5.4.27). Sélectionner un hexagone contenant des unités n'ombre pas l'hexagone, mais colore le symbole OTAN de l'unité en rouge.



5.2.2.1. Sélection d'hexagone en mode déplacement

Pour le joueur en phase, sélectionner un hexagone dans l'un des modes de déplacement (F1 à F4) alors qu'une unité y est présente, sélectionne également l'unité (5.3). Si plusieurs unités sont présentes, la pile entière est sélectionnée. Chaque unité sélectionnée dans la pile est encadrée de violet. De plus, les autres unités dans d'autres hexagones, ou les unités désélectionnées de l'hexagone (5.2.3), qui ont un lien hiérarchique avec l'unité(s) sélectionnée(s) seront encadrées de couleurs selon les liens suivants :

QG de niveau hiérarchique supérieur : orange

Même niveau : jaune

>> Pour les unités rattachés au même QG niveau hiérarchique supérieur que l'unité sélectionnée.

Subordonnées : bleu ou rouge

>> Pour toutes les unités rattachées à l'unité sélectionnée.

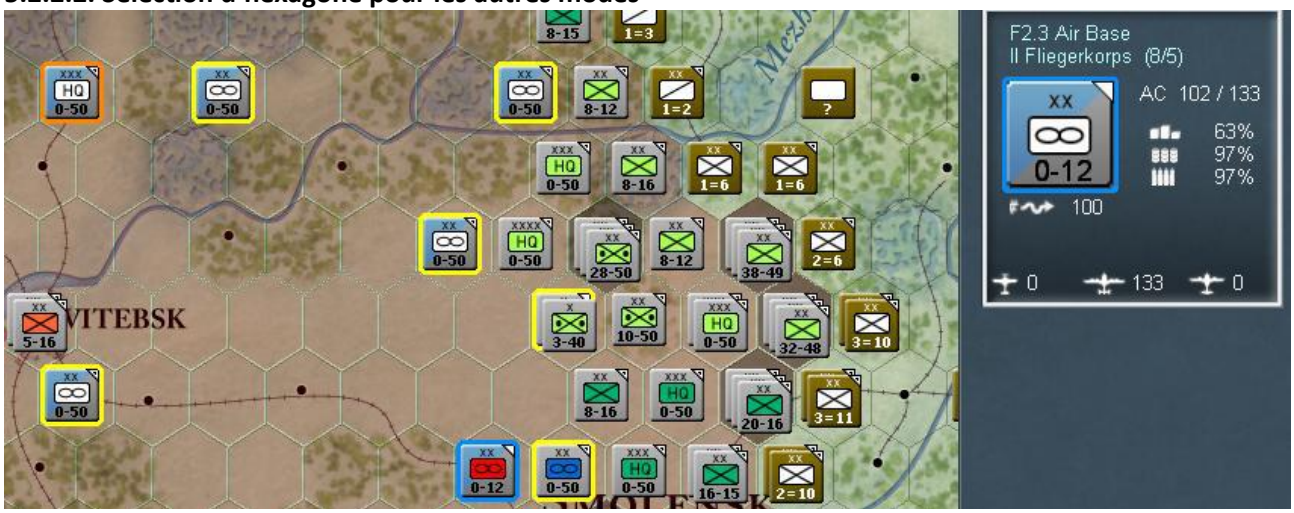
>> Bleu si à 5 hexagones du QG auquel l'unité est rattachée.

>> Rouge si à plus de 5 hexagones de leur QG (sans exception) ou ne pouvant pas tracer de ligne d'hexagones contrôlés ou disputés de moins de 20 *MP* jusqu'à leur QG. Avec l'exception des unités de réparations ferroviaires ou des bases aériennes, ce cadre rouge ne s'applique pas aux autres QG, puisqu'ils ne reçoivent pas leur ravitaillement d'autres QG.

Les exceptions aux points précédents sont les régiments et les brigades fractionnés à partir d'une division allemande ou d'un Corps mécanisé ou blindé soviétique, de même que les divisions fractionnées à partir d'un Corps de fusiliers ou de cavalerie soviétique. Les unités fractionnées dans plusieurs hexagones, par exemple les régiments 1/292 et 2/292 de la 292ème division d'infanterie, ont un cadre bleu plutôt que jaune normalement associés aux unités de même niveau.

Si un hexagone sélectionné contient à la fois des unités d'un niveau hiérarchique supérieur et des unités subordonnées, le cadre de couleur des unités dans d'autres hexagones est associé au niveau hiérarchique supérieur plutôt qu'à l'unité subordonnée. S'il y a des unités relevant de différentes structures hiérarchiques, toutes les unités associées seront encadrés.

5.2.2.2. Sélection d'hexagone pour les autres modes



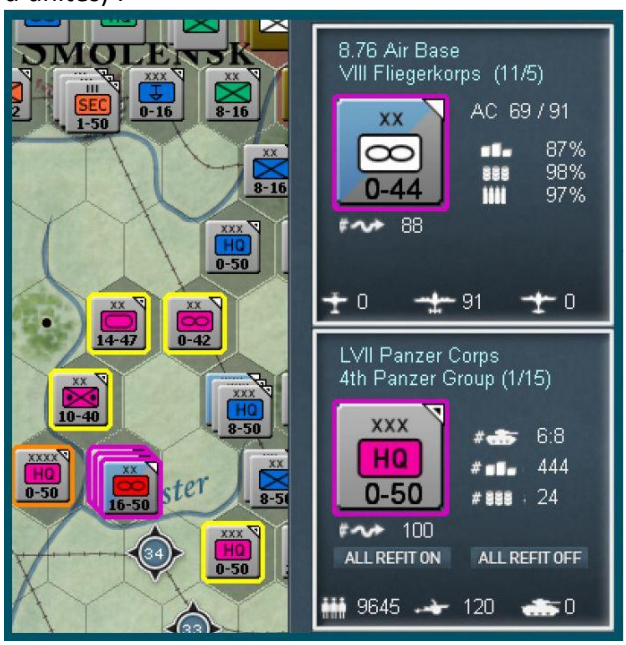
Sélectionner un hexagone dans l'un des modes aériens (F5 à F10) encadre en jaune toutes les bases aériennes, à l'exception du transport aérien, qui n'encadre en jaune que les bases aériennes où des unités aériennes sont capables d'effectuer une mission de transport aérien. Quand un mode aérien est sélectionné, la barre latérale d'unité n'affiche que les bases aériennes.

Dans le mode de localisation et rapport de combat (F11), seuls les hexagones où des unités de combat ou des missions aériennes peuvent être sélectionnés pour en afficher le rapport ; le reste des informations y compris l'infobulle d'hexagone est désactivé dans ce mode.

> **Note de jeu** : Les unités de plusieurs hexagones peuvent être sélectionnées en vue d'une attaque préparée (section 15.2.2) en sélectionnant d'abord un hexagone, puis en maintenant la touche 'maj' appuyée et en déplaçant le curseur sur le ou les hexagones supplémentaire(s) (5.2.3).

5.2.3. La barre latérale d'unité

Sélectionner un hexagone contenant des unités entraine l'affichage de la barre latérale d'unité dans la partie droit de l'écran. Elle consiste habituellement en une boite séparée pour chaque unité de l'hexagone. Les exceptions, décrites ci-dessous, sont l'affichage d'unités quand plusieurs hexagones ont été sélectionnés en mode déplacement (F1) ou la liste des unités aériennes après la sélection d'une base aérienne en mode transfert aérien (F10). Notez que l'empilement est limité à trois unités, qu'il s'agisse d'unités de combat ou non. Si une unité est sélectionnée sa boite d'unité est entourée de blanc. Toutes les unités dans la barre latérale sont également encadrées selon les couleurs décrites à la section 5.2.2 ci-dessus. Sélectionner une partie vide de la boite d'unité commute la sélection de l'unité. La boite d'unité fournit les boutons et informations suivantes (Notez les différences entres les types d'unités) :



Nom de l'unité : Le sélectionner affiche la fenêtre de description d'unité (5.4.13). Celle-ci peut également être affichée par un clic-droit dans une partie vide de la boite d'unité.

QG : le nom du quartier général auquel l'unité est rattachée ainsi que le rayon de commandement exprimé au format x/xx où le premier nombre est la distance en hexagones de l'unité jusqu'au QG et le second nombre est la distance en hexagone à laquelle le QG peut fournir à l'unité des composantes terrestres de groupe de soutien (7.6.4).

>> Le sélectionner recentre la carte sur le QG et le substitue à l'unité sélectionnée.

Pion : celui-ci affiche les valeurs de combat-capacité de déplacement ainsi que les indicateurs et le statut de déplacement actuels.

>> Le statut de déplacement est indiqué par un petit triangle situé dans le coin supérieur droit du pion. Si une unité ne s'est pas encore déplacée, le triangle est blanc entourant un petit triangle noir. Si l'unité s'est déplacée et possède encore des points de déplacement, le triangle est blanc. Si l'unité a dépensé tous ces points de déplacement, le triangle disparait.

Motorisée sans d'attaque : Si une unité non motorisée a été temporairement motorisée (14.1.3) cette indication est affichée.

Pourcentages de ravitaillement : Listent le ravitaillement, le carburant et les munitions des unités de combat et des unités aériennes. Ne listent que le ravitaillement et le carburant des unités de réparation ferroviaire FDB et NKPS.

Points de commandement : Listent le nombre actuelle de points de commandement des unités rattachées / la capacité de commandement d'un QG (pour ces seules unités).

Nombre de dépôts de ravitaillement et de carburant : Liste la quantité de composantes terrestres de chaque type pour les unités de QG uniquement.

Disponibilité actuelle de points de déplacement stratégique :

>> Si l'unité effectue un déplacement stratégique, le bouton '*static*' est remplacé par le bouton '*on train*' (transport ferroviaire) ou '*on ship*' (transport maritime).

Valeur actuelle de réparation ferroviaire (*RRV*) disponible: pour les unités de réparation ferroviaire FDB et NKPS uniquement.

Coût de réparation ferroviaire (*RRC*) : pour les unités de réparation ferroviaire FDB et NKPS uniquement.

>> affiché quand une unité *FDB* ou *NKPS* est dans un hexagone de voie ferrée endommagée, un nombre indiquant le coût de déplacement pour réparer la voie ferrée. Sélectionner le bouton RRC répare la voie ferrée (14.2.1.1).

Mode d'unité : pour les unités de combat uniquement.

>> Bascule entre les modes prêt (*ready*), réserve et réorganisation (*refit*). Le statut de l'unité peut être indisponible (*unready*) ou épuisé (*depleted*), auquel cas il peut être basculé en mode réorganisation.

Réorganise tout / rien : Pour les QG uniquement.

Nombre d'appareils aériens disponible / nombre total d'appareils aériens : Pour les bases aériennes uniquement.

>> La différence entre les deux nombres est le nombre d'appareils endommagés et en réserve.

Bouton Statique : Si l'unité est en mode statique, '*STATIC*' est affiché sous le pion et le bouton de mode est grisé. Si une unité statique est susceptible d'être réactivée, le bouton '*REACTIVATE*' est affiché.

Effectif / artillerie / blindés : Un symbole graphique résumant le nombre total d'hommes, de pièces d'artillerie et de chars d'assaut (*AFV*) actuellement dans l'unité.

>> Inclus les unités de soutien rattachée à l'unité.

>> Les bases aériennes affichent le nombre total d'appareil du type chasseurs, bombardiers et utilitaires (reconnaissance et transport) dans les unités aériennes rattachées.

5.2.3.1. La barre latérale d'unités pour la sélection multihexagone et le mode de transfert aérien

Si plusieurs hexagones sont sélectionnés en préparation d'un combat, la sélection du premier hexagone affiche la barre latérale d'unité où toutes les unités sont représentées par un petit pion rectangulaire pour chaque unité ainsi que leur nom et leur *CV* et leur potentiel de déplacement restant. Seules les unités de combat restent sélectionnées, ce qui se concrétise par l'affichage de leur pion à gauche de la liste ainsi affichée. Effectuer un clic-gauche sur le pion le retire de la sélection. Pour la sélectionner à nouveau, cliquer-gauche à gauche du nom de l'unité se qui ramène l'affichage du pion. Cliquer-droit sur le pion (*ou sur le nom, ndt*) affiche la fenêtre de description de l'unité.

Si une base aérienne est sélectionnée en mode transfert aérien (F10), la barre latérale d'unité affiche une liste des unités aériennes rattachées à la base. Dans cette liste se trouve le nom des unités aériennes ainsi que le modèle et le nombre d'appareils, ainsi que la portée en dessous de ces indications. Aucune unité aérienne n'est sélectionnée initialement. Pour sélectionner une unité aérienne, cliquer-gauche à gauche du nom de l'unité (5.3.10). La sélection peut être vérifiée par l'affichage du pion de la base à laquelle l'unité aérienne est rattachée. Sélectionner l'icône la retire de la liste et désélectionne l'unité. Sélectionner le nom de l'unité affiche la fenêtre de description de l'unité. Notez que fermer cette fenêtre affiche la fenêtre de description de la base aérienne, qui doit être fermée à son tour pour revenir au transfert aérien.

5.3. Utiliser l'interface pour conduire des actions

A une exception prés (quelques missions aériennes ne peuvent être accomplies que comme première action d'une unité aérienne, voir la section 16.3.1.), le joueur en phase peut effectuer des déplacements, des combats, des missions aériennes et d'autres taches administratives dans n'importe quel ordre durant sa phase d'action. Par exemple, tant que des points de déplacement sont disponibles, une unité de combat peut effectuer un déplacement tactique pour s'approcher d'une unité ennemie, l'attaquer, puis reprendre son déplacement jusqu'à une voie ferrée, et là embarquer pour un déplacement stratégique le long du réseau ferré pour finalement désembarquer. De nombreuses actions nécessitent la sélection d'un mode spécifique avant de pouvoir être accomplies. Il y a quatre modes de déplacement pour les unités terrestres et six modes pour les missions aériennes. Quelques missions aériennes sont automatisées, telle la reconnaissance, l'interception, et le support au sol qui sont effectués par l'ordinateur durant le déplacement ou le combat des unités terrestres, mais le joueur en phase devra sélectionner un mode aérien spécifique pour effectuer les autres missions aériennes. De même, en mode aérien, aucune unité terrestre ne peut se déplacer et seules les bases aériennes peuvent être sélectionnées. La suite liste les différentes modes et décrit comment utiliser l'interface pour conduire les actions.

5.3.1. Mode déplacement (F1)

5.3.1.1. Déplacement tactique

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner, cliquer-droit pour déplacer.

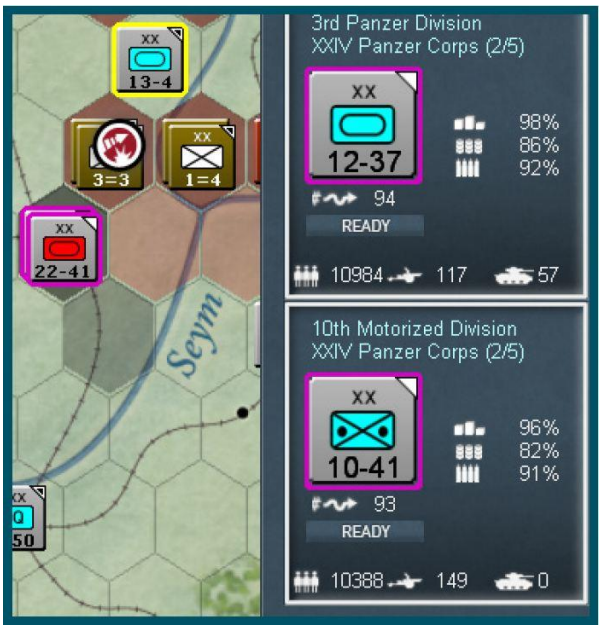
Détails : Sélectionner d'abord un hexagone contenant des unités et utiliser la barre latérale pour désélectionner les unités qui ne bougeront pas. Sélectionner une partie vide de la boiter d'unité pour basculer la sélection. Le potentiel de déplacement actuel est toujours affiché sur le pion dans la barre latérale d'unité. Avec l'option 'afficher les déplacements autorisés' activée, les hexagones que l'unité ayant le moins de *MP* ne peut atteindre sont grisés. Les hexagones impassables, ainsi que ceux bloqués par la présence d'unités ennemies, sont ombrés en rouge. Si l'option 'afficher les trajets de déplacement' est activée, le mouvement du curseur au-dessus d'hexagone où le déplacement est autorisé affiche une ligne de symboles graphiques, chacun associé à un nombre indiquant le potentiel de déplacement dépensé par l'unité en ayant le moins si elle se déplace dans ces hexagones. Pour déplacer les unités jusqu'à l'hexagone

autorisé, cliquer-droit sur l'hexagone. Si l'unité(s) est autorisée(s) à annuler son déplacement, le bouton '*Undo move*' (raccourci u) apparait à la droite de la barre de sélection des modes. Voir la section 14.1 pour les règles de déplacement tactique.

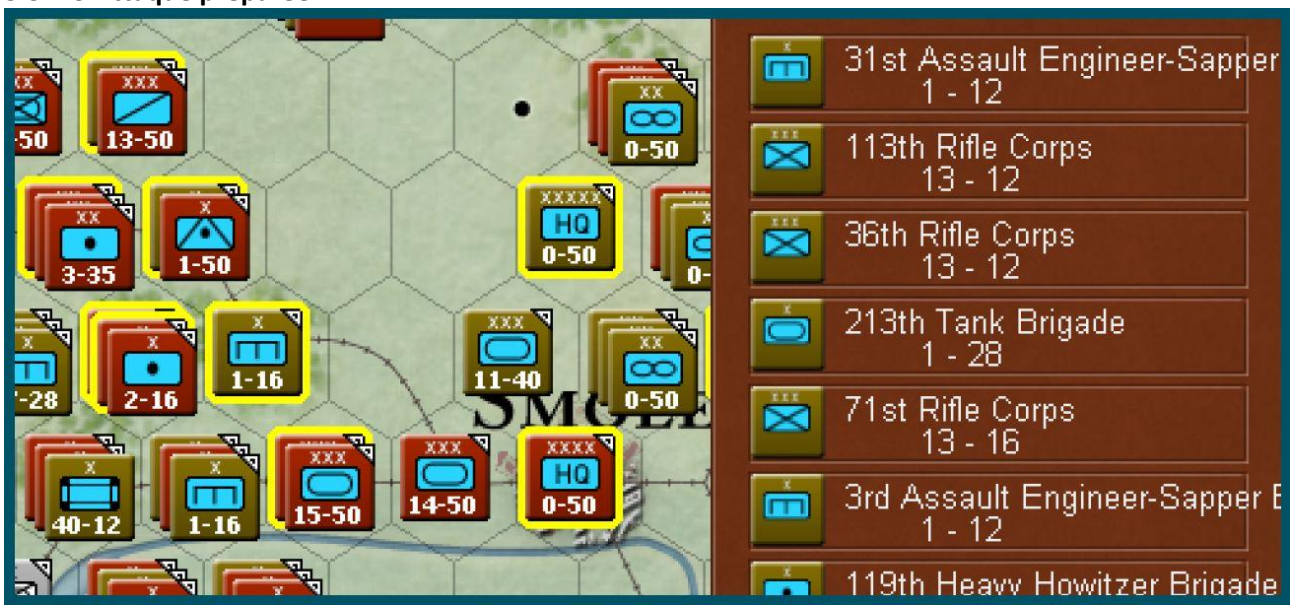
5.3.1.2 Attaque brusquée

Résumé : uniquement depuis un seul hexagone. Cliquer-gauche pour sélectionner, cliquer-droit pour déplacer.

Détails : Sélectionner d'abord un hexagone contenant au moins une unité de combat adjacente à une unité ennemie et utiliser la barre latérale d'unité pour désélectionner celles qui ne participeront pas à l'attaque. Déplacer le curseur sur l'hexagone contenant les unités ennemies visées par l'attaque. Le symbole d'attaque brusquée apparaît si l'attaque est autorisée sur l'hexagone cible. Cliquer-droit sur celui-ci pour lancer l'attaque. Voir la section 15.2.1 pour les règles d'attaque brusquée.



5.3.1.3 Attaque préparée

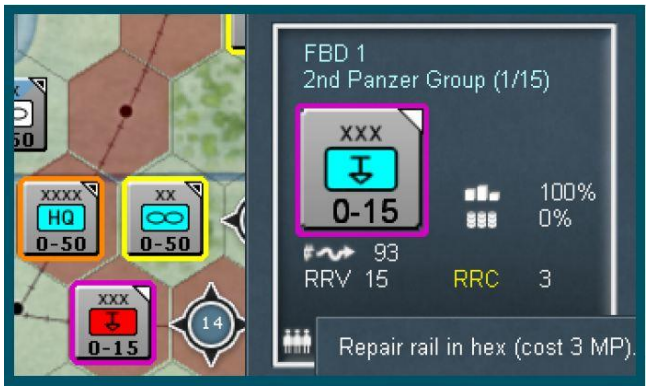


Résumé : autorisé à partir de plusieurs hexagones. Maj-clic-gauche et maj-déplacer le curseur sur l'hexagone pour sélectionner, maj-clic-droit pour attaquer.

Détails : Basculer le bouton maj à droite de la barre de sélection des modes ou maintenir enfoncé la touche maj et cliquer-gauche sur un hexagone contenant des unités de combat qui participeront à l'attaque préparée. Pour ajouter d'autres unités de combat d'autres hexagones à cette attaque, notamment des unités d'artillerie sur carte tirant à deux hexagones de distance de l'hexagone cible, déplacer le curseur (avec maj toujours enfoncé) au-dessus des hexagones en question, ce qui sélectionne les unités supplémentaires. La barre latérale d'unité est remplacée par une liste de toutes les unités actuellement sélectionnées, avec un pion suivi du nom des unités. Toutes unités de la liste que le joueur ne souhaiterait pas voir attaquer peuvent être désélectionnées en cliquant-gauche sur le pion de la liste. La désélection est confirmée par la disparition du pion et les unités peuvent être à nouveau sélectionnées en cliquant-gauche une nouvelle fois. Seules les unités de combat sont sélectionnées, mais les unités de combat qui ne peuvent pas participer à l'attaque préparée (généralement par manque de points de déplacement ou pour des unités hors de portée de la cible) doivent être désélectionnées manuellement pour que l'ordinateur effectue la résolution du combat. Une fois que le joueur en phase a sélectionné toutes les unités de combat qui participeront à l'attaque, déplacer le curseur (toujours avec maj enfoncé) au-dessus de l'hexagone cible. Le symbole d'attaque préparée apparaît alors si les unités sélectionnées peuvent attaquer. Cliquer-droit sur la cible pour lancer le combat. Voir la section 15.2.2 pour les règles d'attaque préparée.

> **Notes de jeu** : Le joueur en phase n'a pas besoin d'activer la touche maj dès le début pour sélectionner l'hexagone initial, mais pour ajouter des unités supplémentaires d'autres hexagones, pour sélectionner un hexagone cible et effectuer l'attaque préparée l'usage de la touche/du bouton maj est nécessaire.

5.3.1.4. Réparation ferroviaire *FDB/NKPS*



Déplacer les unités *FDB/NKPS* dans un hexagone approprié à la réparation ferroviaire en utilisant le déplacement tactique. Sélectionner la mention *RRC* (coût de réparation ferroviaire) qui apparaît sur l'unité *FDB/NKPS* dans la barre latérale d'unité si l'unité a suffisamment de *MP* pour effectuer la réparation. Sélectionner la mention *RRC* descend le niveau de dommage de l'hexagone à 1%, et ce dernier point de dommages sera automatiquement réparé durant le sous-segment de réparation ferroviaire d'urgence de la prochaine phase logistique du joueur.

Désigner un hexagone à réparer nécessite des points de déplacement. Le nombre à droite de la mention *RRC* indique le coût pour l'unité de réparation ferroviaire pour l'hexagone désigné. Si l'unité *FDB/NKPS* n'est pas à un endroit où une réparation est possible, le nombre de RRC est remplacé par '-' (14.2.1.1).

5.3.2. Mode ferroviaire (F2)

5.3.2.1. Déplacement stratégique ferroviaire d'unités terrestres

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner, cliquer-droit pour prendre le train et se déplacer, cliquer-gauche dans la barre latérale d'unité ou sélectionner le mode déplacement (F1) pour descendre du train.

Détails : Pour effectuer un déplacement stratégique ferroviaire, les unités doivent débuter ou atteindre par un autre déplacement un hexagone contrôlé de voie ferrée non endommagée non adjacent à une unité ennemie. Sélectionner d'abord un hexagone avec des unités et utiliser la barre latérale d'unité pour désélectionner celles qui n'utiliseront pas ce déplacement. La disponibilité de point de déplacement stratégique (*SMP*) est toujours affiché à droite du symbole (#, *ndt*) *SMP* se situant au-dessous du pion de l'unité dans la barre latérale. Avec l'option 'afficher les déplacements autorisés' activée, les hexagones dans lesquels l'unité, avec le moins de points de déplacements, ne pourra se déplacer sont grisés. Les hexagones infranchissables, incluant ceux bloqués par la présence d'unités ennemies, sont ombrés en rouge. Si l'option 'afficher les trajets de déplacement' est activée, le mouvement du curseur au-dessus d'hexagone où le déplacement est autorisé affiche une ligne de symboles graphiques, chacun associé à un nombre indiquant le potentiel de déplacement dépensé par l'unité en ayant le moins si elle se déplace dans ces hexagones. Pour déplacer les unités jusqu'à l'hexagone autorisé, cliquer-droit sur l'hexagone. Le pion sur carte affiche alors un symbole de déplacement ferroviaire et le bouton '*on train*' apparaît dans la barre latérale d'unité. L'unité reste embarquée tant que le bouton '*on train*' ou que le mode de déplacement tactique (F1) ne sont pas sélectionnés, ce qui retourne l'unité à son statut préalable. Si l'unité(s) est autorisée(s) à annuler son déplacement, le bouton '*Undo move*' (raccourci u) apparait à la droite de la barre de sélection des modes. Voir la section 14.2 pour les règles de déplacement stratégique ferroviaire.

5.3.2.2. Evacuation de sites de production soviétique par déplacement stratégique ferroviaire

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner un hexagone, cliquer-gauche pour sélectionner le nom de la localité, d'agglomération ou zone urbaine dans la boite d'information générale et de localisation, cliquer-gauche le lien '>>' pour sélectionner le nombre de chaque type de site de production devant être déplacé, cliquer-droit sur l'hexagone de localité, d'agglomération, urbain disponible pour recevoir les éléments de production déplacés par rail.

Détails : Le joueur soviétique sélectionne un hexagone de localité, d'agglomération ou urbain, puis sélectionne le nom dans la boite d'information générale et de localisation, qui affiche une version modifiée de la fenêtre de description des villes. Notez que cette fenêtre modifiée n'apparaît qu'en mode ferroviaire (F2). Les informations concernant le ravitaillement, le carburant, le pétrole, et les ressources sont remplacées par la mention '*Rail cost :*' et la liste des sites de production inclut un coût de capacité ferroviaire par points de production entre parenthèses, ainsi qu'une colonne '*MOVE*'. Sélectionner le bouton '>>' augmente le nombre de points de production d'un type devant être transportés et modifie le coût ferroviaire pour refléter le nombre de points de capacité ferroviaire qui serait utilisés pour le déplacement. Le bouton '<<' apparaît quand au moins un point de production d'un type a été sélectionné pour être déplacé et peut être utilisé pour diminuer le nombre de points de production à évacuer. Quand le joueur soviétique a terminé la sélection du nombre de chaque type de production à être déplacé, sélectionner le lien '*MOVE*' affiche la carte avec les hexagones des destinations disponibles ombrés en vert. Cliquer-droit sur l'un de ces hexagones effectue l'évacuation par rails des points de production jusqu'à l'hexagone cible. Voir la section 21.2.1 pour des détails sur l'évacuation des usines soviétique.

5.3.3. Mode transport maritime (F3)

Le déplacement stratégique d'unités terrestres entre des ports contrôlés par le joueur en phase est effectué de la manière suivante :

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner, cliquer-droit pour embarquer et déplacer, cliquer-gauche dans la barre latérale d'unité ou sélectionner le mode déplacement (F1) pour débarquer.

Détails : Les unités doivent débuter sur, ou se déplacer jusqu'à, un hexagone contenant un port contrôlé pour effectuer un déplacement stratégique maritime. Sélectionner d'abord un hexagone contenant les unités appropriées et utiliser la barre latérale d'unité pour désélectionner les unités ne se déplaçant pas. La capacité *SMP* actuelle est toujours affichée à droite du symbole *SMP* se trouvant juste en dessous du pion dans la barre latérale. Avec l'option 'afficher les déplacements autorisés' activée, les hexagones dans lesquels l'unité, avec le moins de points de déplacements, ne pourra se déplacer sont grisés. Les hexagones infranchissables, incluant ceux bloqués par la présence d'unités ennemies, sont ombrés en rouge. Si l'option 'afficher les trajets de déplacement' est activée, le mouvement du curseur au-dessus d'hexagone où le déplacement est autorisé affiche une ligne de symboles graphiques, chacun associé à un nombre indiquant le potentiel de déplacement dépensé par l'unité en ayant le moins si elle se déplace dans ces hexagones. Pour déplacer les unités sélectionnées jusqu'à un port disponible, cliquer-droit dans l'hexagone désiré. L'hexagone de destination doit être un port contrôlé. Le pion sur carte affiche alors un symbole de déplacement maritime et le bouton '*on ship*' apparaît dans la barre latérale d'unité. L'unité reste embarquée tant que le bouton '*on ship*' ou que le mode de déplacement tactique (F1) ne sont pas sélectionnés, ce qui retourne l'unité à son statut préalable. Si l'unité(s) est autorisée(s) à annuler son déplacement, le bouton '*Undo move*' (raccourci u) apparait à la droite de la barre de sélection des modes. Voir la section 14.2.3 pour les règles de déplacement stratégique maritime.

(V1.05.18) Les unités ne peuvent utiliser un port durant le tour où il est capture.

5.3.4. Mode transport amphibie (F4)

Le déplacement stratégique utilisant le transport amphibie entre un port contrôlé par le joueur en phase et un hexagone de côte est effectué de la manière suivante :

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner, cliquer-droit pour embarquer et effectuer le transport amphibie des navires à la côte.

Détails : Les unités doivent débuter sur, ou se déplacer jusqu'à, un hexagone contenant un port contrôlé pour effectuer un déplacement stratégique en transport amphibie. Sélectionner d'abord un hexagone contenant les unités appropriées et utiliser la barre latérale d'unité pour désélectionner les unités ne se déplaçant pas. La capacité *SMP* actuelle est toujours affichée à droite du symbole *SMP* se trouvant juste en dessous du pion dans la barre latérale. Avec l'option 'afficher les déplacements autorisés' activée, les hexagones dans lesquels l'unité, avec le moins de points de déplacements, ne pourra se déplacer sont grisés. Les hexagones infranchissables, incluant ceux bloqués par la présence d'unités ennemies, sont ombrés en rouge. Si l'option 'afficher les trajets de déplacement' est activée, le mouvement du curseur au-dessus d'hexagone où le déplacement est autorisé affiche une ligne de symboles graphiques, chacun associé à un nombre indiquant le potentiel de déplacement dépensé par l'unité en ayant le moins si elle se déplace dans ces hexagones. Pour déplacer les unités sélectionnées jusqu'à un hexagone autorisé, cliquer-droit dans l'hexagone désiré. Le pion sur carte affiche alors un symbole de déplacement maritime et le bouton '*on ship*' apparaît dans la barre latérale d'unité. L'unité reste embarquée tant que le bouton '*on ship*' ou que le mode de déplacement tactique (F1) ne sont pas sélectionnés, ce qui retourne l'unité à son statut préalable. Si l'unité(s) est autorisée(s) à annuler son déplacement, le bouton '*Undo move*' (raccourci u) apparait à la droite de la barre de sélection des modes. Voir la section 14.2.3 pour les règles de déplacement stratégique maritime amphibie.

Notes de jeu : Le joueur a une option automatique disponible quand il effectue une mission de reconnaissance, de bombardement d'aérodrome et de transport aérien. Sélectionner le bouton '*AI*' ou le raccourci 'a' dans l'un de ces modes pour laisser l'ordinateur effectuer un certains nombre de ces missions. Le joueur peut effectuer des missions supplémentaires à la fois avant et après l'utilisation de cette option automatique.

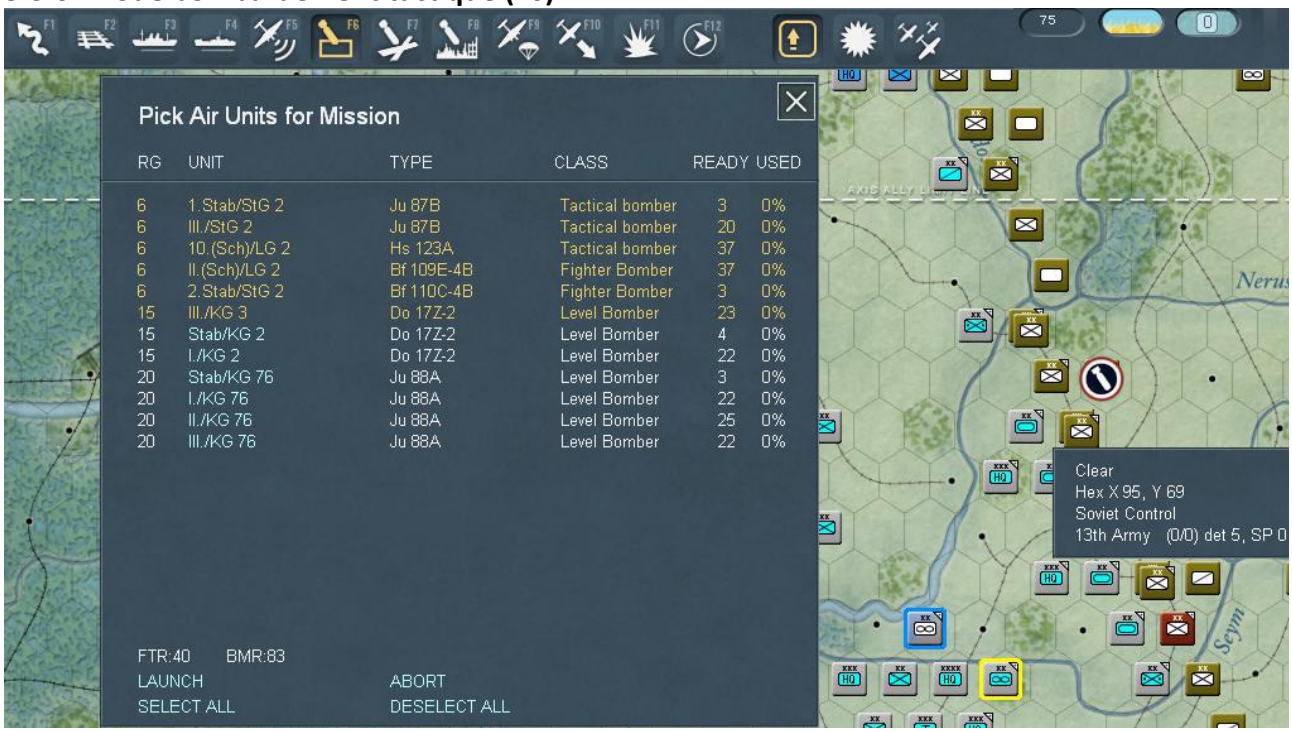
5.3.5. Mode reconnaissance aérienne (F5)

L'objectif de ce mode est d'effectuer des missions de reconnaissance aérienne pour augmenter la détection des unités ennemies de la manière suivante :

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner la base de regroupement (optionnel), cliquer-droit pour sélectionner l'hexagone ennemi et effectuer la mission de reconnaissance aérienne. Le joueur a l'option de sélectionner le bouton '*AI*' (raccourci 'a') pour laisser l'ordinateur conduire automatiquement les missions de reconnaissance aérienne.

Détails : Pour effectuer les missions de reconnaissance aérienne une cible à la fois, le joueur a l'option de sélectionner une base de regroupement précise pour la mission en cliquant-gauche sur un hexagone contenant une base aérienne. Si le joueur ne sélectionne pas de base de rassemblement, l'ordinateur en choisi automatiquement un pour la mission. Cliquer-droit sur la cible ennemie désirée. L'ordinateur sélectionne automatiquement les unités aériennes et effectue la reconnaissance aérienne.

5.3.6. Mode bombardement tactique (F6)



L'objectif de ce mode est d'effectuer une mission aérienne contre un hexagone contenant des unités terrestres ennemies de la manière suivante :

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner la base de regroupement (optionnel), cliquer-droit pour sélectionner l'hexagone ennemi et effectuer la mission de bombardement tactique ou maj-cliquer-droit sur l'hexagone pour sélectionner manuellement les unités aériennes qui conduiront la mission.

Détails : Seules les unités de combat et les QG avec un niveau de détection supérieur à zéro peuvent être attaquées. Pour effectuer une mission aérienne contre une base aérienne, voir la section 5.3.7. Sélectionner le mode bombardement tactique ombre en rouge tous les hexagones avec des cibles potentielles. Il y a deux méthodes pour le joueur pour effectuer un bombardement tactique. Dans les deux cas, le joueur a d'abord l'option de sélectionner une base de regroupement particulière pour la mission en cliquant-gauche sur un hexagone de base aérienne. Si le joueur ne sélectionne pas de base de regroupement, l'ordinateur en assigne automatiquement un pour la mission. Pour des missions semi-automatiques, cliquer-droit sur l'hexagone cible désirée. L'ordinateur sélectionne automatiquement les unités aériennes et effectue la mission de bombardement. Pour des missions manuelles, maj-cliquer-droit sur l'hexagone cible désirée. La fenêtre 'Choisir les unités aériennes pour la mission' apparaît (5.4.29). Utiliser un clic-gauche pour dé/sélectionner les unités aériennes désirées et cliquer-gauche le bouton '*Launch*' pour conduire la mission de bombardement. Notez qu'une mission de bombardement tactique diurne ou nocturne ne peut être effectuée que comme première mission de la phase d'une unité aérienne.

5.3.7. Mode bombardement d'aérodrome (F7)

L'objectif de ce mode est d'effectuer une mission aérienne contre des unités aériennes ennemies rattachées à une base aérienne de la manière suivante :

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner la base de regroupement (optionnel), cliquer-droit pour sélectionner l'hexagone ennemi contenant une base aérienne et effectuer la mission de bombardement d'aérodrome ou maj-cliquer-droit sur l'hexagone pour sélectionner manuellement les unités aériennes qui conduiront la mission.

Le joueur a l'option de sélectionner le bouton 'AI' (raccourci 'a') pour laisser l'ordinateur conduire les missions de bombardement d'aérodrome automatiquement.

Détails : Il y a deux méthodes pour le joueur pour effectuer un bombardement d'aérodrome une cible à la fois. Dans les deux cas, le joueur a d'abord l'option de sélectionner une base de regroupement particulière pour la mission en cliquant-gauche sur un hexagone de base aérienne. Si le joueur ne sélectionne pas de base de regroupement, l'ordinateur en assigne automatiquement un pour la mission. Pour des missions semi-automatiques, cliquer-droit sur l'hexagone cible désirée. L'ordinateur sélectionne automatiquement les unités aériennes et effectue la mission de bombardement. Pour des missions manuelles, maj-cliquer-droit sur l'hexagone cible désirée. La fenêtre 'Choisir les unités aériennes pour la mission' apparaît (5.4.29). Utiliser un clic-gauche pour dé/sélectionner les unités aériennes désirées et cliquer-gauche le bouton '*Launch*' pour conduire la mission de bombardement. Notez qu'une mission de bombardement d'aérodrome diurne ou nocturne ne peut être effectuée que comme première mission de la phase d'une unité aérienne.

5.3.8. Mode bombardement stratégique (F8)

L'objectif de ce mode est d'effectuer une mission aérienne contre un hexagone de localité, de métropole ou urbain contenant un site de production de la manière suivante :

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner la base de regroupement (optionnel), cliquer-droit pour sélectionner l'hexagone ennemi, choisir la production cible et sélectionner ensuite manuellement les unités aériennes qui conduiront la mission de bombardement stratégique.

Détails : Sélectionner le mode bombardement stratégique retire toutes les unités de la carte et ombre en rouge les hexagones de localité, agglomération et urbain avec des cibles potentielles. Il n'y a qu'une méthode pour le joueur afin de conduire un bombardement stratégique contre un hexagone cible. Le joueur a d'abord l'option de sélectionner une base de regroupement particulière pour la mission en cliquant-gauche sur un hexagone de base aérienne. Si le joueur ne sélectionne pas de base de regroupement, l'ordinateur en assigne automatiquement un pour la mission. Pour toutes les missions, cliquer-droit sur l'hexagone cible désirée. Ceci affiche la fenêtre 'choisir la cible'. Cliquer-gauche sur la production qui doit être bombardée. La fenêtre 'choisir les unités aériennes pour la mission' est alors affichée (5.4.29). Sélectionner ou désélectionner les unités aériennes désirées et sélectionner le bouton

'*Launch*' pour conduire la mission de bombardement stratégique. Notez qu'une mission de bombardement stratégique diurne ou nocturne ne peut être effectuée que comme première mission de la phase d'une unité aérienne.

5.3.9. Mode transport aérien

Le transport aérien peut être utilisé pour effectuer trois types de missions : le parachutage de ravitaillement, le transport aérien d'unité de combat non-motorisée jusqu'à ou adjacent à une base aérienne contrôlé, et le largage d'unités de combat parachutistes de taille régiment/brigade (16.3). Quand le mode transport aérien est sélectionné, seules les bases aériennes abritant des appareils capables d'effectuer des missions de transport sont mises en valeur par un bord jaune. (V1.03 Beta 1) Le bouton AI disparaît dans le mode Transport aérien, ce qui signifie que l'IA ne peut effectuer de mission de transport.

> **Note de jeu** : les missions de transport aérien nocturnes ne peuvent être effectuées par des unités adéquates que comme première mission de leur phase. De plus, les unités aériennes qui ne seraient pas du type transport ne peuvent conduire de mission de transport diurne ou nocturne que comme première mission de leur phase.

5.3.9.1. Parachutage de ravitaillement à des unités amies :

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner la base de regroupement (optionnel), cliquer-droit pour sélectionner l'hexagone contenant des unités amies et effectuer la mission de parachutage de ravitaillement ou maj-cliquer-droit sur un hexagone pour sélectionner manuellement les unités aériennes pour effectuer la mission. (V.1.04.22) En utilisant la sélection manuelle, il est possible de sélectionner l'unité bénéficiant du parachutage. Si aucune unité n'est sélectionnée, le parachutage est automatique pour l'hexagone. La sélection automatique privilégie les unités ayant les besoins les plus importants par rapport à leur stock. Le niveau 3 de détail des messages affiche les unités ayant reçu approvisionnement/carburant.

Détails : Il y a deux méthodes pour effectuer un parachutage de ravitaillement un hexagone cible à la fois. Dans les deux cas, le joueur a d'abord l'option de sélectionner une base de regroupement particulière pour la mission en cliquant-gauche sur un hexagone de base aérienne. Si le joueur ne sélectionne pas de base de regroupement, l'ordinateur en assigne automatiquement un pour la mission. Pour des missions semi-automatiques, cliquer-droit sur l'hexagone cible désirée. L'ordinateur sélectionne automatiquement les unités aériennes et effectue la mission de parachutage de ravitaillement. Pour des missions manuelles, maj-cliquer-droit sur l'hexagone cible désirée. La fenêtre 'Choisir les unités aériennes pour la mission' apparaît (5.4.29). Utiliser un clic-gauche pour dé/sélectionner les unités aériennes désirées et cliquer-gauche le bouton '*Launch*' pour conduire la mission de bombardement.

5.3.9.2. Le transport aérien d'unités non-motorisées

Effectuer une mission de transport d'une unité de combat non-motorisée depuis une base aérienne contrôlée jusqu'à une autre base aérienne ou un hexagone adjacent de la manière suivante :

Résumé : Cliquer-gauche en mode déplacement (F1) pour sélectionner une unité non-motorisée sur une base aérienne, basculer en mode transport aérien (F9), **maj-cliquer-gauche** sur une base cible pour sélectionner manuellement l'unité aérienne qui effectue la mission de transport.

Détails : Il n'y a qu'une méthode pour réaliser un transport aérien d'une unité non-motorisée. L'unité de combat doit débuter l'opération sur une base aérienne. En mode déplacement (F1), sélectionner l'unité de combat à transportée. Sélectionner immédiatement le mode transport aérien (F9). La base sur laquelle l'unité se trouve devient celle de regroupement et est mise en valeur par un bord bleu. Les bases aériennes avec des unités aériennes capables d'effectuer la mission de transport sont mises en valeur par un bord jaune. Puis **maj-cliquer-gauche** sur l'hexagone cible, qui doit être un hexagone contenant une autre base aérienne ou un hexagone adjacent à celle-ci. La fenêtre 'Choisir les unités aériennes pour la mission' apparaît (5.4.29). Utiliser un clic-gauche pour dé/sélectionner les unités aériennes désirées et cliquer-gauche le bouton '*Launch*' pour conduire la mission de transport d'unité de combat. Notez que le nombre 'Max sorties' doit être au moins égal au nombre de '*Required sorties' (missions nécessaires, ndt)* pour que l'unité aérienne sélectionnée puisse effectuer la mission comme indiqué dans la fenêtre 'choisir les unités aériennes pour la mission'. L'ordinateur ne prend pas en compte les pertes opérationnelles ou de combat en indiquant le nombre de sorties nécessaires.

5.3.9.3. Parachutage d'unités de combat

Effectuer une mission de parachutage d'unités de combat de la taille d'un régiment/brigade d'une base aérienne jusqu'à un hexagone cible de la manière suivante :

Résumé : Cliquer-gauche en mode déplacement (F1) pour sélectionner une unité parachutiste sur une base aérienne, basculer en mode transport aérien (F9), **maj-cliquer-gauche** sur une base cible pour sélectionner manuellement l'unité aérienne qui effectue la mission de parachutage.

Détails : Il n'y a qu'une méthode pour réaliser un largage d'unité parachutiste. L'unité de combat doit débuter l'opération sur une base aérienne. En mode déplacement (F1), sélectionner l'unité de combat à transportée. Sélectionner immédiatement le mode transport aérien (F9). La base sur laquelle l'unité se trouve devient celle de regroupement et est mise en valeur par un bord bleu. Les bases aériennes avec des unités aériennes capables d'effectuer la mission de transport sont mises en valeur par un bord jaune. Puis **maj-cliquer-gauche** sur l'hexagone cible, qui doit être un hexagone contenant une autre base aérienne ou un hexagone adjacent à celle-ci. La fenêtre 'Choisir les unités aériennes pour la mission' apparaît (5.4.29). Utiliser un clic-gauche pour dé/sélectionner les unités aériennes désirées et cliquer-gauche le bouton '*Launch*' pour conduire la mission de transport d'unité de combat. Notez que le nombre 'Max sorties' doit être au moins égal au nombre de *'Required sorties' (missions nécessaires, ndt)* pour que l'unité aérienne sélectionnée puisse effectuer la mission comme indiqué dans la fenêtre 'choisir les unités aériennes pour la mission'. L'ordinateur ne prend pas en compte les pertes opérationnelles ou de combat en indiquant le nombre de sorties nécessaires.

5.3.10. Mode transfert aérien

Effectuer le transfert d'unités aériennes entre des bases aériennes à portée des unités aériennes de la manière suivante :

Résumé : Cliquer-gauche pour sélectionner la base aérienne, cliquer-gauche dans la barre latérale d'unité pour sélectionner les unités aériennes à transférer, cliquer-droit sur une base aérienne à portée pour transférer les unités sélectionnées.

> **Remarque concernant l'interface** : Sélectionner les unités aériennes devant être transférées peut être un peu compliqué car il s'agit de sélectionner un espace vide. Premièrement, déplacer le curseur dans la partie gauche de la barre latérale d'unité jusqu'à ce que la case de l'unité à sélectionner soit mise en surbrillance (voir la capture d'écran ci-dessus). Assurez-vous que le curseur soit suffisamment à gauche mais toujours dans la case de l'unité. Si le nom de l'unité aérienne passe du blanc au jaune, vous êtes trop à droite. Cliquer-gauche dans l'espace vide à gauche du nom et vous devriez voir apparaître le symbole de la base aérienne confirmant la bonne sélection de l'unité aérienne à transférer. Désélectionner est plus simple, cliquer-gauche simplement sur le symbole de la base aérienne.

Détails : Pour transférer des unités aériennes entre des bases en mode transfert aérien (F10), le joueur sélectionne d'abord une base aérienne, ce qui affiche une liste des unités aériennes rattachées à la base dans la barre latérale (5.2.3). Sélectionner ensuite les unités aériennes devant être transférées en cliquant-gauche sur la gauche de la case rectangulaire qui contient le nom de l'unité aérienne désirée. Ceci affiche une petite icône de la base aérienne au quelle l'unité est rattachée en vérification de la bonne sélection de l'unité aérienne. L'unité aérienne peut être désélectionnée en cliquant-gauche sur l'icône en question de cette case, ce qui retire d'ailleurs cette icone. Finalement, cliquer-droit sur la base aérienne pour transférer les unités aériennes sélectionnées. La base aérienne cible doit être à portée des unités aériennes et le transfert ne peut dépasser le maximum de neuf unités aériennes rattachées par base.

Note de jeu : une mission de transfert aérien ne peut être effectuée que comme première mission d'une unité et aucun transfert ne peut être effectué en mission nocturne.

5.3.10.1. Transfert semi-automatique d'unités aériennes

Le système d'engagement aérien contenu dans la fenêtre de description des bases aériennes peut être utilisé pour effectuer des transferts semi-automatiques d'unités aériennes. Notez que le niveau d'engagement de l'unité aérienne ne peut pas être réglé dans le mode transfert (F10) à cause de l'impossibilité d'accéder à la fenêtre de description. Les niveaux d'engagement d'une unité aérienne peuvent être réglés dans tous les autres modes (F1 à F9) qui permettent la sélection de la base. Dans ces autres modes, chaque base peut utiliser le lien '*Move*' pour automatiquement transférer hors ou dans la base, les unités aériennes afin de respecter le niveau d'engagement actuel (8.4.1).

5.4. Interface des écrans et des fenêtres

Ci-dessous est détaillé la description des écrans et fenêtres associés à l'interface, ainsi que la manière d'y accéder.

5.4.1. L'écran d'ordre de bataille (*OOB*)

Cet écran est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'o', et fournit au joueur en phase un ordre de bataille complet jusqu'au niveau des unités les plus petites ainsi qu'un résumé de l'état des forces armées et aériennes de tous les belligérants.

Sur la partie gauche de l'écran se trouve l'OOB complet des forces du joueur en phase. L'affichage initial montre les deux premiers niveaux hiérarchiques ; premièrement le haut commandement soviétique, la

STAVKA, ou de l'axe, l'OKH, deuxièmement les grands quartiers généraux subordonnés, c'est-à-dire les groupes d'armée pour l'Axe, et les fronts et les districts militaires pour les soviétiques. En sélectionnant les liens '+', le joueur peut déployer l'OOB pour afficher les quartiers généraux, les unités de combat, les bases aériennes, les unités aériennes et les unités de soutien rattachées aux quartiers généraux, ainsi que les unités de soutien rattachées aux unités de combat. Sélectionner le lien '-' pour réduire la liste des unités rattachées aux QG.

Les unités sur-carte sont ombrées en bleu et en sélectionnant le nom de l'unité, l'écran d'OOB se ferme et l'on accède à l'écran de description de l'unité. Fermer la fenêtre de description renvoie le joueur à la carte, centré sur l'hexagone occupé par l'unité qui est alors sélectionnée. Les unités de soutien et les unités aériennes hors-carte sont affichées en blanc et n'ont pas de lien vers leur fenêtre de description.

La partie droite de l'écran d'OOB fournit un affichage graphique de l'état des forces de chaque belligérant en détaillant le nombre d'hommes, de pièces d'artillerie, de blindés et d'appareils aériens au format xxx (xxx), où le premier nombre est le total et le second, entre parenthèses, le nombre disponibles (sans dommages). Notez que le nombre d'appareils aériens inclus ceux qui se trouvent dans la réserve nationale.

5.4.2. L'écran de pertes

Cet écran est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'l', et fournit au joueur en phase un résumé des pertes actuelles (endommagées ou détruites) subies par chaque camp et des pertes définitives accumulées en distinguant les hommes, les pièces d'artillerie, les blindés, les véhicules, les dépôts de ravitaillement et de carburant, et les appareils aériens. Un état des pertes par tour des unités détruites ou dissoutes est également fourni. Il y a en tout trois écrans (les pertes terrestres, les pertes aériennes, et les unités détruites et dissoutes) qui sont accessibles depuis l'écran des pertes.

5.4.2.1. Les pertes terrestres

Accéder à l'écran des pertes amène le joueur à l'écran des pertes terrestres. La partie gauche liste les pertes permanentes par type de composante terrestre affiché selon les colonnes suivantes :

>> La nationalité

>> Le type de composante terrestre

>> Les pertes permanentes réparties en :

>> Les combats précédents (toutes actions effectuées après un combat réinitialisent cette colonne à zéro)

>> Les pertes durant le tour

>> Les pertes totales durant la partie

La partie droite de l'écran liste les pertes en dénombrant les hommes, pièces d'artillerie et les blindés pour chaque camp affiché de la manière suivante :

>> Les pertes des combats récents et celles non-liées au combat. Elles incluent les hommes, les pièces d'artillerie et les blindés détruits ou endommagés par les derniers combats ou par l'attrition durant les dernières phases logistiques. Cette colonne est réinitialisée à zéro par toute action suivant le combat ou au début de la phase d'action du joueur.

>> Les pertes permanentes

>> Les pertes durant le tour

>> Les pertes totales durant la partie. Il y a trois colonnes additionnelles sous la colonne des totaux qui listent le nombre d'hommes tués, capturés ou blessés Notez que certains blessés retourne à la réserve, et donc, réduisent les pertes permanentes.

La section 'type de pertes' dans le coin inférieur droit de l'écran permet au joueur de sélectionner les écrans de pertes aériennes ou d'unités détruites.

5.4.2.2 Les pertes aériennes

La partie gauche de l'écran liste les pertes permanentes subies par type et modèle d'appareil, par exemple Ju-88A, de la manière suivante :

>> Le type d'appareil

>> Les pertes permanentes réparties en :

>> Les combats précédents (toutes actions effectuées après un combat réinitialisent cette colonne à zéro)

>> Les pertes durant le tour

>> Les pertes totales durant la partie

La partie droite de l'écran liste les pertes par type d'appareils, par exemple chasseur, et détaille les éléments explicatifs de ces pertes de la manière suivante :

>> Les pertes des combats récents et celles non-liées au combat. Elles incluent les appareils détruits au combat par les derniers engagements aériens (contrairement aux pertes terrestres, elles n'incluent pas les appareils endommagés). Cette colonne est réinitialisée à zéro par toute action suivant le combat ou au début de la phase d'action du joueur.

>> Les pertes permanentes

>> Les pertes durant le tour

>> Les pertes totales durant la partie. Il y a deux colonnes supplémentaires sous la colonne '*total*' qui listent le nombre total d'appareils détruits par tirs anti-aériens (flak) ou les pertes opérationnelles non liées au combat. Ces totaux sont inclus dans les pertes totales et ne sont pas des pertes séparées.

La section 'type de pertes' dans le coin inférieur droit de l'écran permet au joueur de sélectionner les écrans de pertes terrestres ou d'unités détruites.

5.4.2.3. Les unités détruites et dissoutes

Cet écran fournit une liste des unités détruites ou dissoutes chaque tour ainsi qu'un total cumulatif par type d'unité. Les unités ennemies dissoutes ne sont ni affichées et ni comptabilisées dans ces totaux.

La partie gauche de l'écran liste pour chaque tour le nombre des unités détruites et dissoutes ainsi que le nombre des unités ennemies détruites. Sélectionner '+' ou '-' pour développer ou réduire la liste complète pour chaque tour. Sous chaque tour, on trouve les colonnes suivantes :

>> Le numéro du tour

>> La nationalité

>> Le nom de l'unité

>> Le type de l'unité

>> Dissoute, où les unités dissoutes sont indiquées par un 'X' dans cette colonne

La partie droite de l'écran liste les totaux cumulatifs des unités détruites pour caque camp par type. Les unités dissoutes sont inclues dans de le total, mais ne sont pas détaillées. Les trois totaux représentent ceux du tour précédent, du tour en cours et de la partie.

5.4.3. L'écran de production

PRODUCTION

		CAPACITY	DAMAGED	POOL	BUILT	UNITS
	Cavalry Squad:					
HU	Cavalry Squad	A	-	0	88	28
	Engineer Squad:					
HU	Combat Engineer Squad	A	-	41	118	41
	Light Tank:					
SL	#LT-40 - MG	-	-	17	0	0
	Medium Tank:					
SL	#LT-38	-	-	42	0	1
	Machinegun:					
SL	7.92mm Machine Gun	A	-	0	2	1
	Support:					
SL	Support	A	-	0	8	2
	Mortar:					
SL	81mm Mortar	A	-	0	2	1
	AT Gun:					
SL	#37mm Anti-tank Gun	A	-	0	1	1
	Artillery:					
SL	75mm Mountain Gun	A	-	0	1	1
SL	#100mm Howitzer	A	-	0	0	1
SL	105mm Field Gun	A	-	0	0	1
	Light Flak:					
SL	20mm Anti-aircraft Gun	A	-	0	0	1
	Rifle Squad:					
SL	Rifle Squad	A	-	0	11	1
	Engineer Squad:					
SL	Combat Engineer Squad	A	-	0	8	1
	____ SPECIAL ____					
-	Vehicle Repair	A	-	92717	10301	0
-	Port	190	0	0	0	0
-	Railyard	332	0	0	0	0
-	Manpower	3879	0	10781	21045	0
-	Vehicle	318	0	246762	1489	0
-	Heavy Industry	168	0	0	0	0
-	Oil Production	96	0	0	0	0
-	Fuel Production	91	0	0	0	0
-	Synthetic Fuel Production	46	0	0	20300	0
-	Resource Production	225	18	0	0	0
-	Armaments Production	145	0	1038009	33650	0

All Areas

Germany	(70%)
Finland	(100%)
Italy	(20%)
Rumania	(100%)
Hungary	(100%)
Slovakia	(100%)
Bulgaria	
Czech	(70% / manpower 7%)
Poland	(70% /manpower 7%)
Captured	
All Areas	
Manpower Cities/Towns:	5215
Fuel Stores:	1039619
Oil Stores:	81000 (45500)
Supply Stores:	304306 (271401)
Resource Stores:	309100 (321500)
Supplies in Units:	66877 (66798)
Ammo in Units:	170477 (166204)
Fuel in Units:	87782 (87055)
Supply Depots in HQs:	3096
Fuel Depots in HQs:	2692
Vehicles in Units:	190076 (200527)
Vehicles in Pool:	246622 (49433)
Vehicles in Repair:	92717
Fuel Pool:	-130

Production Filter OFF
Hide types

Cet écran est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'p', et affiche des informations relatives à la production d'appareils aériens, d'équipement de composantes terrestres, de ravitaillement, de troupes et d'autres éléments nécessaire au processus de production de ces éléments. Le joueur en phase n'est autorisé qu'à consulter les informations de son camp.

La partie gauche de l'écran est divisée en quatre sections : appareils aériens, composantes terrestres, spécial (catégorie générique qui regroupe les intrants du processus de production) et équipements capturés.

5.4.3.1. Les sections terrestre et aérienne

Ces sections consistent en sept colonnes :

Nationalité : Toutes les unités soviétiques sont annotées par *SU*.

Nom : Le nom de l'appareil aérien, de la composante terrestre et/ou du site de production

>> Chaque nom est un lien vers la fenêtre des sites de production (5.4.4)

>> Tous les types d'appareils aériens et de composantes terrestres sont codés dans l'écran de production de la manière suivante :

>> Actuellement en production : pas de symbole

>> Obsolète (plus en production) : '#'

>> Futur (pas encore en production) : '**'

Capacité : Le nombre de points de production pour chaque item (ou intrants à d'autres production).

>> 'A' indique un item produit par une usine d'armement. Les appareils aériens, les blindés et les véhicules de combat sont produits par des usines spécifiques, mais tous les autres équipements de composantes terrestres sont produits à partir de points d'armement génériques issus des usines d'armement.

Endommagé : le nombre de points de production produisant cet item ayant subis 50% de dommages ou plus.

Disponibilité : Le nombre d'appareils aériens ou d'équipement de composantes terrestres du type disponible pour les remplacements.

Construit : Le nombre total d'appareils aériens ou d'équipement de composantes terrestres du type produit depuis le début du scénario. Notez que ces nombres sont ceux actuellement produits et effectivement envoyés sur le Front de l'Est et non la totalité des items réalisés dans le système de production (21.1).

Unités : le nombre d'unités contenant ce type d'appareils aériens ou de composantes terrestres. Sélectionner le nombre affiche l'écran de rapport de commandant (*CR*) et une liste des unités concernées.

5.4.3.2. La section spéciale

Cette section consiste en six colonnes :

Nom du site de production : Chaque nom est relié à la fenêtre du site de production concernée (5.4.4).

Capacité : Le nombre total de points de production, endommagé ou non, qui peuvent produire l'item.

>> 'A' indique un item produit par une usine d'armement. Dans le cas de la section spéciale, cela concerne la réparation de véhicule, et indique l'usage de points de production pour réparer les véhicules endommagés.

Endommagé : le nombre de points de production produisant cet item ayant subis 50% de dommages ou plus.

Disponibilité : le nombre d'item de ce type disponible pour être utilisé comme remplacement. Dans le cas de la section spéciale, la colonne concerne uniquement la réparation de véhicule, la production de véhicule, le recrutement de troupes, et les points de production d'armement.

Construit : Le nombre total d'appareils aériens ou d'équipement de composantes terrestres du type produit depuis le début du scénario.

Unités : La colonne n'est pas applicable pour la section spéciale et affiche toujours la valeur zéro.

5.4.3.3. La section d'équipement capturé
Cette section consiste en cinq colonnes :

Nationalité : Toutes les unités soviétiques sont annotées par *SU*.

Nom : Le nom de l'appareil aérien ou de l'équipement de la composante terrestre.

>> Chaque nom est relié à la fenêtre du site de production concernée (5.4.4).

Disponibilité : Le nombre d'appareils aériens ou d'équipement de composantes terrestres du type disponible.

Capturé : le nombre total d'appareils aériens ou d'équipement de composantes terrestres du type capturés depuis le début du scénario.

Unités : le nombre d'unités contenant ce type d'appareils aériens ou de composantes terrestres. Sélectionner le nombre affiche l'écran de rapport de commandant (*CR*) et une liste des unités concernées.

5.4.3.4. Production par nationalité et disponibilité
La partie supérieure droite de l'écran permet au joueur de visualiser la production par pays ou les captures. Pour le joueur de l'Axe, les nombres entre parenthèses pour chaque pays sont les pourcentages de la production totale consacrée au Front de l'Est et donc disponible dans la partie (21.3). Pour toutes les nationalités de scénario court, le nombre entre parenthèses reflète le pourcentage de la production disponible pour ce scénario. Pour certains pays, comme la Pologne, un deuxième nombre indique le pourcentage de la capacité de mobilisation disponible. Sélectionner un pays affiche les informations concernant ce pays. Sélectionner '*Captured*' affiche les informations de la section spéciale concernant les sites de production ennemis capturés par le joueur.

5.4.3.5. Information de production de véhicules, de ravitaillement et de mobilisation
La partie centrale droite de l'écran fournit un résumé des informations concernant la production de véhicules, de ravitaillement et de mobilisation de toutes les zones ou pays sélectionnés ou régions capturées de la manière suivante :

Mobilisation par villes : Le nombre total de points de recrutement du site.

Dépôt de carburant : La quantité totale de carburant stockée.

Dépôt de pétrole : La quantité totale de pétrole stockée et devant être raffinée.

Dépôt de ravitaillement : La quantité totale de ravitaillement stockée.

Dépôt de ressources : La quantité totale de ressource stockée.

Ravitaillement dans les unités : La quantité totale de ravitaillement se trouvant dans les unités. Le nombre entre parenthèses est la quantité totale de ravitaillement nécessaire pour satisfaire 100% des besoins des unités.

Munitions dans les unités : La quantité totale de munition se trouvant dans les unités. Le nombre entre parenthèses est la quantité totale de munition nécessaire pour satisfaire 100% des besoins des unités.

Carburant dans les unités : La quantité totale de carburant se trouvant dans les unités. Le nombre entre parenthèses est la quantité totale de carburant nécessaire pour satisfaire 100% des besoins des unités.

Dépôts de ravitaillement et de carburant dans les QG : La quantité totale de dépôts de ravitaillement et de carburant rattachés aux QG.

Véhicules dans les unités : Le nombre total de véhicules rattachés aux unités. Le nombre entre parenthèses est la quantité totale de véhicules nécessaire pour satisfaire 100% des besoins des unités.

Véhicules dans la réserve : Le nombre total de véhicules dans le parc de véhicules. Le nombre entre parenthèses est la quantité totale de véhicules nécessaire pour remplir à 100% cette réserve.

> >> Notez que les véhicules dans le parc de véhicules ne sont pas assignés à des unités, mais ne sont utilisés que pour maintenir le système de ravitaillement.

Véhicules en réparation : Le nombre de véhicules en cours de réparation.

Réserve de carburant : C'est une réserve globale utilisée par le parc de véhicules.

5.4.3.6. Les filtres de production et de types

La partie inférieure droite de l'écran possède un filtre qui permet au joueur de trier entre toutes les productions des appareils aériens et des composantes terrestres, et celles actuellement en cours. Le réglage par défaut est '*Production Filter Off*'.

Sous le filtre de production, se trouve un commutateur '*Show types/Hide types*'. Quand 'Show types' est sélectionné, la mise en page affiche distingue les types d'appareils aériens et de composantes terrestres (par exemple : chasseur, bombardier, char léger, section d'infanterie, canon anti-char). Le réglage par défaut est de cacher les types.

(v.1.04.22) Un commutateur permet de filtrer les stocks actif '*active*', en '*transit*' ou les deux à la fois '*All*'.

5.4.4. La fenêtre des sites de productions

Cette fenêtre est accessible en sélectionnant le nom d'un site de production dans la fenêtre de production (5.4.3). Les informations suivantes sont affichées :

Nom du site de production : Le nom de l'usine d'appareils aériens, d'élément terrestre ou de production générique.

Localisation du site : Liste par leur nom les villes. Pour les items capturés et ceux produits en utilisant des points d'armement, cette section reste vierge.

>> Le nom de l'hexagone de localité, de ville ou urbain est relié à leur localisation sur la carte. Certaines usines sont situés hors-carte et non donc pas de lien.

>> Capacité : Le nombre de points de production associé à l'item, incluant les productions obsolètes et futures.

>> Endommagé : Le pourcentage de dommages subis par ce type de site de production. (Les sites de production future ne peuvent être endommagés).

Amélioration : Affiche l'amélioration vers laquelle ou de laquelle les différents items d'appareils aériens ou de composantes terrestres peuvent évolués.

>> Le ou les items concernés sont listés avec le nombre total de points de production pour chaque item, avec les points éventuellement endommagés entre parenthèses. L'amélioration est décrite en utilisant '*From*' pour les items qui ont été améliorés et '*To*' pour les éléments à améliorer. S'il n'y a pas d'amélioration, cette partie de la fenêtre ne liste que l'item avec le nombre total de points de production. Les autres items listés sont associés à leur fenêtre de site de production.

La partie droite de la fenêtre affiche à peu près les mêmes informations que celles affichées dans la fenêtre de description des unités aériennes ou des armes terrestres (5.4.17, 5.4.20), avec les éléments supplémentaires suivants :

Taux de croissance : Le taux avec lequel le nombre de points de production de l'item augmente. Un zéro pour toute production non-générique (celle n'étant pas dans la section spéciale) indique que la production augmentera mais à un rythme très lent. Les sites de productions génériques avec un taux de 0 ne grandiront jamais mais pourront améliorer leur multiplicateur de productivité dans le temps (21.1).

Coût de production : La quantité de ravitaillement nécessaire pour construire un appareil aérien ou une composante terrestre.

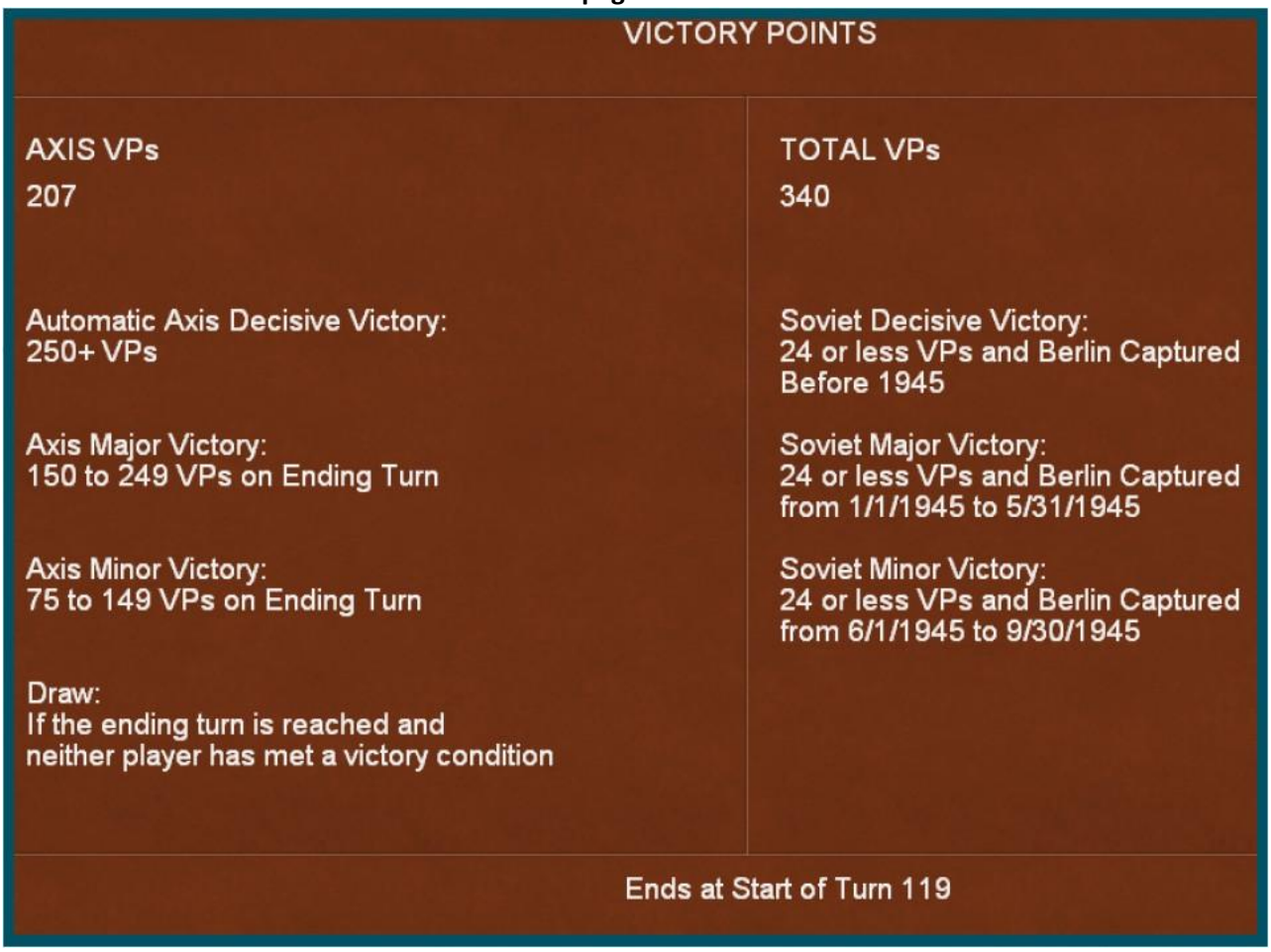
Limite de production : Le nombre maximum d'items pouvant être produits par site de production, ce qui signifie qu'un type particulier de production est limité par le nombre de points de production de chaque site. Un zéro indique qu'il n'y a pas de limite.

> **Note de jeu** : Pour la plupart des sites de production de la section spéciale de cet écran de production, la partie droite de la fenêtre est un modèle générique non utilisable.

5.4.5. L'écran de victoire

Cet écran est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'v'. Il y a deux types d'écrans de victoire, l'un pour les scénarios de campagne, l'autre pour tous les autres scénarios (24.0). Les deux fournissent une évaluation des points de victoire du moment. L'écran de victoire des scénarios courts affiche de plus la quantité de points de victoire accumulés par chaque camp durant le scénario.

5.4.5.1. L'écran de victoire des scénarios de campagne



L'écran de victoire des scénarios de campagne est divisé en trois parties. La partie gauche de l'écran liste le nombre de points de victoire actuels de l'Axe, basés sur le contrôle des agglomérations ou des hexagones urbanisés, suivis par une liste des niveaux de victoire requis pour l'Axe, en incluant un match nul. La partie droite de l'écran liste le nombre total de points de victoire sur la carte (à titre informatif), suivi des niveaux de victoire requis pour le joueur soviétique. La partie basse de l'écran affiche le tour de jeu de la fin de partie.

5.4.5.2. L'écran de victoire des scénarios courts

VICTORY POINTS

AXIS	ET	EG	PTS
Moscow	60	600	0
N Moscow	30	300	0
W Moscow	30	300	0
Zagorsk	30	300	0
Kalinin	20	200	0
Tula	20	200	0
Vyshny Volochek	10	100	0
Klin	10	100	0
Mozhaysk	10	100	0
Voronezh	20	200	0

SOVIET	ET	EG	PTS
Moscow	5	500	10
Bryansk	20	400	40
Vyazma	10	400	20
Orel	10	200	20
Rzhev	10	400	20
Toropets	10	400	0
Ostashkov	10	200	20
Kalinin	1	100	2
Kaluga	1	100	2
Tula	1	100	2

SU LOST (20)	NUM	PTS
Men (1000)	18663	3
Guns (100)	149	0
AFV (10)	31	0
Aircraft (5)	122	4

AX LOST (100)	NUM	PTS
Men (1000)	4460	4
Guns (100)	23	0
AFV (10)	7	0
Aircraft (5)	39	7

AXIS POINTS 7

SOVIET POINTS 147

Ends at Start of Turn 16

Soviet VP Advantage 21.0 to 1

L'écran de victoire des scénarios courts est également divisé en trois parties. Chaque partie latérale est divisée en une liste des hexagones de victoire, et une section détaillant les pertes ennemies, et un total des points de victoire actuels. La tour de jeu de fin de partie et le ratio de niveau de victoire est affiché dans la partie basse de l'écran. Voir la section 24.2 pour la définition des niveaux de victoire des scénarios courts.

La liste des localités, d'agglomération et des hexagones urbanisés pour chaque camp présente trois colonnes pour chaque hexagone de victoire : *ET*, *EG* et *PTS. ET* (fin du tour) est le nombre de points de victoire que le joueur gagne chaque tour pour le contrôle de cet hexagone. *EG* (end game) est le nombre de points de victoire que le joueur gagne à la fin de la partie pour le contrôle de cet hexagone. Par exemple, dans le scénario *Typhoon*, l'hexagone urbanisé de Moscou rapporte 60 *VP* chaque tour au joueur de l'Axe qui le contrôle et 600 points s'il le contrôle à la fin de la partie.

La section des pertes infligées à l'ennemi présente trois colonnes :

***SU* (soviétique) ou *AX* (Axe) *LOST* (xxx)** : Cette colonne fournit des informations sur le nombre d'hommes, de pièces d'artillerie, de blindés ou d'appareils aériens ennemis qui doivent être éliminer pour gagner un point de victoire. Le nombre entre parenthèse à côté de chaque type indique les pertes de ce type nécessaires avant de gagner un *VP*.

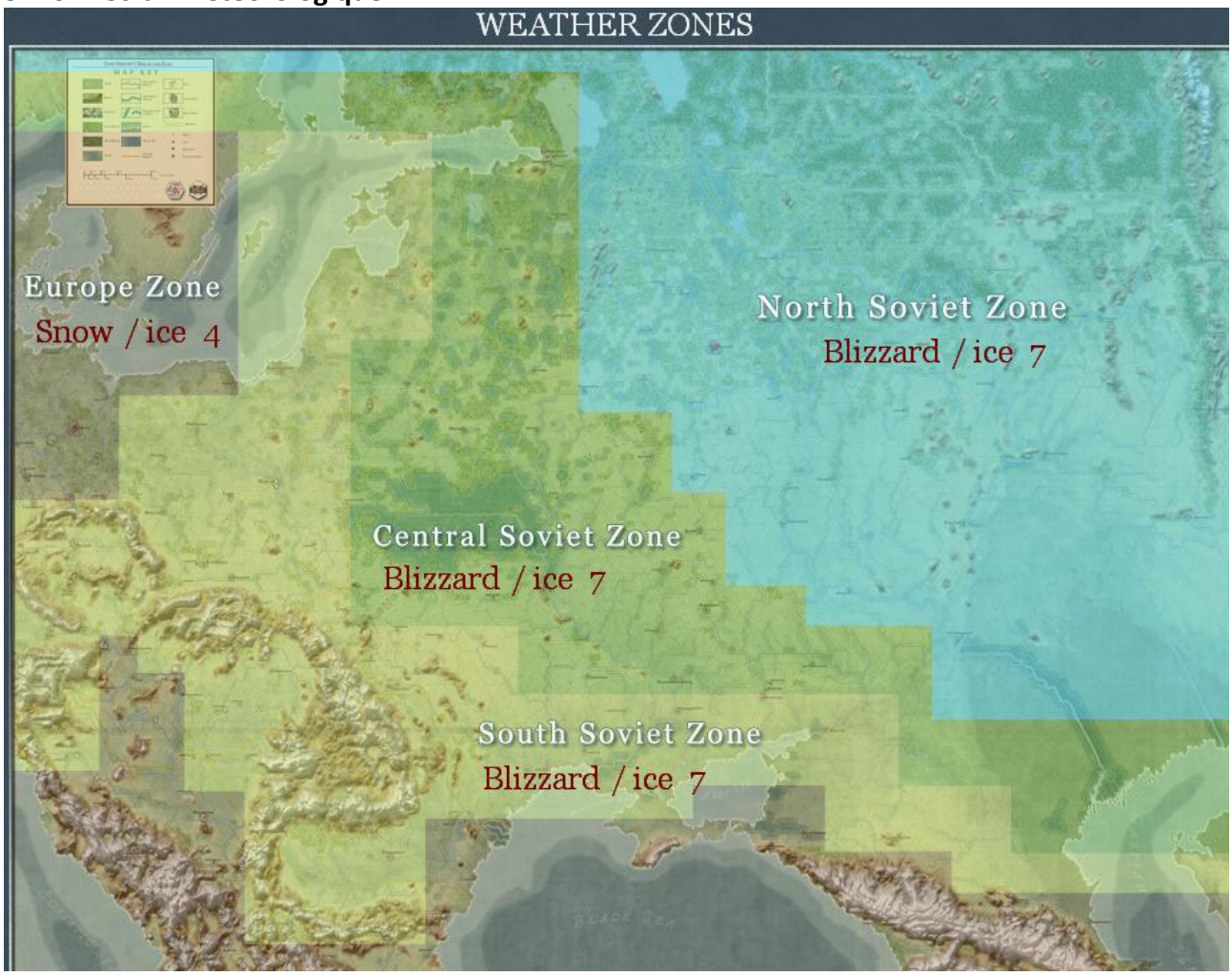
Par exemple, Men (1000) signifie que le joueur gagne 1 VP chaque fois que le camp opposé perd 1000 hommes. Cependant, ceci est ensuite modifié par le nombre entre parenthèses situé à côté de la mention '*LOST*', qui est le pourcentage multiplicateur actuel qui fournit le niveau de victoire relatif aux pertes. Ainsi dans un scénario avec la mention *AX LOST* (100), toutes les pertes de l'Axe sont multipliées par 100% (ou X 1.0). Dans le même scénario, la mention *SU LOST* (20) indique que toutes les pertes soviétiques sont multipliées par 20% (ou X 0.2). Dans un scénario avec les mentions *SU LOST* (20) et *Men* (1000), il faudra accumuler 5000 pertes en troupes soviétiques pour fournir un point de victoire au joueur de l'Axe.

Nombre : Le nombre total d'item perdu.

Points : Le nombre de points de victoire gagné pour ce type d'item.

La partie basse de chaque section indique le décompte actuel de points de victoire, qui est le total des points de victoire relatifs aux hexagones et aux pertes ennemies.

5.4.6. L'écran météorologique



L'écran météorologique est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'w' et affiche les quatre zones climatiques mise en valeur sur la carte avec la situation météorologique actuelle également affichée pour chaque zone. Voir la section 22.0 pour plus de détails sur la météorologie.

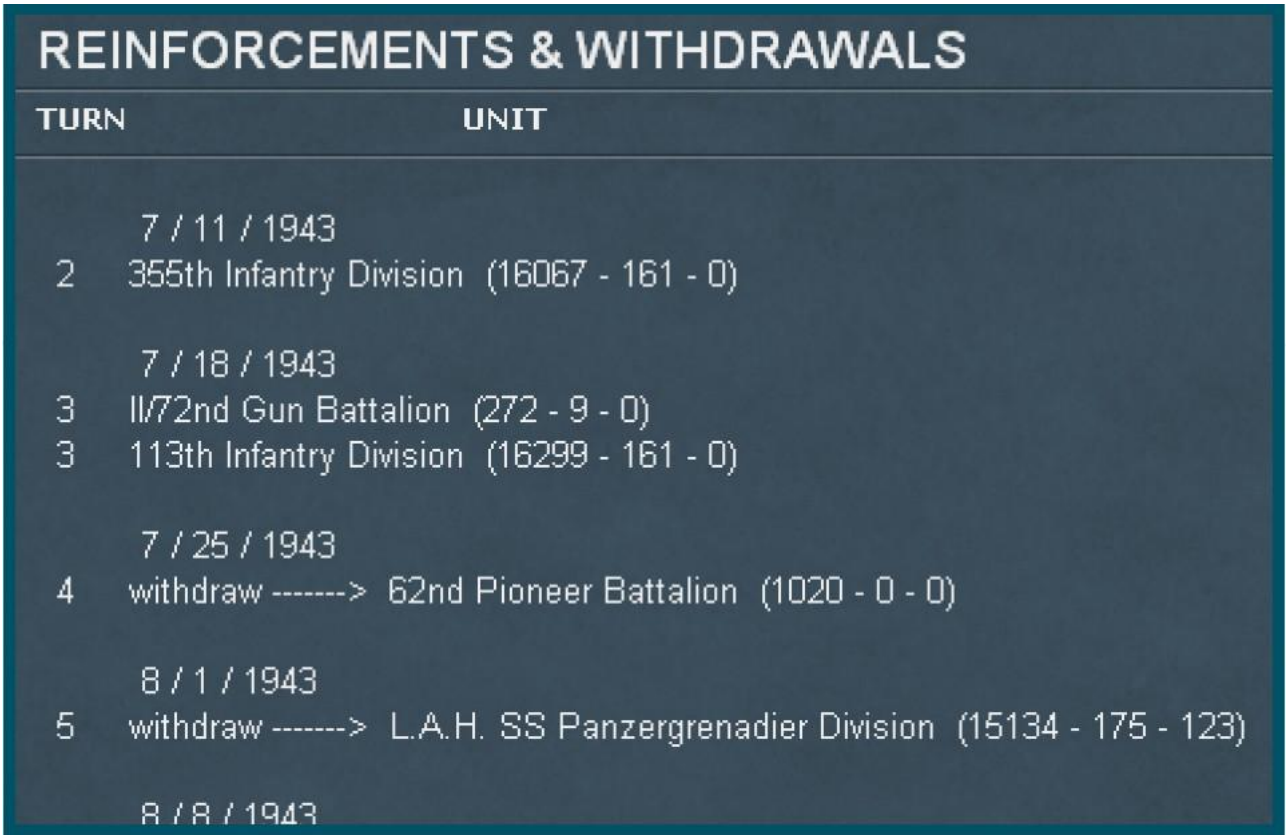
5.4.7. L'écran de doctrine aérienne

L'écran de doctrine aérienne est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'd' et affiche les réglages qui détermine les priorités données aux différentes missions aériennes. Il détermine notamment le pourcentage d'appareils aériens disponibles d'une unité nécessaire pour participer à une mission (16.4).

L'écran consiste en six colonnes. La première colonne liste les différents réglages de doctrine aérienne. La seconde et la troisième sont des boutons qui diminuent le niveau respectivement de 20% ou 5%. La quatrième liste le niveau actuellement déterminé. Les cinquième et sixième sont des boutons qui augmentent le niveau respectivement de 5% et 20%.

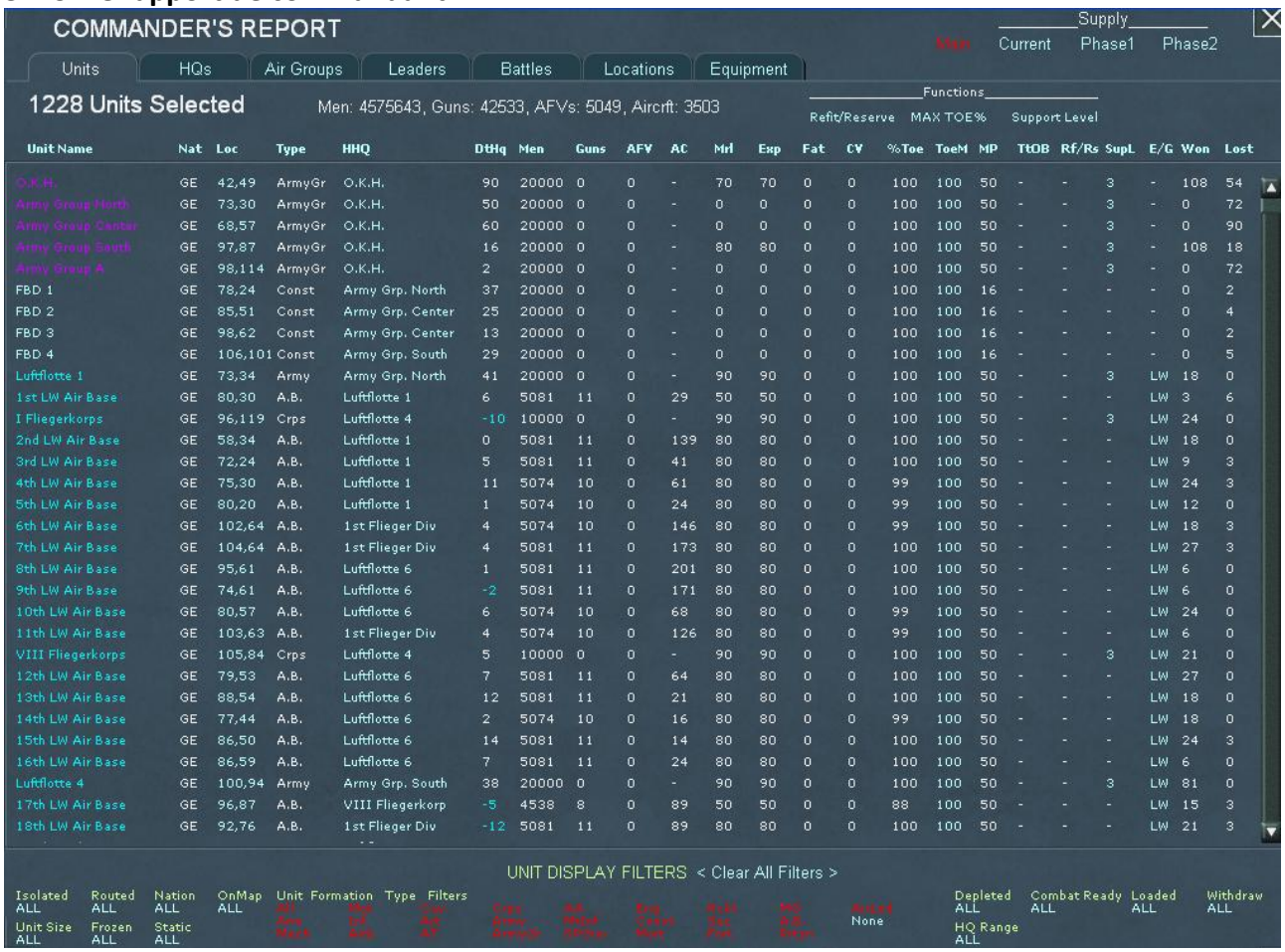
(V 1.03 beta 1) Deux boutons '*GS on/off*' et '*Recon Escort*' dés/activent respectivement le soutien au sol automatique et l'escorte des missions de reconnaissance. Le premier est également associé au raccourci 'x'.

5.4.8. Le calendrier de renforts et retraits



L'écran est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'i' et consiste en deux parties, les renforts et les retraits terrestres, et aériens. L'écran affiche initialement les renforts et retraits terrestres. Sélectionner le lien '*SHOW AIR UNITS*' dans le coin supérieur droit de l'écran affiche les renforts et retraits aériens. Sélectionner '*SHOW GROUND UNITS*' inverse cela. Chaque écran affiche les renforts et retraits fondamentalement de la même manière. Les unités programmées pour être retirées sont annotées afin d'être différenciées des renforts. Le numéro du tour et la date correspondante sont listés avec chaque unité qui arrive ou se retire ce tour. Les unités terrestres présentent également le nombre d'hommes, de pièces d'artillerie et de blindés arrivant en renfort ou retirés. Les unités aériennes présentent le modèle des appareils aériens de l'unité (par exemple Ju 88 D-1). Les coordonnées de l'hexagone sont indiquées pour les renforts entrant à un endroit spécifique. Si cet hexagone n'est pas disponible, une entrée alternative est indiquée, par exemple par 76,3 -> 72,0. Si aucun hexagone n'est indiqué, alors le renfort utilise les règles standard d'entrée par bord de carte est/ouest (18.1.1).

5.4.9. Le rapport de commandant



Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DtHq	Men	Guns	AFV	AC	Mrl	Exp	Fat	CV	%Toe	ToeM	MP	TtOB	Rf/Rs	SupL	E/G	Won	Lost
O.K.H.	GE	42,49	ArmyGr	O.K.H.	90	20000	0	0	-	70	70	0	0	100	100	50	-	-	3	-	108	54
Army Group North	GE	73,30	ArmyGr	O.K.H.	50	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	50	-	-	3	-	0	72
Army Group Center	GE	68,57	ArmyGr	O.K.H.	60	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	50	-	-	3	-	0	90
Army Group South	GE	97,87	ArmyGr	O.K.H.	16	20000	0	0	-	80	80	0	0	100	100	50	-	-	3	-	108	18
Army Group A	GE	98,114	ArmyGr	O.K.H.	2	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	50	-	-	3	-	0	72
FBD 1	GE	78,24	Const	Army Grp. North	37	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	16	-	-	-	-	0	2
FBD 2	GE	85,51	Const	Army Grp. Center	25	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	16	-	-	-	-	0	4
FBD 3	GE	98,62	Const	Army Grp. Center	13	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	16	-	-	-	-	0	2
FBD 4	GE	106,101	Const	Army Grp. South	29	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	16	-	-	-	-	0	5
Luftflotte 1	GE	73,34	Army	Army Grp. North	41	20000	0	0	-	90	90	0	0	100	100	50	-	-	3	LW	18	0
1st LW Air Base	GE	80,30	A.B.	Luftflotte 1	6	5081	11	0	29	50	50	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	3	6
I Fliegerkorps	GE	96,119	Crps	Luftflotte 4	-10	10000	0	0	-	90	90	0	0	100	100	50	-	-	3	LW	24	0
2nd LW Air Base	GE	58,34	A.B.	Luftflotte 1	0	5081	11	0	139	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	18	0
3rd LW Air Base	GE	72,24	A.B.	Luftflotte 1	5	5081	11	0	41	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	9	3
4th LW Air Base	GE	75,30	A.B.	Luftflotte 1	11	5074	10	0	61	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	LW	24	3
5th LW Air Base	GE	80,20	A.B.	Luftflotte 1	1	5074	10	0	24	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	LW	12	0
6th LW Air Base	GE	102,64	A.B.	1st Flieger Div	4	5074	10	0	146	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	LW	18	3
7th LW Air Base	GE	104,64	A.B.	1st Flieger Div	4	5081	11	0	173	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	27	3
8th LW Air Base	GE	95,61	A.B.	Luftflotte 6	1	5081	11	0	201	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	6	0
9th LW Air Base	GE	74,61	A.B.	Luftflotte 6	-2	5081	11	0	171	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	6	0
10th LW Air Base	GE	80,57	A.B.	Luftflotte 6	6	5074	10	0	68	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	LW	24	0
11th LW Air Base	GE	103,63	A.B.	1st Flieger Div	4	5074	10	0	126	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	LW	6	0
VIII Fliegerkorps	GE	105,84	Crps	Luftflotte 4	5	10000	0	0	-	90	90	0	0	100	100	50	-	-	3	LW	21	0
12th LW Air Base	GE	79,53	A.B.	Luftflotte 6	7	5081	11	0	64	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	27	0
13th LW Air Base	GE	88,54	A.B.	Luftflotte 6	12	5081	11	0	21	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	18	0
14th LW Air Base	GE	77,44	A.B.	Luftflotte 6	2	5074	10	0	16	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	LW	18	0
15th LW Air Base	GE	86,50	A.B.	Luftflotte 6	14	5081	11	0	14	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	24	3
16th LW Air Base	GE	86,59	A.B.	Luftflotte 6	7	5081	11	0	24	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	6	0
Luftflotte 4	GE	100,94	Army	Army Grp. South	38	20000	0	0	-	90	90	0	0	100	100	50	-	-	3	LW	81	0
17th LW Air Base	GE	96,87	A.B.	VIII Fliegerkorp	-5	4538	8	0	89	50	50	0	0	88	100	50	-	-	-	LW	15	3
18th LW Air Base	GE	92,76	A.B.	1st Flieger Div	-12	5081	11	0	89	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	LW	21	3

Le rapport de commandant est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'c' et présente une base de données complète des unités, commandant, équipement et batailles pouvant être triés et filtrés de nombreuses manières. De nombreux écrans et fenêtres sont accessibles ou accèdent au rapport de commandant. De plus, de nombreux réglages peuvent être modifiés pour des unités ou des groupes d'unités en utilisant les détails du rapport de commandant que l'on trouve dans l'appendice C (section 26.3).

5.4.10. L'écran de sauvegarde

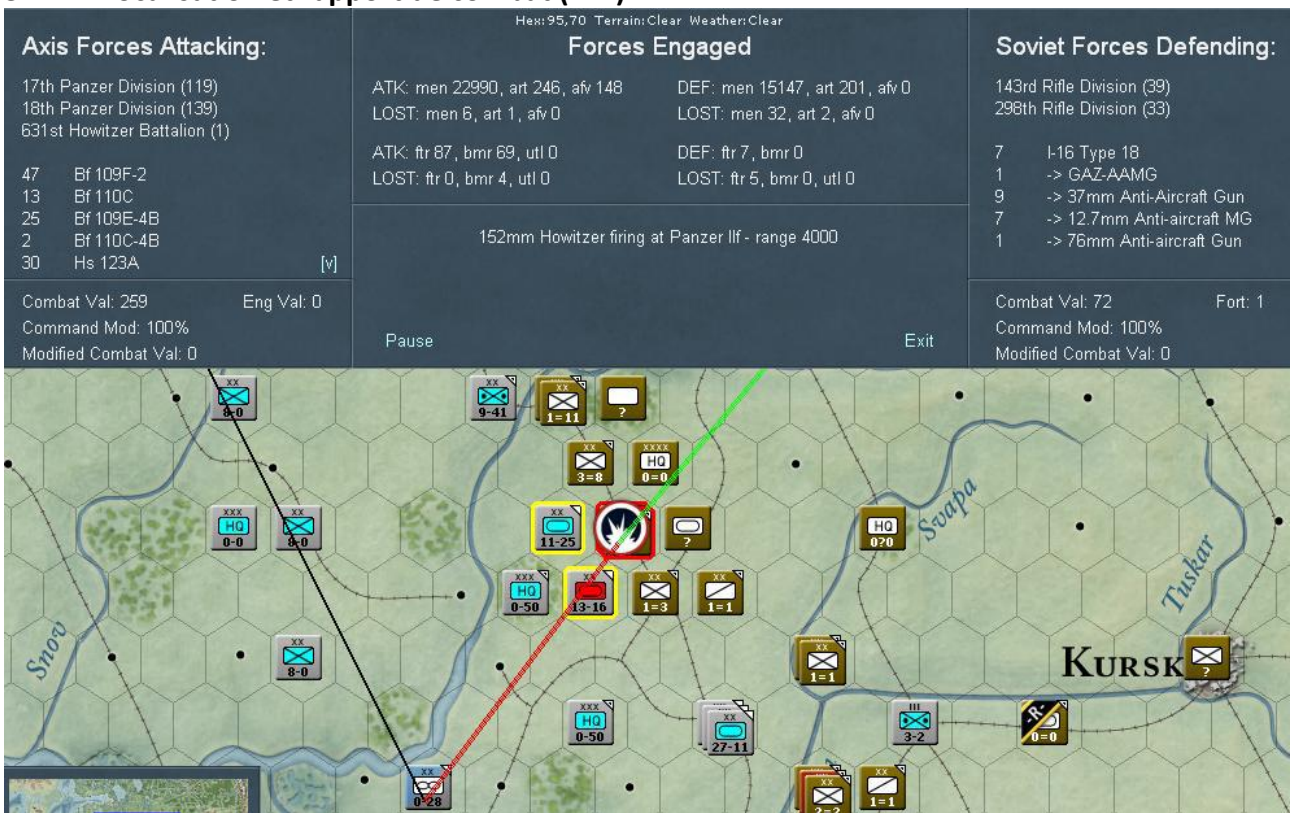
L'écran est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci '*Maj-S*'. La partie gauche de l'écran affiche la liste des sauvegardes disponibles ainsi que la date et l'heure de la sauvegarde. La liste des sauvegardes peut être triée alphabétiquement par leur nom ou chronologiquement par leur date en utilisant les flèches adéquates au sommet de l'affichage. Sélectionner un nom de sauvegarde affiche une description sur la partie droite de l'écran incluant le titre du scénario joué, le tour actuel et si les joueurs sont humains ou non. Il y a trois boutons dans la partie inférieure gauche de l'écran :

Sauvegarder une nouvelle partie : Propose au joueur d'inscrire un nom pour créer une nouvelle sauvegarde.

Sauvegarder au-dessus de la partie sélectionnée : Remplace la sauvegarde actuellement sélectionnée mise en surbrillance verte.

Effacer la sauvegarde : Efface la sauvegarde actuellement sélectionnée mise en surbrillance verte. Il y a un écran de sauvegarde spécifique au *PBEM* avec les mêmes informations si une *PBEM* est activée.

5.4.11. Localisation et rapport de combat (F11)



Le fenêtre affiche les résultats des combats terrestres et des missions aériennes et apparaît normalement au sommet de l'écran durant la résolution des combats terrestres et de toutes les missions aériennes excepté celles de transfert d'unités aériennes. Régler le niveau de détail de résolution de combat à zéro annule l'affichage de tous les combats terrestres et missions aériennes, alors que le régler à 1 annule l'affichage durant les reconnaissances aériennes (3.3.4). Les résolutions de combat s'étant déroulé durant le tour ou le tour précédent sont également accessible en utilisant le mode de localisation des combats (F11) et en sélectionnant le symbole de combat dans l'hexagone souhaité.

5.4.11.1. La fenêtre de résolution de combat

La fenêtre de résolution de combat affiche les informations suivantes :

Forces de l'Axe attaquant/défendant : la partie gauche de la fenêtre liste les unités de combat de l'Axe avec leur valeur de combat entre parenthèses, les unités de soutien, les appareils aériens et les canons anti-aériens participant au combat. Les unités de combat en réserve qui ont réussi à être engagées sont indiquées par un 'R' à côté de leur nom (15.5). Notez que seuls les canons de composantes terrestres anti-aériennes sont listés, bien que d'autres composantes terrestres possédant des équipements anti-aériens tels que des mitrailleuses (*AAMG*) puissent également tirer contre les avions. Si la liste est plus longue que l'espace disponible, les symboles '^' ou 'v' peuvent être sélectionnés pour faire défiler vers le haut ou le bas les autres participants. Une attaque brusquée de l'Axe est notée par un '(H)' dans la liste. Dans le cas d'une mission aérienne de bombardement d'aérodrome, les chasseurs interceptant en défense sont listés au sommet de la fenêtre, suivis d'une liste de tous les appareils par modèle rattachés à la base attaquée au format (xx:xx), où le premier nombre correspond aux appareils disponibles et le second en est le nombre total. Cette liste est mise à jour automatiquement pour refléter les appareils détruits ou endommagés durant le combat.

Le bas de la fenêtre correspond aux éléments suivants :

Valeur de combat : C'est la valeur de combat totale des unités de l'Axe participant au combat avant son déclenchement, ainsi que les modificateurs défensifs de fortification pour les unités se défendant (15.3).

Modificateur de commandement : C'est le modificateur de commandement appliquée au combat (15.6.2), soit un pourcentage de toutes les valeurs de combat lié à l'engagement au combat d'unités de différents niveaux de commandement.

Valeur de combat modifiée : Affichée à la fin du combat et utilisé pour déterminer le vainqueur, cette *CV* reflète les pertes subies durant le combat ainsi que les résultats de facteurs aléatoires et les nombreux tests de commandement qui peuvent significativement modifié la valeur finale.

Valeur du génie/ Niveau de fortification : Si l'Axe attaque, cela affiche la valeur relative du nombre des composantes terrestres du génie participant au combat. Notez que les valeurs du génie sont divisées par le niveau de fortification lors du calcul de leur capacité à réduire le niveau de fortification au combat. Si l'Axe défend, cela affiche le niveau de fortification construite, qui changera si ce niveau est réduit lors du combat. L'affichage à l'issue du combat indique les réductions du niveau de fortification au format *Fort : x -> y*, où x est le niveau initial et y le niveau réduit (15.3.2).

Forces soviétiques attaquant/défendant : La partie droite de la fenêtre fournit les mêmes informations pour les forces soviétiques que celles décrites pour la partie gauche de la fenêtre pour l'Axe.

Forces engagées : La partie supérieure de cette section affiche les cordonnées de l'hexagone et le type de terrain de l'hexagone de combat ainsi que la situation climatique dans la zone où il se déroule. En dessous se trouve un résumé numérique des forces participant au combat et un total actualisé des pertes liés de composantes terrestres endommagées, capturées ou détruites, ainsi que les appareils aériens détruits durant le combat. Les forces de l'Axe, qu'elles attaquent ou défendent, sont listées à gauche et les forces soviétiques, qu'elles attaquent ou défendent, sont listées à droite en suivant les abréviations suivantes :

>> *ATK* : l'attaquant

>> *DEF* : le défenseur

>> *LOST* : les pertes de composantes terrestres endommagées, capturées ou détruites et les appareils aériens détruits

>> *Men* : Les effectifs incluant ceux des servants d'équipement de combat. Leurs pertes peuvent résulter de dommages, captures ou destruction.

>> *Art* : Les pièces d'artillerie des composantes terrestres

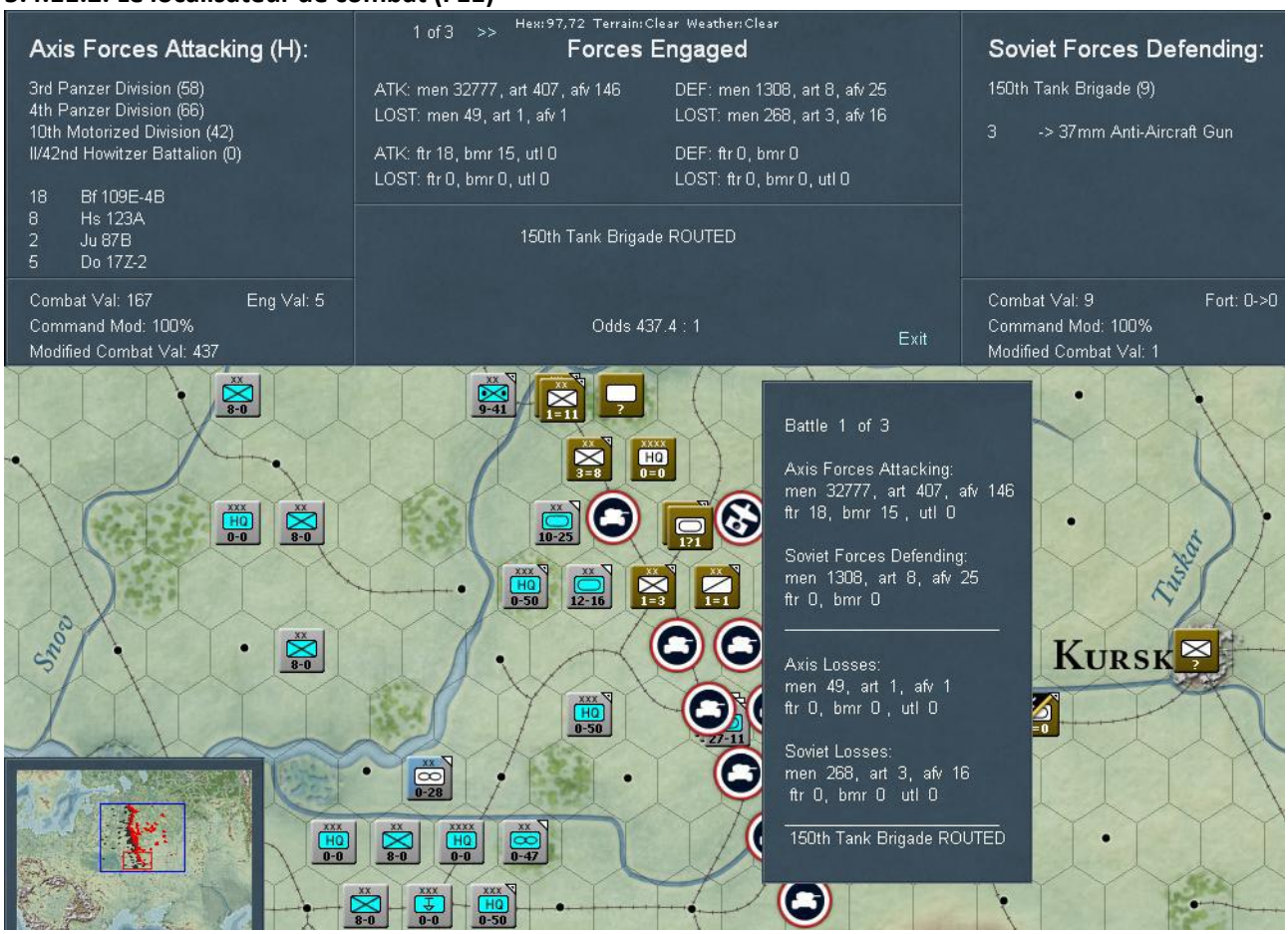
>> *Afv* : Les véhicules de combat blindés des composantes terrestres

>> *Ftr* : les appareils aériens de chasse

>> *Bmr* : Les appareils aériens de bombardement. Les chasseurs-bombardiers assignés au bombardement sont comptabilisés comme *Bmr* (16.1.7).

>> *Utl* : Les appareils aériens de transport

5.4.11.2. Le localisateur de combat (F11)



En utilisant le localisateur de combat (F11), la fenêtre de résolution de combat affiche le nombre de combat s'étant déroulé dans l'hexagone sélectionné (ex : 1 sur 2) et fournit un lien pour chaque combat du tour. Les combats sont listés par type et non par ordre chronologique, avec les combats terrestres en premier, suivi des missions aériennes.

De plus quand le mode localisateur de combat (F11) est sélectionné, déplacer le curseur de la souris au-dessus d'un hexagone marqué par un symbole de combat affiche une infobulle avec les informations suivantes :

1 sur >> Si plusieurs combats se sont déroulés dans l'hexagone, l'infobulle affiche leur nombre (exemple 2), qui peuvent être passés en revue en utilisant les raccourcis '.' et ','.

>> Les forces attaquant et défendant affichées selon le nombre d'hommes, de pièces d'artillerie, de blindés, ainsi que de chasseurs, de bombardiers (incluant les chasseurs bombardiers assignés au bombardement), et les appareils de transport.

>> Les pertes pour chaque camp affichées en nombre d'hommes, de pièces d'artillerie, de blindés, ainsi que de chasseurs, de bombardiers (incluant les chasseurs bombardiers assignés au bombardement), et les appareils de transport.

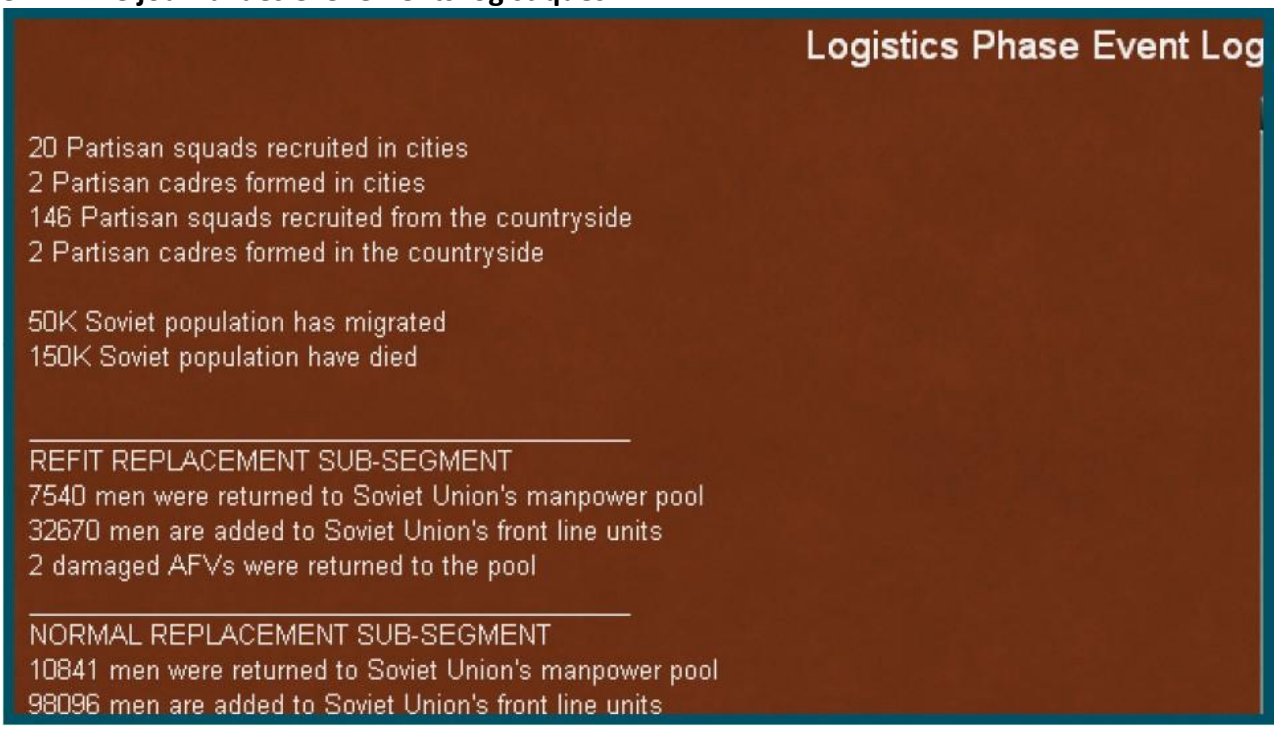
>> Le résultat du combat ou de la mission aérienne

Quand des unités se rendent durant la phase de logistique, le symbole de combat affiche un drapeau blanc quand le localisateur de combat (F11) est activé. Ceci permet au joueur d'obtenir les informations concernant les redditions survenues durant le tour précédent.

5.4.11.3. La section des messages de résolution de combat

La partie centrale de la résolution de combat affiche des messages textuels décrivant celui-ci. Le niveau de détail fourni est déterminé par le réglage du niveau de détail des résolutions de combat (3.3.4). Les messages de combat et de missions aériennes peuvent indiquer les appareils aériens endommagés ou détruits en combat aériens, par tirs antiaériens ou par atterrissage brutal, les unités aériennes rompant le combat, le nombre d'appareils bombardant une cible, les appareils détruits ou endommagés au sol, les composantes terrestres désorganisées, endommagées ou détruites, et les annonces de fin de mission (exemple : « JU-88D prend des photographies aériennes »). Les messages de combat terrestre peuvent indiquer le tir de composantes terrestres sur celles de l'adversaire selon les portées spécifiques, le résultat de pannes mécaniques, les dommages ou destructions de composantes terrestres, et la réduction de niveau de fortification dans l'hexagone cible. A la fin du combat, le résultat indiquant si le défenseur tient ou est forcé au recul, à la déroute ou se débande est affiché ainsi que le ratio des valeurs de combat modifié déterminant le vainqueur et le perdant du combat. Ce ratio est au format 'Attaquant : défenseur', et est un rapport simplifié où le numérateur est arrondi à la décimale inférieure et le dénominateur arrondi à l'unité inférieure (15.8). La section des messages de résolution de combat inclus également un bouton pause et sortie. Sélectionner le bouton sortie ferme la fenêtre et renvoie le joueur sur la carte à l'emplacement du combat. Sélectionner le bouton pause interrompt la résolution de combat au moment de la sélection. La fenêtre de résolution de combat ne peut être « redémarrée » de ce point et le bouton sortie doit être utilisée pour fermer la fenêtre. En utilisant le localisateur de combat (F11), la fenêtre de résolution est statique et n'affiche que le dernier message indiquant le ratio, le résultat final et le bouton sortie.

5.4.12. Le journal des événements logistiques



Cet écran est accessible depuis le menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'Maj-E', et affiche des informations relatives aux événements qui se sont déroulés la dernière phase logistique et parfois au tour précédent, incluant les éléments suivants :

>> (v.1.04.22) Les informations concernant les conditions météorologiques pour chaque zone et le tirage de dé correspondant. Notez que pour les conditions historiques, le tirage est considéré comme 5 plus les modificateurs pour chaque zone.

>> Les déplacements d'effectifs durant les phases de remplacement (les troupes ajoutées aux unités et le nombre d'hommes retournant à réserve nationale, c'est-à-dire les troupes des composantes terrestres endommagées).

>> Les équipements blindés endommagés détruits parce que non réparables et ne retournant donc pas à la réserve (18.2.3.1).

>> Les munitions fournies durant les phases de ravitaillement.

>> L'annonce des renforts et des retraits prévus (approximativement quatre tours avant le retrait, quand l'unité est placé en mode retrait).

>> Le nombre de véhicules endommagés et détruits lors du transport de ravitaillement ainsi que le nombre de véhicules réparés.

>> Le nombre total de capacité de mobilisation déplacée, et le total de centres de recrutement détruits.

>> Le nombre total d'appareils aériens effectuant des missions d'entrainement augmentant ainsi leur expérience, ainsi que les appareils aériens endommagés et détruits durant ces missions.

>> Les informations de production, ainsi que l'exportation d'équipements allemands à ces alliés mineurs.

>> Le pourcentage d'utilisation de la production pour les scénarios courts (celui disponible durant le scénario).

Notes de jeu : Si vous comparez l'écran de production et le journal des événements logistiques dans les scénarios courts, le multiplicateur de production peut être différent. Par exemple, dans Typhon, l'écran de production indique 51% et le journal logistique indique 60%. Ceci s'explique par le fait que le premier nombre reflète la production d'autres fronts (85% pour 1941), et donc l'écran de production indique le pourcentage actuel de production, alors que le pourcentage du journal logistique doit être multiplié par le pourcentage de production applicable au front de l'est pour obtenir le pourcentage de production actuel ; dans le cas de Typhon, 65% de 85% soit 51%.

>> Les statistiques de production pour chaque type de site, incluant les quantités produites, la consommation d'intrants pour la production de ressources, de pétrole ou de ravitaillement, et le nombre de sites qui n'ont pas la quantité d'intrants nécessaires à la production de ces items.

>> Les redditions, démobilisations et conversion d'unités.

>> Les dégradations automatiques, les exécutions, les promotions et les modifications de niveau des officiers.

>> L'annonce que des unités ont été « dégelées ».

>> L'annonce que des unités sont isolées, ont modifiées leur TOE, et la formation de nouvelles unités aériennes.

Le journal logistique montre les capacités de mobilisation reconstitués retournant à la réserve nationale mais n'affiche pas celles temporairement hors-de-combat. Chaque tour, le journal logistique est automatiquement exporté dans le dossier de sauvegarde au format .texte, par exemple *EventLog(turn 001 6-22-1941 So).txt*.

Informations : Certaines liens hypertexte entrainant une action dans les fenêtres de description (5.4.13, 5.4.14, 5.4.16, 5.4.17, 5.4.18) ne s'affiche que si l'unité sélectionné peut effectuer cette action. Les exemples incluent les unités qui ne remplissent pas les critères pour se démobiliser, se regrouper ou passer en mode statique, les unités qui n'ont pas été motorisées et les unités de combat qui ne peuvent plus rattacher d'unité de soutien.

5.4.13. La fenêtre de description d'unité

Cette fenêtre est accessible en sélectionnant le nom de l'unité dans la barre latérale d'unité ou en cliquant-droit dans une partie vide de son symbole OTAN dans cette même barre latérale (5.2.3). Elle est également accessible en sélectionnant la localisation de l'unité dans le rapport de commandant. Cette fenêtre affiche des informations détaillées concernant l'unité de combat sélectionnée, notamment le nombre de composantes terrestres et leur statut, la table d'organisation et d'équipement (*TOE*), les informations de commandement et de logistiques.

La partie gauche de l'écran fournit le nom de l'unité de combat. Pour les Corps de fusiliers et de cavalerie soviétiques formés par le joueur (7.5.3), les noms des divisions composant le Corps sont également listés. Sous le nom se trouve une liste de chaque type de composante terrestre constituant l'unité, avec des informations sur leur expérience (*EXP*), leur nombre disponible (*RDY*) et endommagé (*DAM*) et leur niveau de fatigue actuelle (*FAT*). Le nom de la composante terrestre est aussi un lien vers la fenêtre de description des composantes terrestres (5.4.20).

La partie droite de l'écran affiche les informations suivantes :

Le pion de l'unité : une image du pion de l'unité en mode valeur de combat – déplacement.

Le TOE : Une description globale du TOE actuel de l'unité représentée par deux nombres, où le premier est le pourcentage du TOE actuel des composantes disponibles sur le TOE théorique et le second est le pourcentage des toutes les composantes (disponibles ou endommagées). La fenêtre de TOE (5.4.23) est également directement accessible.

LE TOE MAXIMUM : Le nombre indiquant le pourcentage maximum de remplacement de composantes que peut intégrer l'unité. Le pourcentage peut être réglé par le joueur entre 50 et 100% en sélectionnant le lien (18.2.2).

Le moral : L'évaluation du moral actuel de l'unité.

Motorisé/Non-motorisé : Affiche le statut de motorisation de l'unité.

Véhicules/requis : Le nombre de véhicules actuellement intégrés organiquement à l'unité de combat comparé au nombre nécessaire. Les unités sur carte peuvent souffrir de pénalités de déplacement si elles n'ont pas le niveau requis.

L'unité de QG : Liste le QG auquel l'unité de combat est rattachée (*HHQ*) ainsi que le QG opérationnel (*OHQ*) auquel ce QG est rattaché. (Par exemple, la 10ème division motorisée allemande est rattachée au XXIVème Panzer Corps (*HHQ*), lui-même rattaché au Groupe d'Armée Centre (OHQ). De cette information, les unités peuvent être assignées à d'autres QG via la fenêtre de sélection de nouveau QG (5.4.25).

La nationalité : Toutes les unités soviétiques sont annotées par la mention *SU*.

Les besoins logistiques de l'unité : Pour le ravitaillement, le carburant et les munitions, les quantités indiquées sont listées par type disponible comparé au total nécessaire. Pour les troupes non combattantes des composantes terrestres, le premier nombre indique le support total disponible lors de la dernière phase de ravitaillement comparé au total nécessaire. Le support total inclus les troupes non combattantes des composantes terrestres directement rattachées à l'unité de combat tel qu'indiqué sur la partie gauche de l'écran ainsi que toutes troupes non combattantes des composantes terrestres automatiquement envoyées depuis les QG de la chaîne de commandement. Les troupes en excès dans les QG sont réparties entre les unités de combat subordonnées à portée selon leur besoin. Au premier tour de chaque partie, puisqu'il n'y a pas eu de phase logistique, les unités ne reçoivent pas les bénéfices des troupes non combattantes fournies par les QG à portée. Après le premier tour, ces valeurs reflètent la répartition de telles troupes.

La valeur de construction : Affiche la valeur de construction actuelle que les unités de combat utilisent pour augmenter le niveau de fortification dans leur hexagone.

Le coût de transport : Affiche le coût de transport stratégique ferroviaire, naval amphibie ou aérien de l'unité de combat.

Le statut de ravitaillement : Affiche le statut de ravitaillement de l'unité, ravitaillé, isolé ou ravitaillé par une tête de pont. Si l'unité est ravitaillée, le nombre entre parenthèses indique le nombre de points de déplacement jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche.

Les détails de ravitaillement : Affiche la fenêtre de description du ravitaillement (5.4.26).

Assigner/Former : Affiché si l'unité de combat peut se rattacher des unités de soutien. Ces liens affichent la fenêtre de sélection des unités de soutien, qui permet le rattachement de 3 unités de soutien au maximum (5.4.15).

Les unités rattachées : Affiché si des unités de soutien sont rattachées à l'unité de combat. Liste chaque unité de soutien avec un lien avec la fenêtre de description des unités de soutien (5.4.14). La sélection de (X) à la droite de la liste des unités de soutien renvoie l'unité de soutien au QG dont dépend l'unité de combat.

Démobiliser l'unité : Affiché si l'unité de combat peut être démobilisée. Permet au joueur de démobiliser l'unité et d'envoyer ses composantes à leur pool de production spécifique (18.5).

Unité regroupée : Affiché si l'unité de combat dans l'hexagone réunit les conditions de la section 7.5.3 et permet à deux unités du même type de se regrouper.

Unité motorisée : Affiché si l'unité de combat peut être motorisée. Sélectionner ce lien double le potentiel de déplacement de l'unité pour ce tour, mais au prix de dommages aux véhicules du parc de véhicules (premier nombre) et de points d'administration (14.1.3).

5.4.14. La fenêtre de description des unités de soutien

Cette fenêtre est accessible depuis la section des unités rattachées des fenêtre de description des unités de combat, des QG ou des villes en sélectionnant l'unité de soutien souhaité. Elle peut être également atteinte en sélectionnant l'hexagone de l'unité de soutien dans le rapport de commandant. La fenêtre affiche des informations détaillées sur l'unité de soutien sélectionnée, notamment le nombre de composantes terrestres et leur statut, la table d'organisation et d'équipement (*TOE*), les informations de commandement et de logistiques.

La partie gauche de l'écran fournit le nom de l'unité de soutien et liste chaque type de composante terrestre constituant l'unité, avec des informations sur leur expérience (*EXP*), leur nombre disponible (*RDY*) et endommagé (*DAM*) et leur niveau de fatigue actuelle (*FAT*). Le nom de la composante terrestre est aussi un lien vers la fenêtre de description des composantes terrestres (5.4.20).

La partie droite de l'écran affiche les informations suivantes :

Le pion de l'unité : une image du pion de l'unité en mode valeur de combat – déplacement.

Le TOE : Une description globale du TOE actuel de l'unité représentée par deux nombres, où le premier est le pourcentage du TOE actuel des composantes disponibles sur le TOE théorique et le second est le pourcentage des toutes les composantes (disponibles ou endommagées) (5.4.23).

LE TOE MAXIMUM : Le nombre indiquant le pourcentage maximum de remplacement d'armements que peut intégrer l'unité. Le pourcentage peut être réglé par le joueur entre 50 et 100% en sélectionnant le lien (18.2.2).

Le moral : L'évaluation du moral actuel de l'unité.

Motorisé/Non-motorisé : Affiche le statut de motorisation de l'unité.

Véhicules/requis : Le nombre de véhicules actuellement intégrés organiquement à l'unité de combat comparé au nombre nécessaire.

L'unité de QG : Liste le QG auquel l'unité de soutien est rattachée (*HHQ*) ainsi que le QG opérationnel (*OHQ*) auquel ce QG est rattaché. (Par exemple, le 607ème bataillon d'obusiers est rattaché au XIVème Panzer Corps (*HHQ*), lui-même rattaché au Groupe d'Armée Sud (*OHQ*). De cette information, les unités peuvent être assignées à d'autres QG via la fenêtre de sélection de nouveau QG (5.4.25).

La nationalité : Toutes les unités soviétiques sont annotées par la mention *SU*.

Les besoins logistiques de l'unité : Pour le ravitaillement, le carburant et les munitions, les quantités indiquées sont listées par type disponible comparé au total nécessaire. Pour les troupes non combattantes des composantes terrestres, le premier nombre indique le support total disponible lors de la dernière phase de ravitaillement comparé au total nécessaire. Le support total inclus les troupes non combattantes des composantes terrestres directement rattachées à l'unité de soutien tel qu'indiqué sur la partie gauche de l'écran ainsi que toutes troupes non combattantes des composantes terrestres automatiquement envoyées depuis les QG de la chaîne de commandement. Les troupes en excès dans les QG sont réparties entre les unités de soutien subordonnées à portée selon leurs besoins. Au premier tour de chaque partie, puisqu'il n'y a pas eu de phase logistique, les unités ne reçoivent pas les bénéfices des troupes non combattantes fournies par les QG à portée. Après le premier tour, ces valeurs reflètent la répartition de telles troupes.

La valeur de construction : Affiche la valeur de construction actuelle que les unités de soutien utilisent pour augmenter le niveau de fortification dans leur hexagone.

Le coût de transport : Affiche le coût de transport stratégique ferroviaire, naval amphibie ou aérien de l'unité de soutien.

Le statut de ravitaillement : Affiche le statut de ravitaillement de l'unité, ravitaillé, isolé ou ravitaillé par une tête de pont. Les unités de soutien ont le même statut de ravitaillement que l'unité, l'hexagone de ville auquel elle est rattachée. Si l'unité est ravitaillée, le nombre entre parenthèses indique le nombre de points de déplacement jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche. Toutes les unités affichent *In supply (0 MP)* au premier tour des scénarios puisqu'il n'y a pas encore eu de phase logistique.

Les détails de ravitaillement : Affiche la fenêtre de description du ravitaillement (5.4.26).

Unité démobilisée : Affiché si l'unité de combat peut être démobilisée. Permet au joueur de démobiliser l'unité et d'envoyer ses composantes à leur pool de production spécifique (18.5).

5.4.15 La fenêtre de sélection des unités de soutien

La fenêtre de sélection des unités de soutien est accessible en sélectionnant le lien *ASSIGN/FORM* dans la fenêtre de description des unités de combat, ainsi que des QG qui peuvent se rattacher des unités de soutien ou des villes auxquelles peuvent être rattachées des unités anti-aérienne de soutien. Cette fenêtre permet au joueur de lister et de transférer manuellement les unités de soutien disponibles.
Le joueur soviétique peut également créer des unités de soutien (7.5.2, 7.6.3, 18.1.3).

La fenêtre liste le nombre d'unité de soutien disponible de chaque type (*AVL*), son nom de ce type et un lien vers le *TOE* et *TOE (OB*) (7.2.2) de ce type d'unité de soutien. Sélectionner le nom de l'unité de soutien la transfère au QG ou à l'unité de combat précédemment sélectionné. Les unités de soutien non disponibles ne sont pas incluses dans le nombre de la colonne *AVL*. Pour le joueur de l'Axe, seul les unités de soutien existantes et disponibles sont listées. Pour le joueur soviétique, si l'unité à soutenir est un Corps ou un QG de Corps, seules les unités de soutien disponibles sont listées. Pour les QG d'Armée, de Front ou le GQG (STAVKA) ainsi que pour les villes, toutes les unités de soutien sont listées, mais en cas de présence d'un zéro dans la colonne *AVL*, la sélection de ce type d'unité de soutien entraîne sa création et l'affichage d'un message adéquat. Le joueur soviétique a aussi la possibilité de créer de nouvelles unités de soutien même si certaines unités de ce type existe déjà en utilisant la fonction '*BUILD NEW*' en cochant la boite '*BUILD NEW'* au sommet de l'écran, ce qui fait que chaque unité de soutien sélectionnée est créée plutôt que transférée. De plus, activer la fonction '*BUILD NEW'* affiche la mention '*BUILD NUM* : *X*' où 'X' est le nombre d'unités de soutien sélectionnées qui seront créées. Sélectionner ce nombre affiche une boite de dialogue qui permet au joueur soviétique de régler le nombre d'unités de soutien sélectionnées à créer. En ce qui concerne les unités de soutien rattachées aux unités de combat, la fenêtre de sélection se ferme automatiquement dès que le nombre maximum d'unités de soutien à été rattaché.

5.4.16. La fenêtre de description des QG

Cette fenêtre est accessible en sélectionnant le nom de l'unité dans la barre latérale d'unité ou en cliquant-droit dans une partie vide de son symbole OTAN dans cette même barre latérale (5.2.3). Elle est également accessible en sélectionnant la localisation de l'unité de QG dans le rapport de commandant. Cette fenêtre affiche des informations détaillées concernant l'unité de QG sélectionnée, notamment l'officier assigné, le nombre de composantes terrestres et leur statut, les unités rattachées, la table d'organisation et d'équipement (*TOE*), et des informations logistiques.

La partie gauche de l'écran affiche les informations suivantes :

Le nom du QG : la désignation de l'unité

Le nom de l'officier : Le commandant assigné avec une infobulle déroulante évaluant ses compétences et son nombre de victoires et de défaites ainsi qu'un lien vers la fenêtre de description de commandement (5.4.21).

Les composantes terrestres : Liste le nombre de composantes terrestres, dans le cas présent, les troupes non-combattantes, les dépôts de ravitaillement et de carburant, présentes dans l'unité de QG, ainsi que les informations sur leur expérience (*EXP*), leur nombre disponible (*RDY*) et endommagé (*DAM*) et leur niveau de fatigue actuelle (*FAT*). Le nom de la composante terrestre est aussi un lien vers la fenêtre de description des composantes terrestres (5.4.20).

ASSIGNER/FORMER : Affiche la fenêtre de sélection des unités de soutien, qui permet la sélection manuelle d'unité de soutien à rattacher au QG. Permet également aux QG soviétiques d'Armées, de Front ou de GQG (STAVKA) de créer des unités de soutien au prix de points d'administration.

Le Niveau de soutien : Indique le nombre de chaque type d'unité de soutien que l'ordinateur tentera d'assigner automatiquement aux QG. Sous ce nombre se trouvent des boutons pour augmenter (*ADD*) ou diminuer (*SUB*) le niveau actuel. Sélectionner *LOCK,* désactive le déplacement automatique d'unités de soutien depuis ou jusqu'à ce QG. Notez que l'assignation automatique ne fonctionne pas pour un QG si un QG hiérarchiquement supérieur, ainsi que le GQG, est réglé sur LOCK (7.6.3).

UNITES / DE SOUTIEN RATTACHEES : Permute entre la liste numérique et nominative soit des unités de soutien, soit des unités de combat, des QG et des bases aériennes rattachés à ce QG. Les unités listées avec un '(u)' sont indisponibles (7.3). Les unités de soutien avec un astérisque ne peuvent être assignées à un autre QG, unité de combat, ou ville durant le tour.

La partie droite de l'écran affiche les informations suivantes :

Le pion de l'unité : une image du pion de l'unité en mode valeur de combat – déplacement.

Le TOE : Une description globale du TOE actuel de l'unité représentée par deux nombres, où le premier est le pourcentage du TOE actuel des composantes disponibles sur le TOE théorique et le second est le pourcentage des toutes les composantes (disponibles ou endommagées) (5.4.23).

LE TOE MAXIMUM : Le nombre indiquant le pourcentage maximum de remplacement d'armements que peut intégrer l'unité. Le pourcentage peut être réglé par le joueur entre 50 et 100% en sélectionnant le lien (18.2.2).

Le moral : L'évaluation du moral actuel de l'unité de QG.

Motorisé/Non-motorisé : Affiche le statut de motorisation de l'unité.

Véhicules/requis : Le nombre de véhicules actuellement intégrés organiquement au QG comparé au nombre nécessaire. Les unités sur carte peuvent subir une pénalité de déplacement si elles n'ont pas le niveau requis. Les besoins en véhicules d'un QG sont égaux au nombre de troupes non-combattantes actuellement dans l'unité.

L'unité de QG : Liste le QG hiérarchiquement supérieur auquel l'unité de QG est rattachée (*HHQ*). De là, les unités de QG peuvent être assignées à un autre QG via la fenêtre de sélection de nouveau QG (5.4.25). Notez que le GQG (OKH pour l'Axe, STAVKA pour le soviétique) sont les QG les plus haut pour chaque camp et ne peuvent être assignée à aucun autre QG.

La nationalité : Toutes les unités soviétiques sont annotées par la mention *SU*.

Les besoins logistiques de l'unité : Pour le ravitaillement, le carburant et les munitions, les quantités indiquées sont listées par type disponible comparé au total nécessaire. Pour les troupes non combattantes des composantes terrestres, le premier nombre indique le support total disponible lors de la dernière phase de ravitaillement comparé au total nécessaire. Le support total inclus les troupes non combattantes des composantes terrestres directement rattachées à l'unité de QG tel qu'indiqué sur la partie gauche de l'écran. Les troupes en excès dans les QG sont réparties entre les unités de combat et les QG subordonnés à portée selon leurs besoins. Ces troupes non combattantes des composantes terrestres restent rattachées au QG, mais fournissent leur bonus aux unités rattachées et la quantité répartie entre les unités rattachées est incluse dans leur soutien total listé par unité.

Le coût de transport : Affiche le coût de transport stratégique ferroviaire, naval, amphibie ou aérien de l'unité de QG.

Le statut de ravitaillement : Affiche le statut de ravitaillement de l'unité de QG, ravitaillé, isolé ou ravitaillé par une tête de pont. Si l'unité est ravitaillée, le nombre entre parenthèses indique le nombre de points de déplacement jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche. Toutes les unités affichent *In supply (0 MP)* au premier tour des scénarios puisqu'il n'y a pas encore eu de phase logistique.

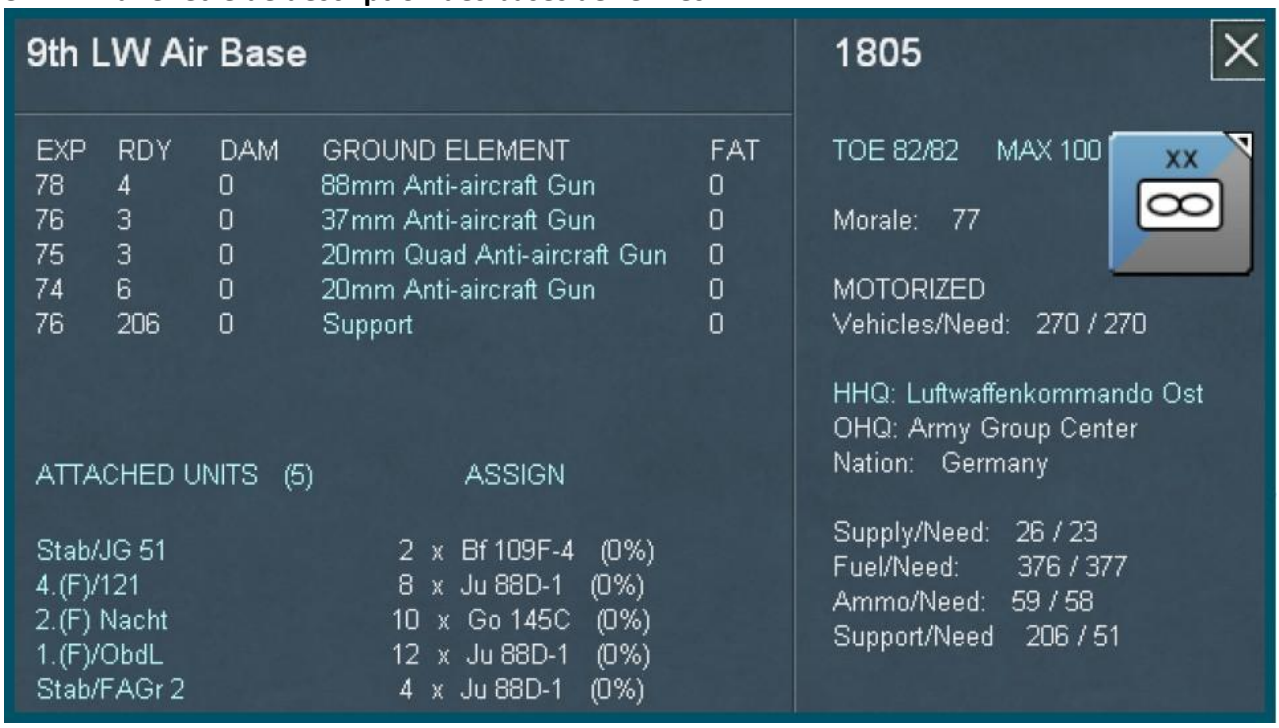
Les détails de ravitaillement : Affiche la fenêtre de description du ravitaillement (5.4.26).

Démobiliser l'unité : Affiché si l'unité de QG peut être démobilisée. Permet au joueur de démobiliser l'unité et d'envoyer ses composantes à leur pool de production spécifique (18.5).

Délocaliser l'unité : Permet au joueur de délocaliser un QG jusqu'à un hexagone ravitaillé de ville (7.6.5). Le QG et ses unités de soutien subissent des pertes liées à ce déplacement. Pour les QG de districts militaires soviétiques et la zone de défense de Moscou, la fonction de délocalisation déplacera le QG vers une ville plus à l'est. Ceci peut être fait plusieurs fois par tour. (V 1.04.10) Si la zone de défense de Moscou est délocalisée et qu'il n'y a aucun hexagone valide dans la région de Moscou (X =106-112 ; Y=45), elle est dissoute.

Affiche les subordonnés (*CR*) : Amène le joueur jusqu'à la section listant les unités du rapport de commandant et liste les QG et toutes les unités de combat et de soutien rattachées (appendice C (28.3.)).

5.4.17. La fenêtre de description des bases aériennes



Cette fenêtre est accessible en sélectionnant le nom de l'unité dans la barre latérale d'unité ou en cliquant-droit dans une partie vide de son symbole OTAN dans cette même barre latérale (5.2.3). Elle est également accessible en sélectionnant la localisation de la base aérienne dans le rapport de commandant.

La fenêtre affiche des informations détaillées concernant la base aérienne sélectionnée, notamment le nombre de composantes terrestres et leur statut, les unités aériennes rattachées, la table d'organisation et d'équipement (*TOE*), et les informations de commandement et de logistiques. Notez que les unités aériennes sont désignées comme unités de QG de niveau 5 (7.6.1), toutefois, elles ont une fenêtre de description spécifique compte tenu de leur nature particulière.

La partie gauche de l'écran affiche les informations suivantes :

Le nom : la désignation de la base aérienne.

Les composantes terrestres : Liste le nombre de composantes terrestres, habituellement les canons antiaériens et les troupes non-combattantes de la base, ainsi que les informations sur leur expérience (*EXP*), leur nombre disponible (*RDY*) et endommagé (*DAM*) et leur niveau de fatigue actuelle (*FAT*). Le nom de la composante terrestre est aussi un lien vers la fenêtre de description des composantes terrestres (5.4.20).

UNITES RATTACHEES : affiche le nombre d'unités aériennes rattachées à cette base. En-dessous de cette liste sont affichées les unités avec leur nom associé à la fenêtre de description des unités aériennes (5.4.18), le nombre et le modèle d'appareil dans ce groupe, et la distance en miles ainsi que le pourcentage de l'autonomie entre parenthèse parcourus (16.1.1).

ASSIGNER : Affiche la fenêtre de sélection des unités aérienne de la réserve nationale (5.4.19), qui permet au joueur d'assigner manuellement les unités aériennes depuis la réserve nationale à la base aérienne. Notez que les unités aériennes listées correspondent à la portée sélectionnée pour la base. Par exemple, si '*less than 20*' est sélectionné, alors seules les unités aériennes de la réserve ayant une portée de 20 hexagones ou moins (ce qui correspond à un rayon d'action de 200 ou moins) seront affichées.

La partie droite de l'écran affiche les informations suivantes :

Le pion de l'unité : une image du pion de l'unité. Contrairement au autre graphisme, les bases aériennes n'affichent pas de valeur de combat ou de déplacement.

Le TOE : Une description globale du TOE actuel de l'unité représentée par deux nombres, où le premier est le pourcentage du TOE actuel des composantes disponibles sur le TOE théorique et le second est le pourcentage des toutes les composantes (disponibles ou endommagées) (5.4.23).

LE TOE MAXIMUM : Le nombre indiquant le pourcentage maximum de remplacement d'armements que peut intégrer l'unité. Le pourcentage peut être réglé par le joueur entre 50 et 100% en sélectionnant le lien (18.2.2).

Le moral : L'évaluation du moral actuel de la base aérienne.

Motorisé/Non-motorisé : Affiche le statut de motorisation de l'unité.

Véhicules/requis : Le nombre de véhicules actuellement intégrés organiquement à la base aérienne comparé au nombre nécessaire. Les unités sur carte peuvent subir une pénalité de déplacement si elles n'ont pas le niveau requis.

L'unité de QG : Liste le QG auquel la base aérienne est rattachée (*HHQ*) ainsi que le QG opérationnel (*OHQ*) auquel ce QG est rattaché. (Par exemple, la base soviétique 77 SAD est rattachée au Commandement aérien de Moscou (*HHQ*), lui-même rattaché au District Militaire de Moscou (*OHQ*). De cette information, les bases aériennes peuvent être assignées à d'autres QG via la fenêtre de sélection de nouveau QG (5.4.25). Notez qu'il y a des restrictions spécifiques sur les QG pouvant se rattacher des bases aériennes (8.3).

La nationalité : Toutes les unités soviétiques sont annotées par la mention *SU*.

Les besoins logistiques de l'unité : Pour le ravitaillement, le carburant et les munitions, les quantités indiquées sont listées par type disponible comparé au total nécessaire. Pour les troupes non combattantes des composantes terrestres, le premier nombre indique le support total disponible lors de la dernière phase de ravitaillement comparé au total nécessaire. Le support total inclus les troupes non combattantes des composantes terrestres directement rattachées à la base aérienne tel qu'indiqué sur la partie gauche de l'écran ainsi que les celles directement envoyés du QG. Les troupes en excès dans les QG sont réparties entre les unités de combat et les QG subordonnés à portée selon leurs besoins.

Le coût de transport : Affiche le coût de transport stratégique ferroviaire, naval, amphibie ou aérien de la base aérienne.

Le statut de ravitaillement : Affiche le statut de ravitaillement de la base aérienne, ravitaillé, isolé ou ravitaillé par une tête de pont. Si l'unité est ravitaillée, le nombre entre parenthèses indique le nombre de points de déplacement jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche. Toutes les unités affichent *In supply (0 MP)* au premier tour des scénarios puisqu'il n'y a pas encore eu de phase logistique.

Les détails de ravitaillement : Affiche la fenêtre de description du ravitaillement (5.4.26).

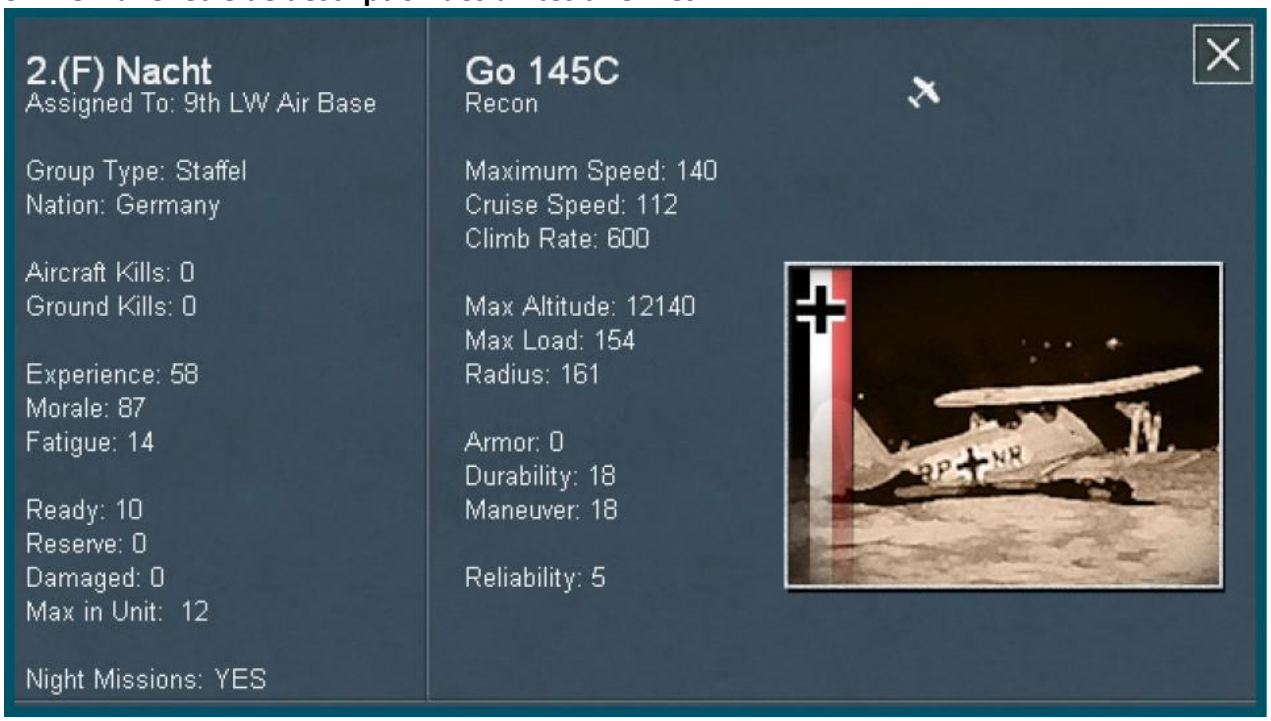
Les portés aériennes : Permet au joueur de sélectionner entre quatre portée (toutes portées, moins de 20, moins de 40, 41 ou plus). Ce réglage détermine quelles unités aériennes de la réserve nationale seront affichées quand le bouton '*ASSIGN*' est sélectionné. De plus, Le système d'engagement aérien automatique utilise ce réglage pour déterminer quels types d'unités aériennes seront rattachés à la base.

Le niveau d'engagement : Indique le nombre d'unités aériennes remplissant la condition de portée que l'ordinateur tentera d'assigner automatiquement à la base. Sous ce nombre se trouvent des boutons pour augmenter (*ADD*) ou diminuer (*SUB*) le niveau actuel. Sélectionner le bouton *MOVE* transfère automatiquement les unités aériennes pour atteindre le niveau d'engagement, mais uniquement pour cette base.

Démobiliser l'unité : Affiché si la base aérienne peut être démobilisée. Permet au joueur de démobiliser l'unité et d'envoyer ses composantes à leur pool de production spécifique (18.5).

Délocaliser l'unité : Permet au joueur de délocaliser une base aérienne jusqu'à un hexagone ravitaillé de ville (7.6.5). Le QG et ses unités de soutien subissent des pertes liées à ce déplacement. Tout appareil aérien endommagé dans les unités aériennes seront perdus (7.6.5).

5.4.18. La fenêtre de description des unités ariennes



Cette fenêtre est accessible en sélectionnant le nom de l'unité aérienne dans la fenêtre de description des bases aériennes (5.4.17) auquel elle est rattachée. Elle est également accessible en sélectionnant la localisation de l'unité aérienne dans le rapport de commandant.

La fenêtre affiche des informations détaillées concernant l'unité aérienne sélectionnée, notamment le nombre, le statut, et les spécifications du type d'appareil aérien.

La partie gauche de l'écran affiche les informations suivantes :

Le nom : la désignation de l'unité aérienne.

La base aérienne : La base aérienne au quelle est rattachée l'unité aérienne.

Le groupe : Le type de groupe (8.1.2).

La nationalité : de l'unité aérienne.

Les appareils détruits : Le nombre d'appareils aériens ennemis détruits.

Les composantes terrestres détruites : Le nombre de composantes terrestres ennemies détruites.

L'expérience : L'expérience actuelle de l'unité.

Le moral : Le moral actuel de l'unité.

La fatigue : le niveau de fatigue actuel de l'unité.

La disponibilité : Le nombre d'appareils aériens disponibles (capables d'accomplir une mission aérienne) dans l'unité

En réserve : Le nombre d'appareils aériens en réserve dans l'unité (ils peuvent être rendus disponibles si le nombre d'appareils disponibles n'excède pas le maximum et que la base a suffisamment de ravitaillement et de soutien (8.1.1).

Endommagés : Le nombre d'appareils aériens endommagés dans l'unité (incapable d'accomplir une mission aérienne).

La capacité maximale : Le nombre maximum d'appareils aériens dans l'unité (la réserve n'est pas comptée dans ce maximum).

Le type d'entrainement : Affiché pour les chasseurs-bombardiers pour indiquer le type de mission (chasse ou bombardement) a laquelle ils ont été entrainés.

La partie droite de l'écran affiche les informations suivantes :

Illustration : Une silhouette et une photographie de l'appareil aérien.

Le modèle : le modèle de l'appareil aérien.

Le type : modèle de l'appareil aérien (8.1.3).

Les spécifications de l'appareil : La vitesse maximale, la vitesse de croisière, la vitesse ascensionnelle, la charge maximale, le rayon d'action, le blindage, la résistance, la manœuvrabilité, et la fiabilité. Le rayon d'action est utilisé pour évaluer la distance que l'unité peut effectuer lors d'une mission, la vitesse de croisière et le moral sont utilisés pour déterminés la distance totale que l'unité peut parcourir durant un tour. La fiabilité est basée sur le type de motorisation et utilisée pour déterminée si un appareil est endommagé après une mission pour des raisons mécaniques. Toutes les autres statistiques sont utilisées pour déterminer le résultat des engagements lors des combats aériens et des tirs antiaériens, ainsi que les mesures d'évasion.

Missions nocturnes : Permute entre *YES* et *NO*. Utilisé pour assigner une unité aérienne aux missions nocturnes.

Les types de missions : Affiché pour les unités de chasseurs-bombardiers pour permuter entre les missions de chasse et de bombardements.

La partie basse de la fenêtre affiche les informations suivantes :

Les équipements : Présente les armes, réservoir largables, et les systèmes électroniques transportés par l'appareil aérien, ainsi que leur nombre, leur nom, et leur orientation (*Fwd* (devant), *Side* (flanc), *TR* (arrière dorsale), *BR* (arrière ventrale), *Rear* (arrière), *Int* (interne), *Ext* (externe).

RESERVE : Sélectionner ce lien pour transférer l'unité aérienne à la réserve aérienne nationale (8.4).

DEMOBILISER : Permet au joueur de démobiliser l'unité aérienne et renvoyer ses appareils au pool de remplacement.

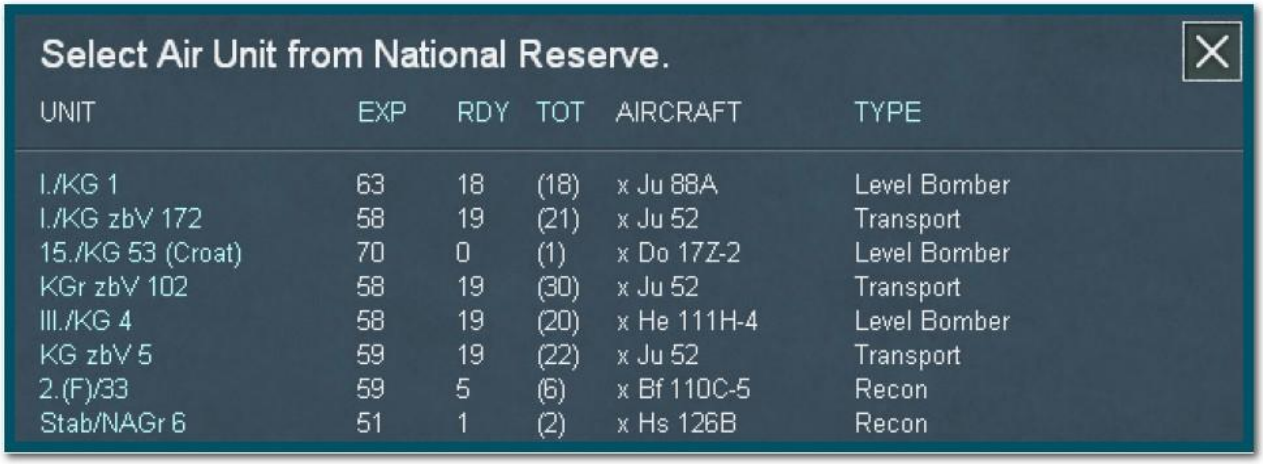
REMPLACEMENTS : Permute entre autorisés et non-autorisés. Le réglage par défaut est autorisé, ce qui signifie que l'unité sera à même de recevoir des appareils aériens de remplacements du type actuel durant la phase logistique. Dans le cas contraire, l'unité aérienne ne recevra aucun nouvel appareil durant cette phase.

CHANGEMENT : Permute entre le changement automatique et manuel de modèle assigné à l'unité aérienne. Le réglage par défaut est l'amélioration automatique.

Automatique : Laisse l'ordinateur gérer automatiquement les améliorations et déclassements de modèle d'appareil aériens assignés à l'unité.

Manuel : Affiche la liste des modèles et du nombre d'appareils aériens vers lesquels le modèle actuel peut être amélioré ou déclassé, ainsi que le nombre d'appareils en question produit entre parenthèses. Les modèles en bleu avec un lien sont actuellement disponibles pour un changement, ce qui s'effectue en sélectionnant le lien (8.1.5).

5.4.19 La fenêtre de sélection des unités aériennes de la réserve nationale



Select Air Unit from National Reserve.

UNIT	EXP	RDY	TOT	AIRCRAFT	TYPE
I./KG 1	63	18	(18)	x Ju 88A	Level Bomber
I./KG zbV 172	58	19	(21)	x Ju 52	Transport
15./KG 53 (Croat)	70	0	(1)	x Do 17Z-2	Level Bomber
KGr zbV 102	58	19	(30)	x Ju 52	Transport
III./KG 4	58	19	(20)	x He 111H-4	Level Bomber
KG zbV 5	59	19	(22)	x Ju 52	Transport
2.(F)/33	59	5	(6)	x Bf 110C-5	Recon
Stab/NAGr 6	51	1	(2)	x Hs 126B	Recon

Cette fenêtre est accessible via le lien ASSIGNER la fenêtre de description des bases aériennes (5.4.17) et affiche une liste d'unités aériennes de la réserve aérienne nationale, ainsi que la possibilité pour le joueur de les transférer aux bases aériennes. Les informations fournies incluent la désignation de l'unité aérienne, le niveau actuel d'expérience (*EXP*), le nombre d'appareil aérien disponibles dans l'unité (*RDY*), le nombre total d'appareils dans l'unité (*TOT*), le modèle des appareils de l'unité (exemple HE-111), et le type d'appareil (exemple : bombardier). Sélectionner l'unité aérienne la transfère à la base précédemment sélectionnée. La liste peut être triée par *EXP*, *RDY* et *TOT*. Sélectionner *TYPE* ajoute un filtre par type d'appareil qui permet au joueur d'afficher tout, aucun ou certains types spécifiques d'appareils dans la réserve. Notez que les unités aériennes listées correspondent au réglage de portée aérienne sélectionnée pour cette base.

5.4.20. La fenêtre de description des composantes terrestres

Cette fenêtre est accessible depuis toute fenêtre de description d'unité et de ville et fournit les informations détaillées concernant les éléments terrestres suivants :

Nom : Le nom et une silhouette de la composante terrestre

Nationalité : la nationalité

Type : le type de l'unité

Effectif : Le nombre d'hommes dans la composante terrestre

Vitesse : La mesure relative de la capacité de manœuvre de la composante terrestre. Utilisé pour les calculs de combat.

Taille : La taille relative de la composante terrestre. Utilisé pour les calculs de combat.

Blindage frontal, latéral, supérieur : La quantité relative de blindage de la composante terrestre. C'est un des facteurs déterminant l'efficacité des tirs ennemis durant le combat.

Coût de chargement : Utilisé pour déterminer le coût de transport ferroviaire et aérien

Consommation de carburant : Utilisé pour déterminer la consommation de carburant pour les opérations de ravitaillement

Consommation de munitions : Utilisé pour déterminer la consommation de munitions pour les opérations de ravitaillement

Fiabilité : Utilisé pour déterminer si un char d'assaut/véhicule blindé est endommagé pour des problèmes mécaniques

Coût de construction : La quantité de ravitaillement nécessaire pour produire l'item

Première année : L'année où la composante est entré ou entre en production

Premier mois : Le mois où la composante est entré ou entre en production

Dernière année : L'année où la composante n'est plus ou ne sera plus produite

Dernier mois : Le mois où la composante n'est plus ou ne sera plus produite

Illustration : Une photographie de la composante terrestre

Information d'équipement :

>> Équipement : le nombre et la nomenclature complète de ce type de composante >>

>> Orientation : la direction dans laquelle l'équipement fait feu

>> *ROF* et *ACC* : modificateur à la cadence de tir (*ROF*) et à la précision (*ACC*) d'un équipement. La cadence de tir et la précision sont des modificateurs. Le premier est un modificateur négatif qui s'applique aux équipements montés sur un véhicule reflétant les restrictions d'utilisation à l'intérieur du véhicule. Le second est un modificateur positif qui augmente la précision de l'équipement reflétant à la fois la stabilisation et les meilleures optiques de la plate-forme de tir. Par exemple, depuis l'éditeur de scénario, le canon F-34 de 76 mm a une cadence de tir de 10. Quand il est monté sur un T-34, le modificateur est de -5, résultant en une cadence de tir de 5.

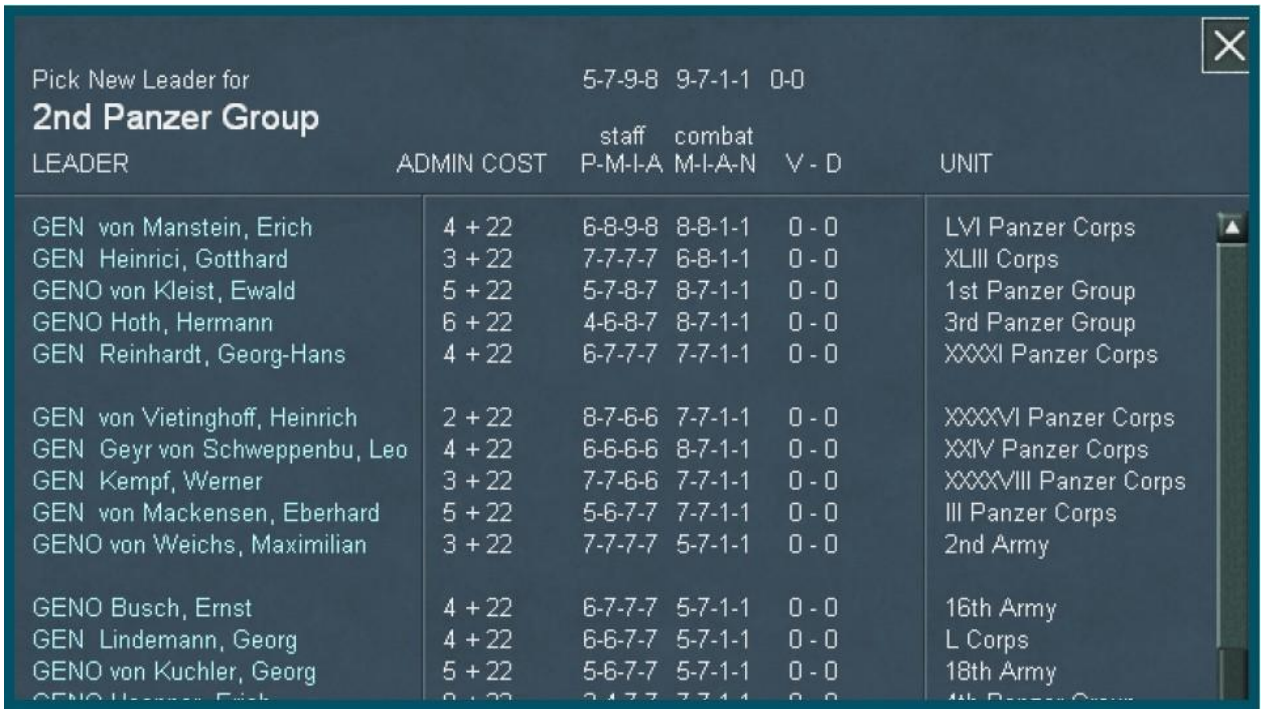
>> *AMMO* : la quantité de munitions transportées par cet équipement

5.4.21. La fenêtre de description du commandement

Cette fenêtre est accessible en sélectionnant le nom de l'officier dans la fenêtre de description des QG (5.4.16) et fournit des informations sur ses compétences, le nombre de ses victoires et de ses défaites, ses restrictions de commandement et le coût administratif pour le remplacer (11.0).

La fenêtre de description du commandement fournit une photographie de l'officier et affiche son grade, son nom complet, le nombre de victoires et de défaites, les restrictions de commandement (aucune, seulement terrestre, seulement aérien, seulement SS), le niveau de commandement maximum autorisé (Corps/Armée, Groupe d'Armée/District Militaire/Front, GQG) et le coût de limogeage en points d'administration, ce qui active la fenêtre de sélection de nouvel officier (5.4.22).

5.4.22. La fenêtre de sélection d'un nouvel officier



Pick New Leader for 5-7-9-8 9-7-1-1 0-0

2nd Panzer Group

LEADER	ADMIN COST	staff P-M-I-A	combat M-I-A-N	V - D	UNIT
GEN von Manstein, Erich	4 + 22	6-8-9-8	8-8-1-1	0 - 0	LVI Panzer Corps
GEN Heinrici, Gotthard	3 + 22	7-7-7-7	6-8-1-1	0 - 0	XLIII Corps
GENO von Kleist, Ewald	5 + 22	5-7-8-7	8-7-1-1	0 - 0	1st Panzer Group
GENO Hoth, Hermann	6 + 22	4-6-8-7	8-7-1-1	0 - 0	3rd Panzer Group
GEN Reinhardt, Georg-Hans	4 + 22	6-7-7-7	7-7-1-1	0 - 0	XXXXI Panzer Corps
GEN von Vietinghoff, Heinrich	2 + 22	8-7-6-6	7-7-1-1	0 - 0	XXXXVI Panzer Corps
GEN Geyr von Schweppenbu, Leo	4 + 22	6-6-6-6	8-7-1-1	0 - 0	XXIV Panzer Corps
GEN Kempf, Werner	3 + 22	7-7-6-6	7-7-1-1	0 - 0	XXXXVIII Panzer Corps
GEN von Mackensen, Eberhard	5 + 22	5-6-7-7	7-7-1-1	0 - 0	III Panzer Corps
GENO von Weichs, Maximilian	3 + 22	7-7-7-7	5-7-1-1	0 - 0	2nd Army
GENO Busch, Ernst	4 + 22	6-7-7-7	5-7-1-1	0 - 0	16th Army
GEN Lindemann, Georg	4 + 22	6-6-7-7	5-7-1-1	0 - 0	L Corps
GENO von Kuchler, Georg	5 + 22	5-6-7-7	5-7-1-1	0 - 0	18th Army

Cette fenêtre est accessible depuis le lien de limogeage de la fenêtre de description du commandement (5.4.21) et permet au joueur de démettre l'officier de ses fonctions de commandement du QG et en sélectionner un nouveau.

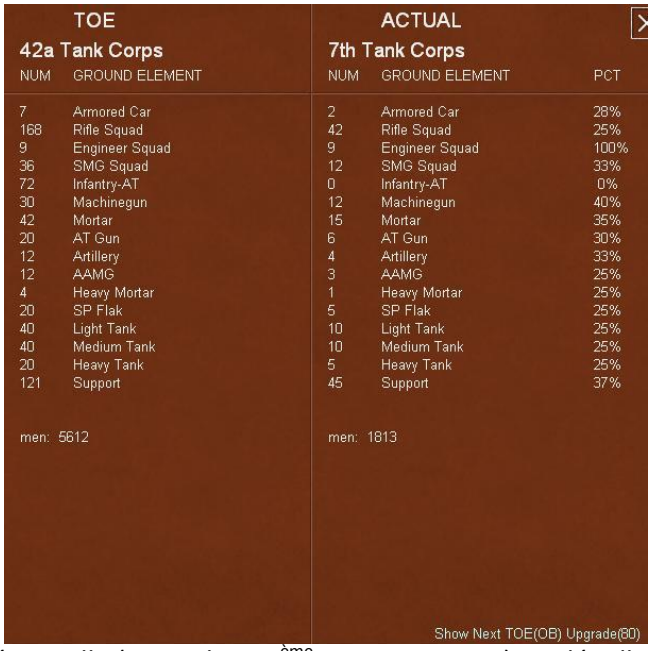
La fenêtre liste tous les officiers disponibles pour prendre le commandement du QG sélectionné. Pour chacun, la fenêtre affiche le coût administratif pour effectuer le remplacement, l'évaluation de ses compétences, le nombre de ses victoire et défaites, et, si c'est applicable, le QG que commande actuellement l'officier. Les compétences d'encadrement de l'officier actuel et le nombre de victoires et de défaites sont listés au sommet de la fenêtre pour comparaison. La séquence de lettres correspond aux évaluations suivantes :

P - Politique, M – Moral, I – Initiative, A – Administrative M – Mécanisée, I – Infanterie, A – Aérienne, N – Navale, V – Victoires, D – Défaites.

Sélectionner un officier le place au commandement du QG et démet l'officier actuel, qui retourne au pool d'officier sans assignation. Si le nouvel officier nécessite une promotion pour prendre le commandement du QG, un 'P' est affiché à côté du coût administratif (11.4).

5.4.23. La fenêtre de Table d'équipement (*TOE*) d'unité

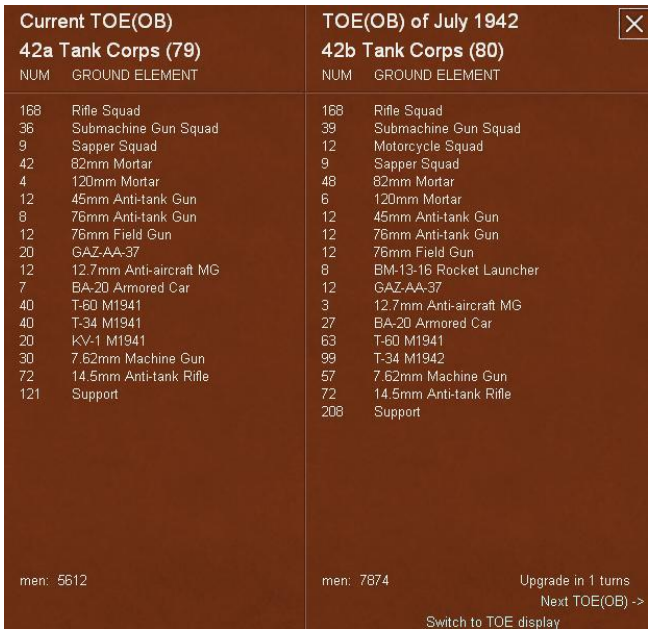
La fenêtre de TOE est accessible depuis la fenêtre de description de toutes unités terrestres. La partie gauche de la fenêtre affiche le nom de l'unité générique (exemple : panzer division type 43) et détaille le type générique (exemple : composante terrestre « char moyen ») et le nombre de composantes terrestres nécessaires pour que ce type d'unité soit équipé et utilisé à 100 %, c'est-à-dire notamment les effectifs nécessaires pour rendre l'unité parfaitement opérationnelle.



La partie droite de la fenêtre affiche le nom de l'unité actuelle (exemple : 17ème Panzer Division), et détaille le nombre actuel de composantes terrestres par type générique dans l'unité. Une colonne supplémentaire compare le nombre actuel de chaque composante terrestre au pourcentage du nombre de TOE. Pour les unités qui s'améliorent, un lien '*Show next TOE(OB) upgrade*' apparait dans le coin inférieur droit de la fenêtre. Sélectionner ce lien affiche la fenêtre d'amélioration de TOE (voir section 5.4.24). Le TOE théorique des types d'unités de soutien peut être visualisé en utilisant le lien TOE dans la fenêtre de sélection d'unité de soutien (5.4.15).

5.4.24. La fenêtre d'amélioration de la TOE

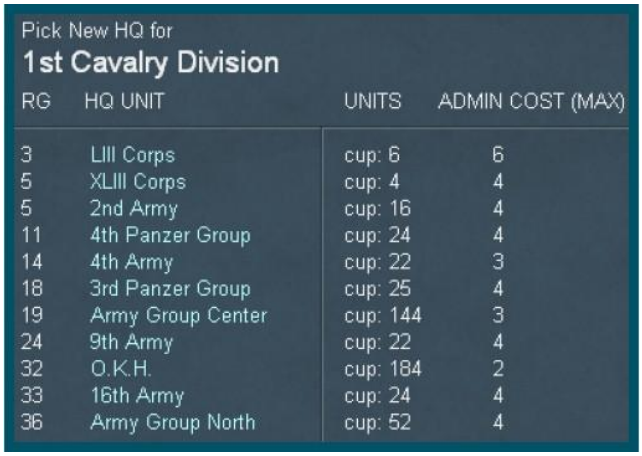
Cette fenêtre est accessible depuis la fenêtre de TOE (5.4.23) et utilise une série de liens pour afficher les futures TOE des améliorations pour le type d'unité sélectionné. La partie gauche de la fenêtre affiche la TOE (OB) actuel pour cette unité, qui inclut le type actuel (exemple : Panzer IVf) ainsi que le nombre de composantes terrestres (section 7.2). La partie droite de l'écran affiche la TOE (OB) suivant correspondant à l'amélioration de l'unité ainsi que le mois et l'année où l'amélioration commence.



Les liens au bas droit de l'écran peuvent être sélectionnés pour visualiser par ordre chronologique les améliorations (*Next TOE (OB)* et *Prev TOE (OB)*), ou revenir à la fenêtre de TOE. Par exemple, en 1941, la fenêtre de TOE pour la 4ème Panzer Division, montre la TOE d'une division panzer type 41. En sélectionnant le lien '*Show next TOE (OB)*' le type actuel 41 s'affiche dans la partie gauche de l'écran et le type 42 dans la partie droite avec la date d'amélioration de TOE soit Avril 1942. Sélectionner à nouveau 'Next TOE (OB)' permet au joueur de passer en revue la séquence d'amélioration pour 1943, 1944 et 1945.

5.4.25. La fenêtre de sélection de nouveau QG

Cette fenêtre est accessible depuis le lien *HHQ*/*OHQ* de la fenêtre de description de toutes unités terrestres pour réassigner des unités à un nouveau QG. La fenêtre liste les QG disponibles auxquels l'unité peut être réassignée et présente les quatre colonnes suivantes :



RG : la portée en hexagones du QG.

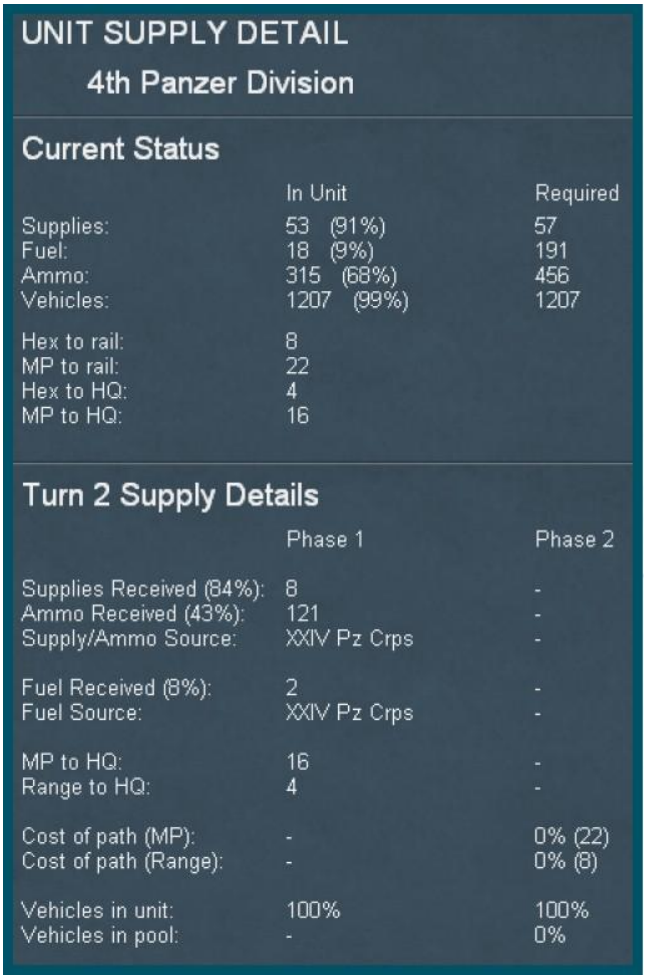
Unité de QG *:* Le nom du QG. Le sélectionner réassigne immédiatement l'unité à ce QG. Il n'y a pas de boite de confirmation.

Unités : Affiche le nombre actuel de points de commandement correspondant aux unités rattachées au QG.

Coût administratif (max) : Liste le coût maximum en points d'administration pour réassigner l'unité au QG (12.2.1).

5.4.26. La fenêtre de description du ravitaillement

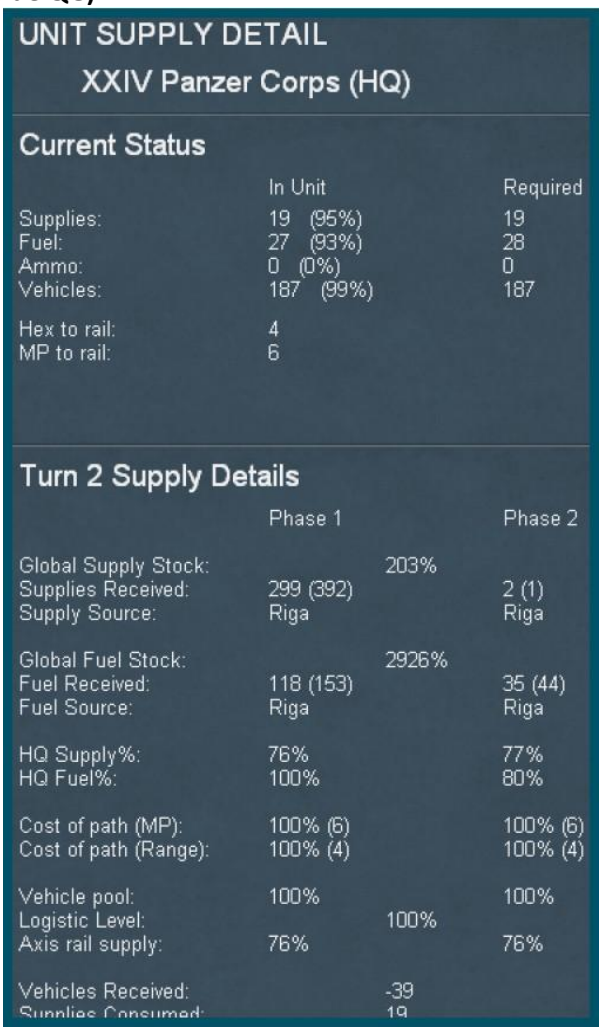
Cette fenêtre est accessible depuis la fenêtre de description de toutes unités terrestres ainsi que depuis la liste des unités du rapport de commandant. Les informations qu'elle contient change selon qu'il s'agisse d'un QG (voir section 7.6.1) qui peut fournir du ravitaillement aux unités rattachées (voir section 20.1.5), d'une unité de combat, d'une base aérienne, d'une unité de réparation ferroviaire ou d'une unité de soutien. La fenêtre est divisée en deux parties, le statut actuel et les détails de ravitaillement du tour.



5.4.26.1. Le statut actuel
A part quelques exceptions, cette section est la même pour tous les types d'unités.

La partie supérieure de l'écran fournit le statut actuel du ravitaillement et de la logistique en listant la quantité et le pourcentage de ravitaillement, de carburant, de munitions, et des véhicules des unités comparés à la quantité nécessaire pour atteindre 100% des besoins. En-dessous se trouve la distance à la fois en hexagones en en points de déplacement (*MP*) entre l'unité et le terminus ferroviaire le plus proche servant de source de ravitaillement. Pour les unités de soutien, aucune information n'est fournie. Pour tous les autres types d'unités à la l'exception des QG, la porté en hexagones et en *MP* jusqu'au QG auquel elles sont rattachées est également fournie. Pour les unités de QG qui ont procédé à l'intensification du ravitaillement (section 20.6), le message relatif à cet effet est affiché au sommet de la section.

5.4.26.2. La description du ravitaillement du tour (Unités de QG)
Pour les unités de QG pouvant distribuer du ravitaillement, les informations suivantes sont affichées :



Stock global de ravitaillement : Le pourcentage d'approvisionnement dans le stock global comparé aux besoins globaux.

Ravitaillement reçu : Le tonnage d'approvisionnement reçu dans chacun des deux sous-segments de distribution ainsi que le nombre des besoins totaux de toutes les unités rattachées entre parenthèses.

Source du ravitaillement : L'hexagone d'agglomération ou urbain dans le réseau de ravitaillement duquel celui-ci est tiré dans chacun des deux sous-segments de distribution.

Stock global de carburant : Le pourcentage de carburant dans le stock global comparé aux besoins globaux.

Carburant reçu : Le tonnage de carburant reçu dans chacun des deux sous-segments de distribution ainsi que le nombre des besoins totaux de toutes les unités rattachées entre parenthèses.

Origine du carburant : L'hexagone d'agglomération ou urbain dans le réseau de ravitaillement duquel le carburant est tiré dans chacun des deux sous-segments de distribution.

% de ravitaillement du QG : Le pourcentage des besoins en approvisionnement des unités rattachées que le QG est capable de distribuer dans chacun des deux sous-segments.

% de carburant du QG : Le pourcentage des besoins en carburant des unités rattachées que le QG est capable de distribuer dans chacun des deux sous-segments.

Coût du trajet (*MP*) : Le pourcentage est le modificateur de distribution du ravitaillement basé sur la distance en points de déplacement (*MP*) depuis l'unité jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche (20.4.3) ainsi que le nombre de *MP* entre parenthèses.

Coût du trajet (distance) : Le pourcentage est le modificateur de distribution du ravitaillement basé sur la distance en hexagones depuis l'unité jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche (20.4.3) ainsi que le nombre de hexagones entre parenthèses.

Parc de véhicules : Le modificateur de pénurie de véhicules (20.1.4.1) exprimé en pourcentage pour chaque sous-segment de distribution du ravitaillement.

Niveau de logistique : Le réglage d'aide à la logistique (3.3.3).

Ravitaillement ferroviaire de l'Axe (seulement pour les unités de l'Axe) : Un pourcentage modifiant le ravitaillement de l'Axe basé sur la date et la position (20.4.3).

Véhicules reçus : Le nombre de véhicules de transport reçus durant la phase logistique.

Ravitaillement dépensé : Le tonnage de ravitaillement dépensé durant la phase de logistique.

5.4.26.3. La description du ravitaillement du tour (sauf unités de QG)
Pour les unités pouvant recevoir du ravitaillement d'un QG.

Approvisionnement reçu (%) : Le tonnage d'approvisionnement reçu dans chaque sous-segment de distribution. Le pourcentage est la quantité totale de tout type de ravitaillement comparée aux besoins globaux.

Munitions reçues (%) : Le tonnage de munitions reçu dans chaque sous-segment de distribution. Le pourcentage est la quantité totale de munitions comparée aux besoins globaux.

Origine de l'approvisionnement /munitions : L'hexagone d'agglomération ou urbain dans le réseau de ravitaillement duquel l'approvisionnement (et les munitions distinguées) sont tirés dans chacun des deux sous-segments de distribution.

Carburant reçu (%) : Le tonnage de carburant reçu dans chaque sous-segment de distribution. Le pourcentage est la quantité totale de carburant comparée aux besoins globaux.

Origine du carburant : L'hexagone d'agglomération ou urbain dans le réseau de ravitaillement duquel le carburant est tiré dans chacun des deux sous-segments de distribution.

***MP* jusqu'au QG** : Le nombre de points de déplacement pour le trajet logistique depuis l'unité jusqu'au QG auquel elle est rattachée (non indiquée pour les unités de soutien).

Distance jusqu'au QG : Le nombre d'hexagones pour le trajet logistique depuis l'unité jusqu'au QG auquel elle est rattachée (non indiquée pour les unités de soutien).

Coût du trajet (*MP*) : Le pourcentage est le modificateur de distribution du ravitaillement basé sur la distance en points de déplacement (*MP*) depuis l'unité jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche (20.4.3) ainsi que le nombre de *MP* entre parenthèses (non indiquée pour les unités de soutien).

Coût du trajet (distance) : Le pourcentage est le modificateur de distribution du ravitaillement basé sur la distance en hexagones depuis l'unité jusqu'au terminus ferroviaire le plus proche (20.4.3) ainsi que le nombre de hexagones entre parenthèses (non indiquée pour les unités de soutien).

Véhicules dans l'unité : Le pourcentage de véhicules organiques assignés à l'unité comparé au besoin.

Véhicules dans le parc : Le modificateur de pénurie de véhicules (20.1.4.1) exprimé en pourcentage pour chaque sous-segment de distribution du ravitaillement.

Niveau de logistique : Le réglage d'aide à la logistique (3.3.3).

Munitions soviétiques (pour les unités soviétiques à l'exception des QG) : Un pourcentage lié à la pénurie de munitions soviétiques (20.3.2).

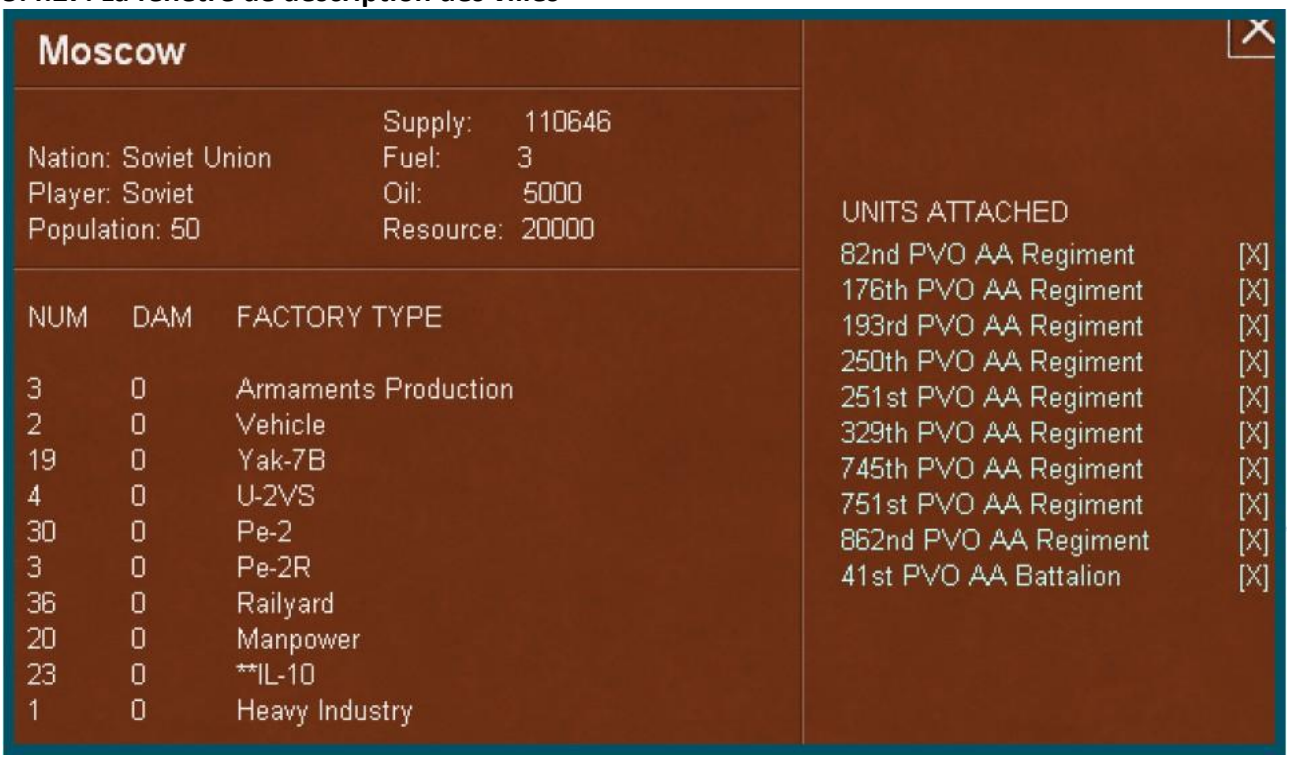
Ravitaillement ferroviaire de l'Axe (seulement pour les unités de l'Axe) : Un pourcentage modifiant le ravitaillement de l'Axe basé sur la date et la position (20.4.3).

Véhicules reçus : Le nombre de véhicules de transport reçus durant la phase logistique.

Ravitaillement dépensé : Le tonnage de ravitaillement dépensé durant la phase de logistique.

Notez que pour les unités de combat qui se regroupent, se fractionnent ou fusionne (section 7.5.3), les informations relatives au ravitaillement sont divisées ou regroupées en fonction de l'action entreprise et affichées dans la section de description du ravitaillement du tour.

5.4.27. La fenêtre de description des villes



Cette fenêtre est accessible depuis la boite d'information générale et de localisation. Elle affiche normalement les informations suivantes :

Nom : Le nom de l'hexagone de ville, d'agglomération ou urbain.

Nationalité : La nationalité de la localité

Axe/Soviétique : Le nom du joueur qui contrôle actuellement la localité

Population : La population en points, où chacun représente 50 000 habitants

Stocks : La quantité de ravitaillement, de carburant, de pétrole et de ressources actuellement en stock dans la localité

Site de production : La liste des sites de production de la localité présentée selon les trois colonnes suivantes :

>> *NUM* : Le nombre de site de production du type donnée (points d'industrie)

>> *DAM* : le pourcentage de dommages subis par ce type de site de production

>> Le nom du site de production, avec '*' indiquant un site non opérationnel

ASSIGNER/FORMER : Affiche la fenêtre de sélection des unités de soutien (5.4.15), qui permet le rattachement manuel d'unités antiaérienne à cette localité. Permet au joueur soviétique de créer des unités antiaériennes sans coût administratif.

UNITES RATTACHEES : Liste les unités antiaériennes rattachées à la localité

En mode de transport ferroviaire (F2), pour les hexagones industriels soviétiques capables d'évacuation (14.2.1.2) les informations suivantes sont affichées :

Nom : Le nom de l'hexagone de ville, d'agglomération ou urbain.

Nationalité : La nationalité de la localité

Axe/Soviétique : Le nom du joueur qui contrôle actuellement la localité

Population : La population en points, où chacun représente 50 000 habitants

Coût ferroviaire : Le coût en capacité ferroviaire pour évacuer le site de production soviétique actuellement sélectionné durant le mode de transport ferroviaire (F2)

Site de production : La liste des sites de production à évacuer de la localité présentée selon les quatre colonnes suivantes :

>> *NUM* : Le nombre de site de production du type donnée (points d'industrie

>> *DAM* : le pourcentage de dommages subis par ce type de site de production

>> Le nom du site de production, avec '*' indiquant un site non opérationnel

>> *MOVE* : Le lien utilisé pour transférer les industries soviétiques jusqu'à une autre localité. Chaque site de production possède des boutons >> et << pour en augmenter ou en diminuer le nombre.

5.4.28. La fenêtre de sélection de cible

Cette fenêtre est accessible dans le mode bombardement stratégique quand le joueur en phase effectue un clic-droit sur une ville ennemie grisée pour choisir le site de production spécifique qui sera l'objet d'une mission aérienne de bombardement stratégique (5.3.8). La fenêtre affiche le nom de la ville et liste les types de site disponible comme cible selon les trois colonnes suivantes :

Nom : Le nom du type de site de production avec un lien vers la fenêtre de sélection des unités aériennes (5.4.29).

TAILLE : Le nombre de points industriels de ce type dans l'hexagone.

DAM : Le pourcentage de dommages actuellement subis par ce type de site de production.

5.4.29. La fenêtre de sélection des unités aériennes

Cette fenêtre est destinée à sélectionner manuellement les unités aériennes lors de l'utilisation de l'interface pour des missions aériennes de bombardement tactique (F6), de bombardement d'aérodrome (F7), de bombardement stratégique (F8) et de transport (F9) (5.3). La partie principale de la fenêtre liste les unités aériennes capables d'effectuer la mission selon les six colonnes suivantes :

RG : La portée en hexagones depuis la base aérienne au quelle l'unité est rattachée jusqu'à la cible

UNITE : Le nom de l'unité aérienne. Sélectionner un nom dé/sélectionne une unité aérienne pour la mission. Son nom est ombrée en jaune quand il est sélectionné ; et en bleu quand il ne participe pas à la mission. La fenêtre peut être présentée avec des unités présélectionnées par l'ordinateur.

TYPE : Le nom du modèle des appareils de l'unité aérienne, par exemple Do-177-2

CLASSE : Une classification du type générale d'appareils de l'unité aérienne, par exemple, bombardier, chasseur-bombardier assigné au bombardement sont listés comme 'chasseur-bombardier-B' (voir section 16.1.7)

DISPONIBLE : Le nombre d'appareils disponibles dans l'unité aérienne

UTILISE : Le pourcentage du rayon d'action de l'unité déjà parcouru (16.1.1)

Pour toutes les missions, la partie basse de la fenêtre affiche les éléments suivants :

Le total des appareils : Comptabilise le nombre d'appareils actuellement sélectionné pour la mission réparti en chasseurs (*FTR*), bombardiers (*BMR*), appareils de transport (*TPT*), chasseurs-bombardiers assignés en bombardement sont comptabilisés parmi les *BMR*.

LANCER : Sélectionner ce bouton pour effectuer la mission avec les unités actuellement sélectionnées.

ANNULER : Sélectionner ce bouton ferme la fenêtre de sélection sans accomplir de mission

TOUT SELECTIONNER : Sélectionne toutes les unités aériennes listées pour effectuer la mission

DESELECTIONNE TOUT : Désélectionne toutes les unités actuellement sélectionnées

Les missions de transport aérien affichent les informations supplémentaires :

Les missions de parachutage de ravitaillement :

>> *LIFT TYPE* permute entre le parachutage de ravitaillement/munitions ou de carburant

>> Le tonnage transporté affiche la quantité maximale de ravitaillement que l'unité sélectionné peut transporter

Le transport ou le parachutage d'unité :

>> Le nom de l'unité à transporter ou à parachuter

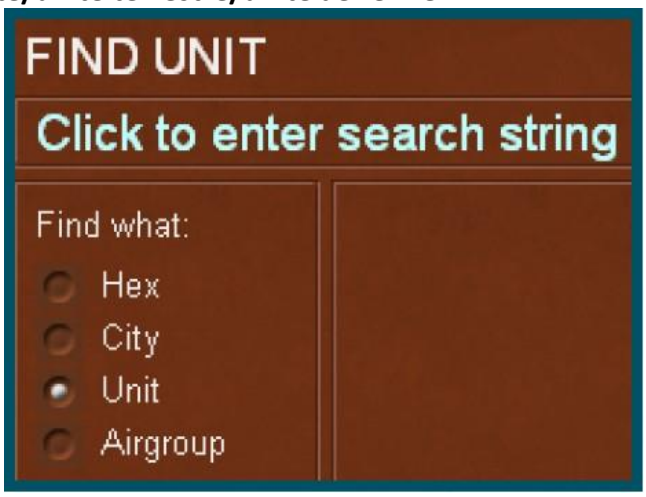
>> Le coût de transport – le coût pour transporter ou parachuter les armements de l'unité

>> Sorties nécessaires – le nombre minimum de sorties aériennes que l'unité devra effectuer pour transporter ou parachuter l'unité

>> Sorties maximales - le nombre maximum de sorties aériennes que l'unité peut effectuer pour la mission. Notez que le nombre de 'Sorties maximales' doit être au moins égal au nombre de 'sorties nécessaires' pour que l'unité aérienne puisse effectuer la mission.

5.4.30. La fenêtre de recherche hexagone/localité/unité terrestre/unité aérienne

Cette fenêtre est accessible en utilisant le raccourci (h). Elle présente les quatre parties suivantes :



Chercher hexagone / localité / unité terrestre / unité aérienne : le titre changeant en fonction de la sélection du type ci-dessous

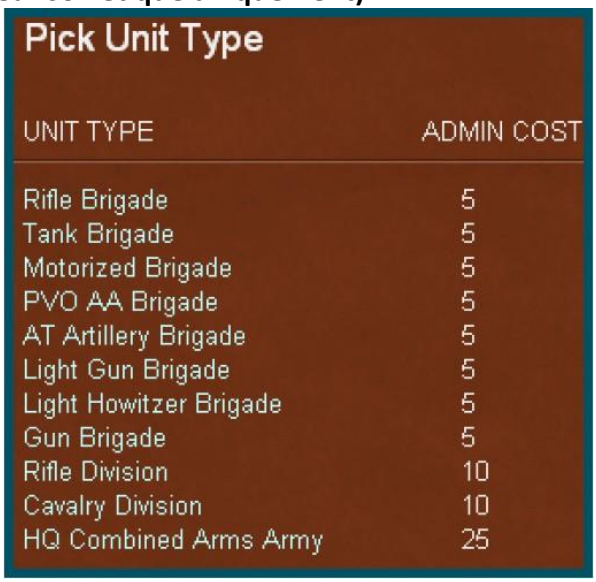
Boite d'entrée de la recherche : Une boite utilisée pour indiquer les coordonnées d'un hexagone, le nom d'une localité, d'une unité terrestre ou aérienne. La recherche n'est pas sensible à la casse (*ndt : ne tient pas compte des majuscules*). Cliquer gauche dans la section ouvre la boite de recherche.

Type de recherche : Permet au joueur de sélectionner l'un des quatre types d'éléments à chercher, soit un hexagone, une localité, une unité terrestre ou une unité aérienne.

Résultats et « Aller à » : Affiche le résultat de la recherche. Un bouton « Aller à » affiche la fenêtre de description adéquat de lieu ou de l'unité choisi. Si les termes de la recherche aboutissent à plusieurs résultats, le bouton « résultat suivant » est également affiché, permettant la sélection parmi les choix possibles.

5.4.31. La fenêtre de sélection de type d'unités (joueur soviétique uniquement)

Cette fenêtre est accessible au joueur soviétique en sélectionnant le bouton 'Construire une nouvelle unité' depuis le menu d'information cartographique (5.1.2.1). La fenêtre présente une colonne des types d'unités listant les unités de combat et de QG disponible à la création et le coût administratif pour cette création. Sélectionner une unité dans la première colonne dépense automatiquement le nombre de points administratif affiché et crée une unité de ce type (18.1.2). Il n'y a pas de boite de confirmation. La sélection ferme automatiquement la fenêtre de sélection et ouvre celle de description de l'unité nouvellement créée.



6. La carte et la topographie

La carte affiche les éléments topographiques et politiques des territoires où la guerre germano-soviétique s'est essentiellement déroulée, ainsi que la plus grande partie du réseau ferroviaire. Une grille hexagonale est surimprimée afin de réguler les déplacements, les combats et le ravitaillement. Les effets climatiques (22.0) sont également intégrés à la cartographie et à la topographie.

6.1. La carte

Chaque hexagone de la carte couvre un diamètre d'une dizaine de miles et est associé à un type d'élément topographique, bien qu'il puisse y avoir d'autres éléments dans ou sur les bords de l'hexagone. Les hexagones peuvent contenir des villes, qui peuvent abriter des sites de production. Les villes n'ont pas normalement d'effets de terrain par elles-mêmes, toutefois les unités de l'Axe s'y trouvant peuvent ne pas être affectées par la règle de premier hiver (22.3). Les cours d'eau et les lacs bordant un hexagone mais couvrant moins d'un hexagone peuvent augmenter ou bloquer le déplacement à travers de tel bord d'hexagone. Les hexagones peuvent aussi être définis comme côtiers, permettant, par la présence de ports dans une localité, le transport maritime. Les hexagones urbanisés, ceux d'agglomérations et les localités ont une population permanente mesurée en points où chacun est égal à 50 000 habitants. Ceci représente la population réelle de la ville et des zones périurbaine au 22 juin 1941. Cette mesure de la population est également utilisée pour déterminer la densité du bâti dans l'hexagone, représenté par les qualificatifs, fortement urbanisé, faiblement urbanisé, agglomération ou localité.

La capacité de mobilisation est différente de sa population bien qu'elle soit égale le 22 juin 1941, et est représentée par des points industriels qui peuvent varier en fonction des combats, des privations et des migrations. Cette capacité de mobilisation représente donc le potentiel de recrutement de l'hexagone urbanisé, d'agglomération ou de localité et ses alentours, et correspond aux remplacements d'effectifs militaires dans le jeu. Les hexagones urbanisés et d'agglomération sont encore distingués selon leur population en cités, métropoles ou capitales et sont marqués de la manière appropriée. Le réseau ferroviaire est représenté par des voies ferrées traversant les hexagones, et sont utilisées pour le transport stratégique et le ravitaillement ainsi que pour indiquer les cols.

6.1.1. Les limites cartographiques

La carte est marquée par divers figurés linéaires continus ou pointillés qui délimitent les éléments suivants :

Frontières nationales

Zone d'exclusion de l'armée allemande : marque en Finlande la région les unités allemandes ne peuvent pénétrer (19.1.2).

Zone d'exclusion de l'armée finlandaise : marque en Union Soviétique la région les unités finlandaises ne peuvent pénétrer (19.1.2).

Zone d'exclusion de combat finlandais : marque en la région dans laquelle les unités finlandaises ne peuvent combattre à moins que Leningrad soit aux mains de l'Axe (19.1.2)

Zone d'écartement ferroviaire baltique : délimite la région des anciennes républiques baltes où l'écartement ferroviaire compatible rend la réparation plus facile pour le joueur de l'Axe durant les six premiers mois de la guerre (14.2.2)

Zone d'exclusion des alliés mineurs de l'Axe : marque la région dans laquelle les unités, alliés mineurs de l'Axe, hongroises, roumaines, italiennes et slovaques sont interdites vers le nord (19.1.1).

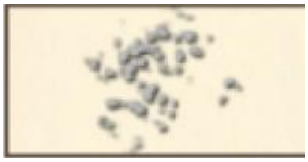
6.2. La topographie

Les types et éléments de terrain ci-dessous sont représentés sur la carte et peuvent affecter les déplacements, les combats et le ravitaillement. Voir la section 14.0 pour l'impact sur les déplacements tactiques et stratégiques et la section 15.3.1 pour l'impact sur les combats.

6.2.1 Les types de terrain

Chaque hexagone de la carte est classifié selon l'un des types de terrain suivants. Tous exceptés le terrain clair sont considérés comme une couverture pour ce qui concerne la reconnaissance aérienne (13.1).

Clair



Agglomération

Légèrement urbanisé

Densément urbanisé

Légèrement boisé

Densément boisé

Terrain difficile

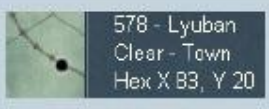
Montagnes

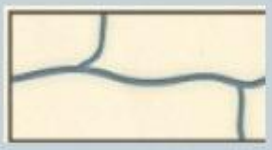
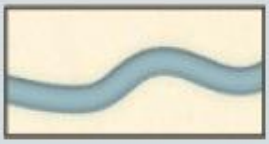
Marais

Océan/Mer/Lacs (déplacement tactique interdit, mais déplacement stratégique maritime/amphibie et passage du ravitaillement autorisé)

6.2.2. Les éléments de terrain

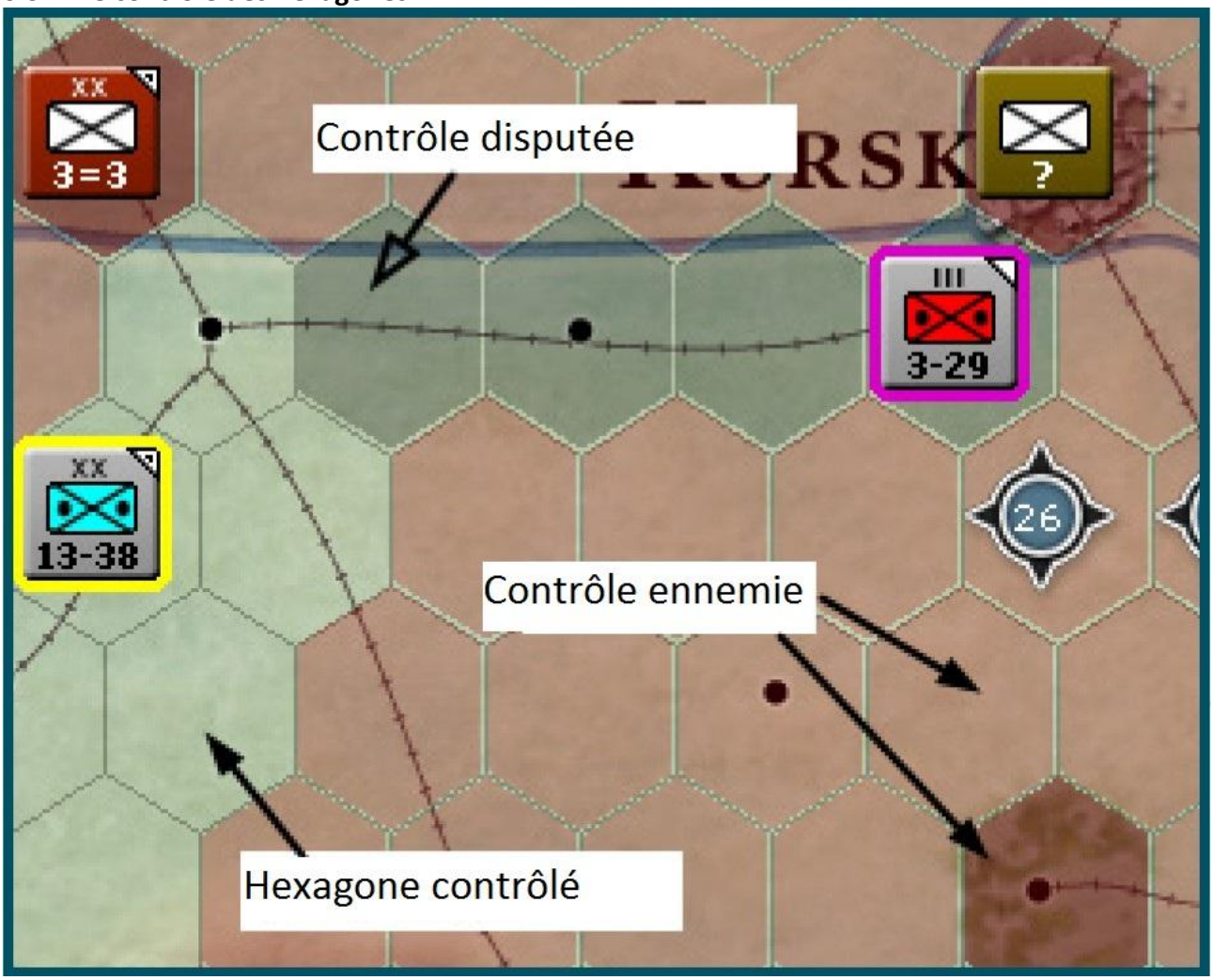
Les éléments de terrain suivants peuvent s'ajouter aux types de terrain précédents dans l'hexagone. Certains sont politiques, mais d'autres peuvent influencer les déplacements, les combats et le ravitaillement.

	Côtier: élément de tout type de terrain bordant un hex d'océan ou de mer. Les hexes côtiers permttent le ravitaillement via une tête de pont (20.2.1), ainsi que le transport maritime ou le déplacement amphibie (14.2.3).
	Port: équipement portuaire et de production qui peuvent se trouver dans une localité, une agglomération ou un hex urbain côtier.Génère les points de capacité de déplacement maritime ou amphibie et permet ces déplacements, ainsi que l'interception maritime, et sert de source de ravitaillement pour les autres hexagones côtiers.
	Voie ferrée: les voies ferrées traversent les hexagones, en reliant les hexes non endommagés en un réseau ferroviaire qui est lié au réseau de ravitaillement pour chaque camp. Notez que les hexes de voies ferrées adjacents à des unités ennemies ne sont pas considérés comme connectés au réseau ferroviaire. Ces hexes ne peuvent être utilisés pour le déplacement stratégique ferrroviaire et ne sont pas considérés comme des voies ferrées pour ce qui concerne le ravitaillement (20.1).
	Col: les hexagones de montagnes parcourues par une voie ferrée. Si une unité entre dans un col via le bord d'hex traversé par une voie ferrée et qu'il n'y a pas de zone de contrôle ennemie (EZOC) dans cet hex, le coût d'entrée dans l'hexagone est substantiellement réduit.
	**Localité:** l'élément de terrain qui peut contenir des sites de production et peut aider les unités de l'Axe à compenser les effets de la règle du premier hiver (22.3). Les localités ont une population de 0 à 4. Celles avec une population de 0 représente des zones ayant une population de moins de 50 000 habitants représentées par un point de population.
	Cité: l'élément de terrain qui indique normallement une ville avec un population de 5 à 24.
	Métropole: l'élément de terrain qui indique un hex urbain d'une population d'au moin 25.
	Capitale nationale: l'élément de terrain qui indique la capitale de la plupart des états de la carte. Les capitales nationales allemandes (Berlin) et soviétiques (Moscou) sont indiquéspar un symbole particulier: respectivement une croix de fer et une étoile rouge.

	**Cours d'eau mineur (bord d'hex):** affecte les coûts de déplacements et les combats
	**Cours d'eau majeur (bord d'hex):** affecte les coûts de déplacements et les combats
	Lacs et cours d'eau infranchissables: bloque les déplacements, le combat et le passage du ravitaillement.

6.3. Hexagones et zones de contrôle

6.3.1. Le contrôle des hexagones



Les hexagones sont soit amis (contrôlés par le joueur en phase), ennemis (contrôlés par le joueur non en phase), soit disputés, c'est-à-dire capturés durant le tour de jeu et qui changeront de camp à la fin du tour

du joueur en phase. Les QG ne sont pas autorisés à se déplacer en territoire ennemie mais peuvent le faire en territoire disputé, conformément à la difficulté des quartiers généraux de traverser des zones qui n'ont pas été nettoyé par le combat durant le tour. Il y a un coût de déplacement supplémentaire pour les unités pénétrant en territoires ennemis ou disputés, prenant en compte les délais et les difficultés pour se déplacer à travers des régions récemment nettoyées (14.1.5). Les hexagones ennemis bloquent le passage du ravitaillement, l'engagement des unités de soutien depuis les QG durant le combat, et la dotation de troupes non-combattantes aux unités depuis les QG durant la phase logistique.

6.3.2. Les zones de contrôle

Les zones de contrôle (*ZOC*) représentent la capacité des unités de combats terrestres d'exercer un contrôle sur la carte à leur proximité et dans les espaces qu'elles ont traversés. Dans WITE, les *ZOC* sont utilisées pour changer des hexagones ennemis en hexagones disputés ainsi que pour augmenter le coût de déplacement ou de passage du ravitaillement dans ou entre les *ZOC*. Toutes unités de combat ont une *ZOC* s'étendant aux six hexagones adjacents entourant l'unité pour ce qui concerne l'augmentation du coût de déplacement des unités ennemies hors de ou entre leur *ZOC*. Les unités de combat en déroute ou épuisées, les QG, les unités de réparations ferroviaires et les bases aériennes n'ont pas de *ZOC*.

6.3.3. Conversion des hexagones ennemis

En ce qui concerne la conversion d'hexagones ennemis en hexagones disputés, les ZOC ne sont effectives que pour les plus grandes unités de combat. Toutes les unités de combat convertissent l'hexagone qu'elle occupe durant leur déplacement en hexagone disputé. Seules les unités de combat de la taille d'une division ou d'un Corps d'armée convertissent l'hexagone qu'elles occupent, et les hexagones adjacents non-occupés dans leur *ZOC* à moins que l'hexagone inoccupé soit également dans la *ZOC* d'une unité de combat ennemie. Les *ZOC* des unités de combat de la taille d'une brigade ou d'un régiment ne convertissent pas les hexagones ennemis adjacents en hexagones disputés. Le ravitaillement peut passer à travers une ZOC ennemie tant que l'hexagone est contrôlé ou disputé, mais avec un coût supplémentaire (20.4.1). Le trajet et la portée aux quelles les QG peuvent fournir des troupes non combattantes en support d'autres unités sont calculée de la même manière (7.6.4).

Les QG doivent être capables de tracer un trajet de cinq hexagones ou moins en zone contrôlée ou disputée jusqu'à une unité de combat pour lui fournir ces troupes non combattantes durant les combats (15.4).

6.3.4. Conversion des hexagones isolés

Durant la phase logistique du joueur en phase, tout hexagone contrôlé qui ne peut être reliée à une unité de combat ami par une ligne d'hexagones contrôlés passe automatiquement sous le contrôle de l'adversaire. De plus, les hexagones contrôlés qui ne sont pas adjacents à une unité de combat amie et qui ne sont reliés qu'à des unités isolées passent également sous contrôle ennemi. Ces cas représentent respectivement la conversion d'une poche ennemie vide ou la contraction d'une poche ennemie ne contenant que des unités isolées.

6.4 L'empilement

Un maximum de trois unités sur carte, quelques soit leur type, leur taille ou leur statut, peut occuper simultanément un hexagone. Les unités peuvent traverser un hexagone avec trois unités, mais ne sont pas autorisées à s'y arrêter. La division d'une unité de combat ne peut se faire si elle entraine une violation de la lite d'empilement (7.5.3).

7. Les unités terrestres

Les unités terrestres consistent en unités de combat, de quartiers généraux et de soutien. Les bases aériennes et les unités de réparation ferroviaire sont des QG d'un type particulier. Les unités de combat et les QG sont les unités sur carte. Les unités de soutien sont rattachées aux QG et les unités de combat adéquates sont habituellement les unités hors-carte. Les exceptions sont certains bataillons de construction qui sont automatiquement détachés et apparaissent sur la carte lors des réparations ferroviaires. Toutes les unités terrestres consistent en un certain type et nombre de composantes terrestres et ont une *TOE* qui détermine le type et le nombre de ces composantes nécessaires pour rendre l'unité complètement opérationnelle. Toutes les unités terrestres ont une valeur de combat (*CV*), qui peut être nulle.

7.1. La valeur de combat (CV)

Toutes les unités terrestres ont une valeur de combat (*CV*) qui est utilisée pour déterminer le résultat des combats. La CV d'une unité est égal à la somme des CV de chaque composante terrestre des unités de combat ou de soutien. La CV est proportionnel à la capacité de s'emparer et de tenir un territoire, soit 'd'occuper le terrain'. Ainsi, les niveaux de *CV* des composantes blindées et d'infanterie sont supérieurs, alors que celles d'artillerie, bien qu'ayant une bonne puissance de feu ont tendance à avoir une faible *CV* (26.1.4). Contrairement aux facteurs de combat fixes que l'on peut rencontrer dans d'autres jeux, la notion de *CV* de *WITE* est une variable qui fournit au joueur une idée des capacités réelles de combat des unités.

La CV affichée est déterminée par une formule complexe qui prend en compte la part relative des différentes composantes terrestres ainsi que le moral, l'expérience, la fatigue, l'encadrement et le ravitaillement de l'unité. Les *CV* affichées des unités sont des approximations non-aléatoires de ce qui lors des combats sont des tirages de dés et ainsi parfois des valeurs aléatoires, donc aucune CV ne peut être autre chose qu'une indication de la manière dont une unité se comportera lors d'un combat. Quand le brouillard de guerre (FOW) est activé, la précision de la CV peut être diminuée quand le niveau de détection (DL) diminue (13.0).

7.1.1. Valeur de combat initiale et modifiée durant le combat

Au début d'un combat, la *CV* initiale est affichée sur le rapport de combat et puis, une fois le combat terminé, la CV modifiée est à nouveau affichée. Le ratio entre les *CV* de l'attaquant et du défenseur en résultant est utilisé pour déterminer si le défenseur tient sa position ou est forcé au recul, à la déroute ou à la destruction (15.8). La valeur de combat affichée sur le pion comme la CV initial dans la fenêtre de rapport de combat peuvent être radicalement différemment de la CV modifiée à la fin du combat, non seulement à cause des pertes subies, mais du fait des nombreux facteurs aléatoires et tests de commandement utilisés pour déterminer la valeur de combat modifiée. De plus, notez que les CV calculées sont des nombres assez important, et que, pour faciliter leur visualisation sur les pions et dans la barre latérale, elles sont divisées par 100 et arrondies à l'entier l'inférieur, alors que la CV affichée dans le rapport de combat est réduit par un facteur 10 et arrondie à l'entier l'inférieur. La CV affichée sur un pion n'est jamais inférieur à 1, à moins qu'il s'agisse d'un QG, d'une unité épuisée ou en déroute (7.1.3), mais considérez qu'à cause des réductions, la CV sur carte affichant 1 peut varier entre 100 et 199, soit un écart substantiel (15.8).

7.1.2. Modificateur de CV due à la pénurie de véhicules

Le modificateur de CV des unités manquant de véhicules (15.6.2) apparaît sur les CV des pions. Toutefois, ce modificateur n'impacte ni la CV apparaissant sur les pions des unités statiques, ni celle des unités en défense (affichée après le signe égal sur les pions), puisque cela n'impacte pas les unités défendant à moins d'être engager en tant que réserve et puisque les unités statiques ne peuvent pas attaquer. Ce modificateur apparaît dans la CV des unités non-statiques.

7.1.3. Unités à la CV nulle

Pour refléter leur incapacité à participer au combat, certaines unités ont une CV nulle et sont automatiquement déplacées (15.10) si une unité ennemie devient adjacente, à moins qu'elles soient empilées avec des unités ayant une CV non nulle. Une unité à la CV nulle ne participe pas au combat, mais elle peut subir des pertes du fait d'un recul ou déplacée. Les QG ont toujours une CV nulle. Les unités en déroute ou épuisée (ayant un TOE de 10% ou moins) ont également une CV nulle.

7.2. Les composantes terrestres et tables d'équipement

7.2.1. Les composantes terrestres

Rifle Squad

Nation: Germany
Type: Rifle Squad
Upgrade to: Rifle Squad
in January 1943

Men:	10	Front Armor:	0
Speed:	6	Side Armor:	0
Size:	1	Top Armor:	0
Load Cost:	5	First Year:	1939
Fuel Use:	6	First Month:	1
Ammo Use:	59	Last Year:	1943
Reliability:	0	Last Month:	12
Build Cost:	8		

DEVICE	FACE	ROF	ACC	AMMO
8 x 7.92mm Kar 98k Rifle	Side	0	0	40
1 x 7.92mm MG34 LMG	Side	0	0	500
1 x Rifle-Grenade	Side	0	0	6
1 x Hand Grenade	Side	0	0	16
1 x 9mm MP38/40 SMG	Side	0	0	160

Toutes les unités terrestres sont constituées de composantes en nombre et type variable, qui représentent des sections d'infanterie, des pièces d'artillerie, des chars d'assaut, ou d'autres véhicules de combat comme les semi-chenillés et les véhicules blindés. Ces composantes terrestres sont constitués d'effectifs et d'équipements. Chaque composante a des attributs de vitesse, de dimension, et de blindage nuls pour **tous** les composantes terrestres autre que les chars d'assaut et les véhicules blindés. Les composantes terrestres sont équipés de dispositifs qui représentent les armements qui tireront (ou lanceront/déposeront leur munitions telles des grenades ou des charges explosives) durant le combat. Pour les blindés, les dispositifs sont considérés comme intégrés au véhicule et ont leur propre cadence de tir modifiée reflétant les restrictions d'utilisation d'un armement embarqué. Les équipages d'un blindé sont à l'intérieur du véhicule et utilise les dispositifs. Pour les autres types de composantes terrestres, les effectifs emploient les dispositifs directement qu'il s'agisse d'un obusier de 150 mm ou d'une grenade à main. Les dispositifs de tirs directs de gros calibres (20 mm ou plus) peuvent avoir un modificateur positif qui augmente la précision afin de refléter à la fois une plateforme de tir plus stable et des optiques supérieures.

Chaque équipement est évalué par ordre selon sa portée, sa précision, sa cadence de tir, sa capacité à traiter certaine cible (appareil aérien, infanterie, véhicule), et la capacité à percer les blindages.

7.2.1.1. Les troupes non combattantes des composantes terrestres

339th Infantry Division

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
65	214	0	Rifle Squad	0
65	15	0	Cavalry Squad	1
65	22	0	Pioneer Squad	0
65	81	0	7.92mm Anti-tank Rifle	0
65	110	0	7.92mm Machine Gun	1

Un nombre significatif de composantes terrestres de toutes unités sont des troupes non combattantes, qui fournissent l'épine dorsale administratif et logistique rendant les unités pleinement opérationnelle, y compris en réduisant son usure. Notez que, bien que les termes soit proches, ces troupes de support et les unités de soutien sont des entités différentes. A l'image des autres unités terrestres, les unités de soutien sont constituées de composantes, dont une part significative est constituée de troupes non combattantes. Alors que chaque unité a un TOE pour les troupes non combattantes, sa quantité requise, associée à la mention '*NEED'* dans la fenêtre de description, est basée sur la force actuelle de l'unité et est recalculée lors de chaque phase logistique. Les quantités requises pour les besoins d'une base aérienne sont basées à la fois sur le nombre et le type des appareils aériens et des composantes terrestres anti-aériennes rattachés à la base. Si un QG a moins de troupes non combattantes que la mention '*NEED*' n'en indique, son commandement verra ses compétences diminuées lors des tests administratifs. Si des pertes sur l'unité entraînent un excès de troupes non combattantes, celles-ci peuvent être converties en section d'infanterie ou retournées au pool de production durant la phase de remplacement (18.2).

7.2.2. La table d'équipement (*TOE*) / l'ordre de bataille (OB) des unités

TOE		ACTUAL		
41a SS Mot. Div (42)		Das Reich SS Mot. Div		
NUM	GROUND ELEMENT	NUM	GROUND ELEMENT	PCT
24	Armored Car	13	Armored Car	54%
324	Motor-Inf Squad	278	Motor-Inf Squad	85%
63	Engineer Squad	55	Engineer Squad	87%
18	Motorcycle Squad	15	Motorcycle Squad	83%
96	Infantry-AT	82	Infantry-AT	85%
114	Machinegun	98	Machinegun	85%
84	Light Mortar	72	Light Mortar	85%

Le nombre et le type de composantes terrestres dans une unité est déterminé par sa table d'équipement (TOE), qui est soit actualisée soit prescrite, ainsi que listée en utilisant des types générique ou spécifiques de composantes terrestres. La TOE prescrite liste les composantes terrestres que l'unité devrait contenir si ses effectifs et ses équipements étaient à 100%. La TOE actualisée liste les composantes terrestres actuellement dans l'unité. La TOE générique, celle définie par l'acronyme TOE, liste le type de composantes terrestres, par exemple, chars moyens ou artillerie lourde, alors que la TOE spécifique, celle définie par l'acronyme TOE (OB), liste les composantes terrestres actuelles, par exemple T-34 M1942 et obusier de 152mm. Notez que le terme TOE (OB) est utilisé pour différencier les types de TOE spécifique et générique parce que la terminologie pour les TOE spécifiques dans l'interface et l'éditeur de scénario est OB, qui signifie l'ordre de bataille de l'unité. Il y a une TOE prescrite pour chaque type d'unité en jeu et la fenêtre de description de l'unité affiche le pourcentage de TOE actualisée par rapport à la TOE prescrite ainsi qu'un lien vers l'amélioration de la TOE si elle est possible (5.4.23). La fenêtre de description de l'unité est au format TOE (OB), la fenêtre de TOE est au format TOE, et celle d'amélioration de la TOE au format TOE (OB). L'ordinateur utilise la TOE actualisée comparée à la TOE notionnel pour déterminer quelles composantes terrestres seront fournies en remplacement durant la phase logistique (18.2). La TOE actualisée d'une unité ne correspond souvent pas avec la TOE prescrite. Ceci pour plusieurs raisons, incluant les pertes subies, l'indisponibilité des remplacements, la transition vers une TOE améliorée et même la rétrogradation de certain type de composantes terrestres liée aux surplus d'équipements obsolètes et au manque de nouveaux équipements.

Le nombre d'hommes listé dans la fenêtre de description de l'unité montrant la TOE (OB) actualisée n'inclut pas les effectifs des unités de soutien rattachées à l'unité. Toutefois, l'effectif affiché dans la barre latérale d'unité inclut les unités de soutien rattachées à cette unité.

7.2.2.1. Amélioration de la TOE

La TOE prescrite d'une unité peut changer durant la partie, entraînant une amélioration de la TOE actualisée. Ces changements de composantes terrestres se déroulent souvent sur plusieurs tours plutôt qu'en une fois. Une unité ne change pas sa TOE si elle est située à plus de 30 *MP* d'un terminus ferroviaire.

Les TOE sont différenciés par type d'unité et par étape du conflit. Par exemple, il y a une TOE établie pour les divisions de panzer pour chaque année de guerre. Les TOE sont non seulement différenciées par type (exemple : infanterie ou blindé) mais aussi à l'intérieur même de chaque type. Par exemple, les divisions d'élite de la SS ont jusqu'à trois TOE différentes simultanément. Les joueurs peuvent consulter les améliorations à venir en accédant à la TOE des unités (5.4.22 et 5.4.23).

Quand une amélioration de TOE s'effectue, les composantes terrestres sont renvoyés dans les stocks si aucune composante terrestre du même type (ex : canon AT, char lourd) n'apparaissent pas dans la nouvelle TOE. Autrement, elles s'ajoutent et peuvent causer un excès au-delà de 100% pour certains types. Un type spécifique de composante terrestre n'est pas éligible aux remplacements tant qu'il ne tombe pas en dessous de 100% de ses effectifs prescrits. De plus, si une unité contient plus de 125% des effectifs prescrits par la TOE d'une composante terrestre spécifique, il y a une chance qu'à chaque tour, cette unité transfère une partie des effectifs en trop au pool de production.

7.2.2.2. Amélioration/rétrogradation et échange des composantes terrestres

Les composantes terrestres peuvent être transformées en d'autres composantes terrestres du même type ou d'un type différent durant la phase logistique du joueur en phase (4.2). Durant le sous-segment d'amélioration, elles peuvent être suivre l'évolution listée dans la fenêtre de description des composantes terrestres (5.4.20) et dans celle de description des sites de production (5.4.4). Elles peuvent aussi être rétrogradées vers des équipements plus anciens (21.1.9.1). La plupart des améliorations ne change pas le type de composantes terrestres (ex : groupe d'infanterie, char moyen, artillerie lourde, etc.) mais certaines entraîne un changement, tel que l'amélioration des blindés liée au changement de châssis (ex : les chars légers Panzer 38(t) évoluent vers les chasseurs de chars légers Marder III).

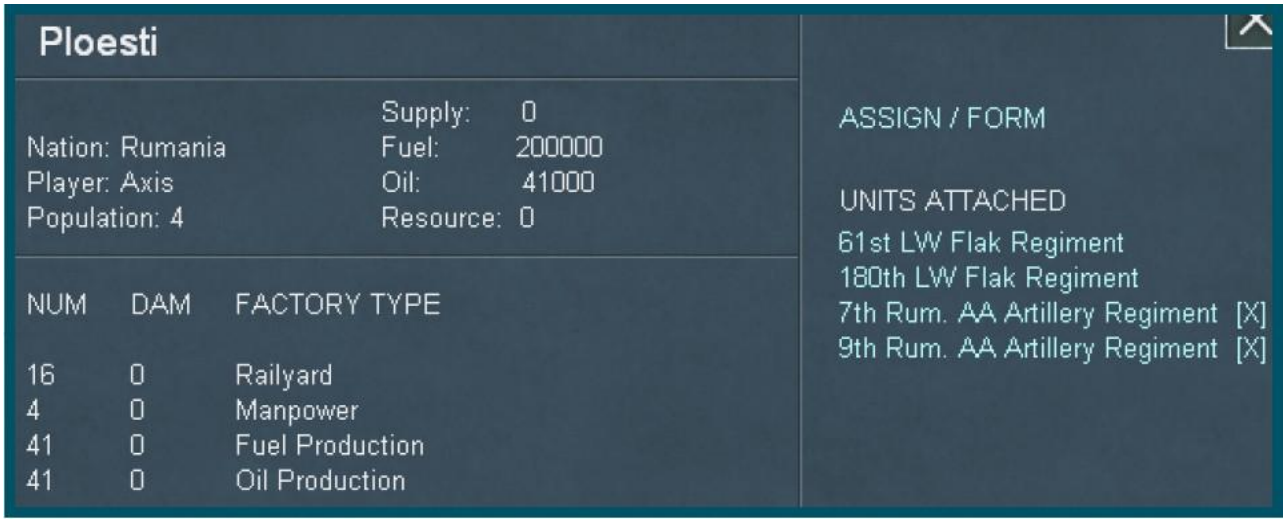
Dans le sous-segment d'échange, l'ordinateur peut permuter des composantes terrestres du même type, sans nécessairement suivre l'évolution chronologique. Par exemple, le Panzer Ivg est une composante terrestre de char moyen, qui s'améliore en Panzer IVh et rétrograde vers le Panzer IVf2. Néanmoins dans le sous-segment d'échange, un Panzer Ivg peut être échangé avec un autre char moyen, comme le Panzer IIIj L/60, ou même une composante terrestre soviétique capturé de T-34 M1941, selon la disponibilité des chars moyens dans le pool de production.

7.3 Les unités épuisées et indisponibles

Les unités épuisées : Les unités dont le TOE est à 10% ou moins passent en statut épuisées, elles perdent leur *ZOC* et sont automatiquement déplacées si elles se trouvent adjacentes à une unité ennemie sans être empilées à une unité de combat en statut disponible ou indisponible. Ces unités sont listées '*Depleted*' et si elles passent en mode réorganisation deux astérisques sont ajoutés à l'indication (*Refit***).

Les unités indisponibles : Les unités ayant la somme de leur moral et de leur pourcentage actuel de TOE inférieure ou égale à 90 (V.1.05.18) passent en statut indisponibles. Les unités de combat indisponibles gardent leur *ZOC*, mais ne peuvent attaquer que si elles n'ont dépensé aucun point de déplacement durant le tour (15.6.3). Ces unités sont listés '*Unready*' et si elles passent en mode réorganisation un astérisque est ajouté à l'indication (*Refit**).

7.4. Les unités de soutien



Les unités de soutien sont des bataillons, des régiments et des brigades spécialisés de différents types, à savoir l'artillerie, les obusiers, les mortiers, les fusées, les canons antichars, antiaériens, les skieurs, le génie, les pionniers, les chars, les chasseurs de chars, les troupes de construction, et les travailleurs. A l'exception des bataillons de construction, qui peuvent être automatiquement détachés pour réparer des voies ferrées, les unités de soutien n'apparaissent pas sur la carte, mais sont rattachées aux QG et à certaines unités de combat et sont listées dans la fenêtre de description de l'unité à laquelle elle est attachée. Les règles concernant le rattachement et le transfert des unités de soutien se trouvent dans les sections 7.5.2 et 7.6.3. Les unités de construction et de travailleurs sont utilisées pour assister le renforcement des fortifications et la réparation des voies ferrées. Tous les autres types d'unités de soutien assistent les unités de combat lors d'un affrontement, soit depuis un QG éligible à 5 hexagones ou moins du combat, soit directement depuis l'une des unités de combat engagées (15.4).

Les unités de soutien sont toujours considérées en mode réorganisation, à l'exception des bataillons de constructions et de travailleurs. Bien qu'elles n'aient pas de potentiel de déplacement propre, les unités de soutien consomment du ravitaillement et du carburant et accumule de la fatigue quand les unités auxquelles elles sont rattachées se déplacent. Elles prennent également des pertes en combat ou en dehors et subissent de l'usure lors des retraites en fonction du destin de l'unité à laquelle elles sont rattachées.

7.4.1. Les unités de soutien antiaérien en garnison

Les unités de soutien antiaérien (*AA*) peuvent être rattachées directement à un hexagone de ville, agglomération ou urbain en tant que défense antiaérienne propre. Les unités AA doivent relevées d'une unité de GQG (7.6.1) pour effectuer cette affectation, bien que les hexagones soviétiques éligibles puissent créer une unité AA par elle même en dépensant des points d'administration (18.1.3). Les unités AA allemandes et soviétiques peuvent être transférées depuis l'OKH/la STAVKA à n'importe quel hexagone éligible. Ces unités pour les alliés de l'Axe ne peuvent être transférées que depuis leur GQG propre jusqu'à un hexagone du territoire national de l'unité.

Pour refléter le coût politique de la diminution de la défense aérienne, les unités AA ne peuvent être dissoutes quand elles sont ainsi en garnison. De plus, ces mêmes unités ne peuvent être transférées qu'à leur GQG à un coût significatif en points d'administration (12.2.3).

Un maximum de 9 unités AA peut être rattaché à un hexagone spécifique. Les unités AA ainsi rattachées sont détruites si l'hexagone est capturé ou détruites/retirée si un allié mineur de l'Axe se rend (19.1.4).

7.5 Les unités de combat

Les unités de combat sont les Corps, les divisions, les brigades et les régiments qui manœuvrent pour prendre le contrôle du territoire ennemi et engagent les unités ennemies en combat. Les unités de combat qui ne sont ni en déroute, ni épuisées ont une valeur de combat (*CV*) non nulle et exerce une zone de contrôle (*ZOC*) dans les six hexagones adjacents (6.3.2). Les unités de combat sont les seules unités terrestres qui peuvent convertir des hexagones ennemis en hexagones disputés (6.3.3). Certaines unités de combat peuvent se regrouper ou se diviser pour former d'autres unités (7.5.3).Il y a plusieurs types d'unités de combat possédant des caractéristiques particulières ou qui peuvent effectuer des missions spécifiques.

Les unités de combat non motorisées peuvent être aérotransportées entre deux bases aériennes et les brigades/régiments parachutistes peuvent être larguées sur un hexagone non occupé par une unité ennemie. Les unités de sécurité comptent double dans le calcul des garnisons dans la lutte anti-partisan. Les Régions et Zones Fortifiées sont des unités de combat immobiles essentiellement utilisées pour augmenter le niveau de fortification. Certaines unités de combat, telles que les régions et zones fortifiées, les divisions allemandes et les Corps soviétiques, peuvent directement se rattacher des unités de soutien, qui participent automatiquement aux combats de l'unité.

7.5.1. Les Régions et Zones Fortifiées

Les régions (soviétiques) et les zones (Axe) fortifiées sont des unités de combat particulières conçues pour assister les autres unités de combat dans la construction de fortification, éviter leur délabrement et ajouter des unités de soutien à la défense de l'hexagone qu'elles occupent. Ces unités ont une capacité de déplacement nulle et ne peuvent jamais se déplacer. Chaque joueur peut en créer par la dépense de points d'administration en sélectionnant un hexagone puis en sélectionnant le bouton '*Create fortified unit*' dans le menu d'information cartographique (5.1.2.1). Les régions et les zones fortifiées peuvent être placées dans n'importe quel hexagone contrôlé, à l'exception des hexagones adjacent à une unité de combat ennemie à moins que l'hexagone ne soit également occupé par une unité de combat amie.

Bien qu'il y puisse y avoir des exceptions, la plupart des zones fortifiées construites en Finlande sont finlandaises, la plupart des zones fortifiées construites en Roumanie sont roumaines (jusqu'à la reddition), et la plupart des zones fortifiées construites en Hongrie sont hongroises (jusqu'à la reddition).

Les régions et zones fortifiées peuvent être dissoutes comme toute autre unité, mais elles n'ont pas besoin d'être à trois hexagones d'une unité ennemie pour le faire (18.5). Les régions et zones fortifiées peuvent se rattacher jusqu'à trois unités de soutien de chaque type.

7.5.2. Le rattachement des unités de soutien aux unités de combat

Les joueurs peuvent rattacher manuellement des unités de soutien (*SU*) à certains types d'unités de combat (*CU*). Contrairement aux unités de soutien rattachées aux QG qui requièrent un test avant leur engagement en combat, les unités de soutien directement rattachées à une unité de combat sont automatiquement engagées, mais seulement aux combats auxquels l'unité de combat participe effectivement (15.4). Ce type de rattachement direct offre donc l'assurance d'un engagement au prix d'une moindre flexibilité. Les divisions allemandes et les Corps soviétiques peuvent directement se rattacher jusqu'à 3 unités de soutien alors que les régiments allemands, les unités divisées des Corps mécanisés et des Corps de Tank soviétiques ne peuvent se rattacher qu'une unité de soutien, mais aucune unité de construction, de travailleur, d'artillerie, de mortier, de fusées, ou des unités de soutien avec les dénominations LW et PVO. Les régions et les zones fortifiées peuvent se rattacher jusqu'à trois unités de soutien de chaque type. Notez que les Corps soviétiques, tels que les Corps de fusiliers et ceux de cavalerie, qui sont constitués à partir de divisions voient leurs unités de soutien réassignées et les nouveaux rattachements rendus impossibles lorsqu'ils sont à nouveau divisés.

7.5.2.1. Procédure de rattachement des *SU* au *CU*

Les joueurs peuvent concrètement gérer le rattachement des unités de soutien via la fenêtre de description des unités de combat éligibles (5.4.13). Le bouton '*ASSIGN/FORM*' peut être sélectionné pour accéder à la fenêtre (de choix de type d'unité de soutien) '*PICK SUPPORT UNIT TYPE*' et ainsi sélectionner une unité de soutien disponible à transférer à cette unité de combat. Pour transférer l'unité de soutien d'une unité de combat à un QG, le joueur sélectionne l'unité de soutien pour afficher sa fenêtre de description et ensuite sélectionne le lien (GQG) *HHQ* ou (QG d'opérations) *OHQ* pour afficher une liste des QG éligibles. Il n'y a pas de transfert automatique d'unité de soutien depuis ou à des unités de combat.

7.5.2.2. Restrictions de rattachement de SU à CU

Il n'y a aucune restriction de distance pour le transfert de *SU* ; toutefois, les unités de combat doivent être ravitaillées pour le transfert de *SU*. Le changement de rattachement peut coûter des points d'administration (12.2.3). Une SU ne peut être transférée qu'une fois par tour et est marqué d'un astérisque dans la fenêtre de description de l'unité pour rappeler qu'elle ne peut être transférée à nouveau ce tour. Les SU d'alliés mineurs de l'Axe ne peuvent être transférées à des CU d'autres nationalités. Par exemple, les SU finlandaises ne peuvent être rattachées à une division de Panzer allemande. (V1.0) Un point d'administration est ajouté par unité de soutien renvoyée à son QG en cas de fractionnement d'une unité (d'un Corps soviétique en divisions, puisque les divisions soviétiques ne peuvent avoir d'unité de soutien rattachée).

7.5.3. Regroupement, fractionnement et fusion d'unités de combat

Certaines unités de combat peuvent être regroupées en de plus importantes formations ou fractionner en unités plus petites. De plus, une unité de taille équivalente ou plus petite peut être fusionnée avec une unité du même type, éliminant la première et renforçant la dernière. Les regroupements ou les fusions doivent s'opérer dans le même hexagone en mode déplacement. Les regroupements et les fusions sont effectués en sélectionnant l'(es) unité(s) puis soit en cliquant gauche le bouton *buildup/breakdown* dans le menu d'information cartographique (5.1.2.1), soit en utilisant le raccourci 'b'. Les unités soviétiques avec un potentiel de déplacement nul ne peuvent se regrouper en Corps. Les fractionnements ne peuvent dépasser la limite d'empilement, une unité de combat ne peut donc se fractionner que si elle est la seule unité dans l'hexagone. Concernant les unités soviétiques nécessitant la dépense de points d'administration pour se regrouper (se former en fait), la dépense est effectuée dès que le bouton ou le raccourci est sélectionné sans demande de confirmation. (V.1.04.24) Les unités statiques, en déroute et gelées ne peuvent se fractionner/regrouper.

Des points d'administration sont crédités quand les SU sont renvoyées à leur QG en cas de fractionnement (1 point par SU pour les Corps se divisant et ne pouvant conserver leur SU rattachées).

7.5.3.1. Disponibilité des regroupements et fractionnements soviétiques.

La possibilité pour les soviétiques de regrouper ou fractionner des unités dépend des dates et des types suivants :

Division de fusiliers (V 1.03 beta 2 **Mai 1942)** : Deux brigades de fusiliers (ou de fusilier marins) ou plus peuvent se regrouper en une division. Notez que les divisions de fusiliers ne peuvent se fractionner en brigades. Les brigades de fusiliers-marins ne peuvent se regrouper en divisions. Voir ci-dessous pour le regroupement des brigades parachutistes.

Corps de cavalerie (décembre 1941) : trois divisions de cavalerie peuvent se regrouper en un Corps de cavalerie. Un Corps de cavalerie peut se fractionner en trois divisions.

Corps de Tank (avril 1942) : trois brigades de tank peuvent se regrouper en un Corps. Un Corps de tank peut se fractionner en 3 brigades (désignées 1/2/3), mais ne peuvent se regrouper à nouveau que si elles occupent le même hexagone (7.5.3.2).

Division de fusiliers de la Garde (mars 1942) : trois brigades parachutistes peuvent se regrouper en une division de fusiliers, qui obtient automatiquement le statut de Garde. Les brigades parachutistes ne peuvent se regrouper en d'autre type d'unité.

Corps de fusiliers (juin 1942) : trois divisions de fusiliers ou deux divisions et une brigade peuvent se regrouper en un Corps. Un Corps de fusiliers peut se fractionner en trois divisions (7.5.3.3).

Corps mécanisé (septembre 1942) : trois brigades mécanisées ou motorisées peuvent se regrouper en un

Corps mécanisé. Un Corps mécanisé peut se fractionner en trois brigades mécanisées (désignées 1/2/3), mais ne peuvent se regrouper à nouveau que si elles occupent le même hexagone (7.5.3.2).

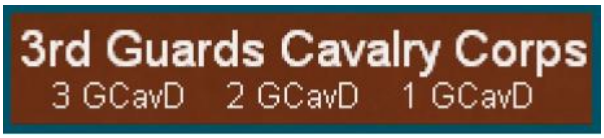
Division parachutiste de la Garde (janvier 1943) : trois brigades parachutistes peuvent se regrouper en une division parachutiste, qui obtient automatiquement le statut de Garde. Les brigades parachutistes ne peuvent se regrouper en d'autre type d'unité.

7.5.3.2. Corps mécanisés et tank soviétiques

Il y a un coût de 20 points d'administration lors du premier regroupement (création) d'un Corps mécanisé ou de Tank soviétique. Trois brigades de Tank sont utilisées pour former un Corps, et trois brigades mécanisées et/ou motorisées pour former un Corps mécanisé. Une fois formé, ils peuvent se fractionner en 3 brigades prenant les désignations 1/2/3 qui ne peuvent se recombiner qu'ensemble. Les Corps de Tank ou mécanisés subissent une pénalité de 25% de leur expérience à partir de l'expérience des unités regroupées lors de leur formation. Les brigades de ces Corps peuvent se rattacher une SU par brigade. Quand un tel Corps est fractionné pour la première fois, les SU rattachées sont réparties entre les brigades. Une fois recombiné, le Corps se voir rattacher les SU des trois brigades.

7.5.3.3. Corps de fusiliers et de cavalerie

Il y a un coût de points d'administration lors du premier regroupement (création) d'un Corps de fusiliers (10 points) ou de cavalerie (5 points). Il n'y a pas de coût supplémentaire pour les fractionnements et les regroupements utilisant les mêmes divisions initialement regroupées. Les divisions ainsi fractionnées sont bordées de bleu lorsqu'une ou plus de ces divisions est sélectionnée. La fenêtre de description des unités des Corps de cavalerie ou de fusiliers liste les noms des divisions regroupés pour sa formation directement sous le nom de ce Corps (5.4.13).



Bien que les Corps de fusiliers et de cavalerie soient considérés comme des unités de combat à part entière, les informations concernant la désignation, le statut de Garde, et le nombre de victoire/défaites des divisions les constituant sont conservés tant que le Corps, ou l'une de ces composantes, n'est pas éliminé ou dissout. Pour les Corps de fusiliers créer par le joueur, la conversion au statut de Garde se déroule après que deux de ses divisions soient obtiennent ce statut si toutefois les conditions pour le Corps sont remplies (9.2.2).

Notes de jeu : La différence principale entre les Corps mécanisés et de Tank d'une part et ceux de fusiliers et de cavalerie d'autre part est que les premiers ont une TOE spécifique alors que les seconds ne sont que le regroupement de trois divisions. Par conséquent, alors que vous pouvez former un Corps de Tank à partir de trois brigades de Tank, la TOE d'un tel Corps n'est pas la même que la TOE d'une brigade multiplié par trois (i.e. : le Corps contient des composantes terrestres absentes des brigades).

7.5.3.4. Fractionnement et regroupement des unités de l'Axe

Certaines divisions de l'Axe peuvent se fractionner en trois régiments équivalents numérotés 1/2/3. Ces mêmes régiments peuvent être recombinés en une division lorsqu'ils occupent le même hexagone. Les régiments allemands ou finlandais numérotés 1/2/3 issus d'une division peuvent se rattacher une unité de soutien par régiment. Quand la division est fractionné pour la première fois, ses unités de soutien sont également réparties à raison d'une par régiment. Une fois recombinée, la division se rattache à nouveau les unités de soutien des régiments. (V.1.04.24) Les unités de cavalerie roumaines ne peuvent se regrouper.

7.5.3.5. Règles particulières pour les régiments et les brigades

Les unités de combat plus petites qu'une division, ainsi que les unités issues de leur fractionnement, ne change pas le contrôle des hexagones dans leurs ZOC, mais uniquement dans l'hexagone dans lequel elles se déplacent (6.3.3). Ces régiments/brigades payent deux points de déplacements supplémentaires lorsqu'elles pénètrent dans un hexagone ennemi. Les régiments numérotés 1/2/3 ou les brigades issus du fractionnement des divisions allemandes ou des Corps mécanisés/de Tank soviétiques sont bordés de bleu quand une ou plus de ces unités à été sélectionnée.

7.5.3.6. Fusionner des unités

Dans certains cas, deux unités de combat du même type peuvent fusionner, créant une unité plus puissante. Pour se faire, une unité du même type (infanterie, blindée, motorisée, etc.) doit être présente dans l'hexagone. L'unité fusionnant doit être de taille inférieure ou égale à l'unité bénéficiant de la fusion. Par exemple, une brigade peut fusionner avec une autre brigade, une division ou un Corps, mais une division ne peut fusionner avec une brigade. Pour effectuer la fusion, la somme des composantes terrestres disponibles des deux unités ne peut dépasser 100% de la TOE de l'unité finale. Si l'unité fusionnant est de taille plus petite, seul le tiers de sa TOE compte dans ce cas. Par exemple, si une brigade ayant 90% de sa TOE est fusionnée dans un Corps ayant 70% de sa TOE, la somme de 90 divisée par 3, et de 70 correspond bien juste à la limite de 100. Quand la fusion est complétée, toutes les composantes terrestres de l'unité fusionnée sont placés dans l'unité en bénéficiant, et la première est considéré comme détruite et définitivement retiré du jeu.

La fusion est effectuée en sélectionnant le lien '*MERGE'* dans la fenêtre de description de l'unité à fusionner (5.4.13).

7.5.4. Les unités de combat statiques

Au début de l'été 1942, la partie nord du front de l'Est présentait de nombreux saillants. La plupart d'entre eux restèrent en place pendant près d'une année. Les allemands réussirent à réduire l'un d'eux sur le Front de Volkhov et les soviétiques échouèrent dans leur tentative de réduire celui de Rzhev durant l'opération Mars. Le saillant de Demyansk resta incontesté pendant une année. L'armée allemande retira la plupart des unités de ces secteurs de leur véhicules et durent les enterrer pour réduire leur consommation de carburant afin de concentrer leurs ressources dans les secteurs où des offensives étaient programmées. Pour simuler cette pratique, le joueur a la possibilité de placer des unités de combat en mode statique durant la partie, retournant leurs moyens de transport organiques au parc de véhicules les rendant disponibles pour d'autres unités. Les forces présentes au début de certains scénarios peuvent contenir des unités en mode statique.

7.5.4.1. Placer des unités en mode statique

Toutes unité de combat ni isolée, ni fixée peut être placée en mode statique si cette unité ne s'est pas déplacée durant le tour et est situé dans un hexagone où le niveau de fortification est au moins de deux (l'ordinateur ne subi pas cette contrainte de fortification). Exception : Les unités finlandaises ne peuvent jamais être placées en mode statique. Les unités de combat sont placées en mode statique en sélectionnant l'hexagone qu'elles occupent puis en sélectionnant le bouton '*STATIC*' sur les pions des unités souhaitées dans la barre latérale. Notez que le bouton '*STATIC*' n'est pas affiché si l'unité de combat n'y est pas autorisée. L'unité réduit immédiatement son potentiel de déplacement à zéro pour ce tour et tous ces véhicules retournent immédiatement au parc (gardez à l'esprit que de nombreux véhicules sont présents dans les QG et le système de ravitaillement et restent utilisables par l'unité, mais que l'on considère qu'elle abandonne tous ces véhicules organiques). Le joueur en phase reçoit immédiatement un bonus de points d'administration basé sur le nombre de véhicules organiques retournés au parc, égal à 1 plus le nombre de véhicules divisé par cent, les fractions arrondies à l'entier inférieur. Le nombre de véhicules et de points sont affichés avant la demande de confirmation du statut. Les unités statiques n'ont qu'un point de déplacement par tour jusqu'à ce qu'elles soient réactivées, mais elles peuvent utiliser normalement le déplacement stratégique (transport ferroviaire ou maritime). Les unités statiques se retranchent 10% plus rapidement que les unités non-statiques. Une unité en mode statique n'est pas autorisée à passer en mode réorganisation ou réserve, ni à se combiner en plus grande formation (i.e. : les régiments allemands en division ou les divisions de fusiliers soviétiques en Corps). Les unités statiques ne subissent pas de pénalité de pénuries de véhicules pour obtenir du ravitaillement ou du carburant depuis leur QG tant que la distance entre le QG et l'unité est à la fois inférieur à 4 hexagones et à moins de 10 points de déplacement. Les unités statiques ne peuvent fusionner ou se combiner avec des unités non-statiques. Les unités statiques ne peuvent se dissoudre (18.5). Les unités en mode statique sont bordées de blanc si le réglage d'affichage des modes (raccourci Maj-R) est activé dans le menu d'information cartographique (5.1.2.1). (V.1.04.28) Les unités statiques ne peuvent utiliser ni transport ferroviaire, ni transport maritime, ni transport amphibie. (V.1.05.28) Les unités statiques ne subissent que la moitié de au front (9.5.2)

7.5.4.2. Réactiver les unités statiques

Les unités statiques non isolées qui ne se sont pas déplacées peuvent être réactivées durant la phase de déplacement en dépensant des points d'administration. Les unités de combat sont réactivées en sélectionnant l'hexagone qu'elles occupent puis soit en sélectionnant le bouton 'REACTIVATE' sur le pion souhaité soit en utilisant le raccourci Maj-Y pour réactiver toutes les unités statiques de l'hexagone. Les unités statiques ne peuvent pas être réactivées le même tour où elles ont obtenues ce statut. Les unités de combat ne peuvent attaquer durant le tour où elles ont été réactivées.

Les unités activées reçoivent immédiatement 50% de leurs besoins en véhicules du parc et 50% de leur capacité de déplacement maximale (25 pour des unités motorisées, 11 pour la cavalerie et 8 pour l'infanterie). Le coût administratif de ces activations est égal à deux plus le nombre de véhicules organiques requis par l'unité divisé par cinquante, les fractions étant arrondies à l'inférieur. Par exemple, la 17ème division Panzer statique, qui requiert 1318 véhicules, coute 28 points d'administration pour être réactivée (2 + 1318/50 = 28,36, arrondi à 28).

(V1.05.18) Les unités qui reculent ou déroutent ne perdent pas leur statut d'unités statiques. Aucune unité ne peut obtenir le statut statique en 1941.

Les unités débutant leur tour isolées seront automatiquement réactivées sans coût, cependant elles ne recevront pas de véhicules avant la prochaine phase logistique où elles cesseront d'être isolées. Une fois réactivées, leur capacité de déplacement sera calculée normalement chaque tour, avec le manque de véhicules réduisant probablement ce potentiel.

7.5.5. Le changement de désignation des unités SS

Quatre divisions motorisées SS allemandes assignées au front de l'Est en juin 1941 utilise encore à ce moment une désignation non-numérique. Ces unités changeront finalement leur dénomination pour une identification en tant que divisions Panzer numérotées de la façon suivante :

La LAH devient la 1ère division de Panzer SS

La Das Reich devient la 2ème division de Panzer SS

La Totenkopf devient la 3ème division de Panzer SS

La Wiking devient la 5ème division de Panzer SS

Notez que certaines d'entre elles deviennent des divisions de Panzergrenadier avant de prendre le numéro d'une division Panzer.

7.6 Les quartiers généraux (QG)

Les unités de quartiers généraux fournissent un échelon hiérarchique pour le commandement et le contrôle des unités dans le jeu WITE. A l'exception des GQG, toutes les unités, incluant les unités de soutien et les bases aériennes, ont un QG auquel elles sont subordonnées.

Les liens hiérarchiques peuvent être visualisés pour le joueur en phase soit via l'écran d'ordre de bataille dans le menu des écrans d'information (5.1.2.2) soit via le rapport de commandant (5.4.9). Pour les unités sur carte, le QG responsable fournit la logistique et le soutien de combat s'il est à portée. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de combat qui peuvent être rattachées à un QG, toutefois les QG terrestres qui excèdent leur capacité normale, en termes de commandement, seront moins efficaces. La plupart des unités de combat sont normalement rattachés aux QG hiérarchiquement les plus bas, toutefois, le rattachement d'unités de combat à n'importe qu'elle QG est permis. Notez que les QG aériens, les bases aériennes, et les unités de réparation ferroviaire ne peuvent se rattacher d'unités de combat et chaque type a ses propres règles et restrictions (7.6.1). A l'exception des bases aériennes, n'importe quel QG peut s'attacher des unités de soutien, bien qu'il y ait des restrictions basées sur le type des QG et le type des unités de soutien (7.6.3).

7.6.1. Les types de QG

Il y a six types de quartiers généraux :

Les grands quartiers généraux (type 1) : chaque nation présente dans le jeu possède un grand quartier général, auquel sont rattachées toutes les unités de cette nationalité. Ces GQG n'ont pas de QG supérieurs et ne dépendent que d'eux-mêmes. Les GQG ne peuvent être dissouts. Les unités non-fixées peuvent être transférées de ces GQG même si le QG est fixé. Ce sont donc des QG terrestres avec de grandes capacités. Les unités suivantes sont désignées comme GQG :

OKH – Allemagne

STAVKA – URSS

Finnish High Command – Finlande

Hungarian High Command - Hongrie

Italian High Command - Italie

Rumanian High Command - Roumanie

Slovakian High Command – Slovaquie

Groupes d'armées de l'Axe / Fronts / Districts Militaires / QG de zone de défense soviétiques (type 2): il s'agit de QG terrestres avec de grandes capacités rattachées aux GQG (type 1) et servant normalement de QG supérieurs aux autres unités de chaque nation.

Armées / Groupe Panzer allemands ou Commandements Aériens / Armées Aériennes soviétiques / Luftflottes allemandes / Corps Aérien Expéditionnaire italien (type 3) : Les Armées sont les QG terrestres de capacité moyenne rattachées aux QG de type 1 ou 2. Bien qu'ils soient des unités terrestres, les QG aériens n'ont pas de limite de capacité et ne peuvent se rattacher que des QG aériens inférieurs, ainsi que des bases aériennes, et des unités anti-aériennes de soutien (8.3).

Corps / Corps Aériens / Fliegerkorps allemands (type 4) : Les Corps sont les QG inférieurs possédant des capacités assez faibles. Les QG de Corps soviétiques sont progressivement retirés durant le conflit, les unités de combat en relevant étant directement transférées au niveau hiérarchique d'Armée. Les QG de type 4 sont les QG aériens inférieurs.

Les bases aériennes (type 5) : Les bases aériennes sont différentes des autres QG car leur fonction est de soutenir les unités aériennes. Les bases aériennes sont les seules unités sur carte auxquelles peuvent être rattachées des unités aériennes. Toutes les bases aériennes sont ainsi limitées à un nombre maximum de neuf unités aériennes. Les bases aériennes ne peuvent se rattacher aucune unité de combat ou de soutien.

QG de réparation ferroviaire FDB / NKPS (type 6) : Les FDB et NKPS sont des unités de réparation ferroviaire qui opèrent également en tant que QG des unités de construction et de travailleurs. Seules ces unités de construction et de travailleur peuvent être rattachées aux QG FDB et NKPS. Le joueur de l'Axe débute le conflit avec 5 unités FDB, alors que les soviétiques reçoivent les unités NKPS en renfort durant la guerre (14.2.2).

7.6.1.1. Les QG comme source de ravitaillement

Les QG de types 1 à 4 peuvent servir de source de ravitaillement pour toutes les unités qui leur sont directement rattachées à l'exception des autres QG de type 1 à 4. Les types 5 (bases aériennes) et 6 (unités de réparation ferroviaire) ne sont pas considérés comme des QG pour ce qui concerne le ravitaillement et ne peuvent servir de source pour d'autres unités. Ils utilisent les QG de types 1 à 4 auxquels ils sont rattachés comme source de ravitaillement (20.1.5).

7.6.2. Rattachement d'unités de combat aux QG et la capacité de commandement

Bien qu'il n'y ait pas de limite au nombre d'unités de combat qui peuvent être rattachées à un QG éligible (aucune unité de combat ne peut toutefois être rattachée aux QG aériens, aux bases aériennes ou aux unités de réparation ferroviaire), les QG ont une valeur de capacité de commandement (CC) exprimée en points de commandement (*CP*) qui peut varier selon l'année. Les points de commandement sont déterminés selon la taille des unités de combat rattachées. Le calcul de la capacité de commandement inclut toutes les unités de combat rattachées à toutes les unités dans la chaîne hiérarchique de ce QG. Par exemple, la capacité de commandement d'un QG de Groupe d'Armées devrait inclure les points de commandement de toutes les unités directement rattachées, celles rattachées aux QG d'Armées rattachés, et celles rattachées aux QG de Corps rattachés aux QG d'Armées. Les QG dont les points de commandement dépassent les capacités de commandement sont moins efficaces, ce qui se reflète par une plus grande difficulté à réussir les tests de commandement tels que les tests administratifs ou ceux d'initiative. Les commandants de QG où le nombre d'unités rattachées dépasse la capacité de commandement voit leur chance de réussir ces tests se réduire proportionnellement aux unités en excès, diminuant la probabilité de réussir ces tests (11.3.1).

Changer le rattachement d'une unité de combat nécessite la dépense de points d'administration (12.2.3). Les unités de combat peuvent être rattachées à un QG éligible soit manuellement via le lien de sélection de QG dans la fenêtre de description de l'unité (5.4.13) soit par auto-rattachement (7.7).

Notez que seules les unités de sécurité peuvent être rattachées aux QG RHG de l'Axe.

7.6.2.1. Les points de commandement

La table suivante affiche les points de commandement pour chaque type d'unité de combat :

Combat Unit Size	Command Points
Brigade/Regiment	1
Fortified Zone/Region	1
Division	2
Soviet Corps	4
Soviet Partisan	0
Base aérienne	**1**

7.6.2.2. La capacité de commandement

La table suivante affiche les capacités de commandement pour différent type de QG :

	Date			
HQ Unit Type	**6/41-3/42**	**4/42-3/43**	**4/43-3/44**	**4/44-9/45**
Corps (Type 4)	8 CP	9 CP	10 CP	11 CP
Army (Type 3)	24 CP	27 CP	30 CP	33 CP
Army Group (Type 2)	96 CP	108 CP	120 CP	132 CP
Front (Type 2)	72 CP	81 CP	90 CP	99 CP
Military District (Type 2)	36 CP	36 CP	36 CP	36 CP
High Command (Type 1)	900 CP	900 CP	900 CP	900 CP

7.6.3. Rattachement des unités de soutien aux QG

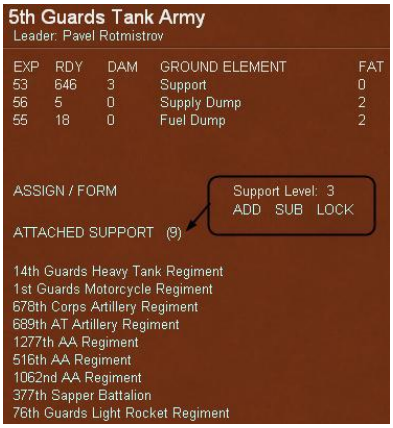
Le rattachement des unités de soutien peut être transféré entre différents QG manuellement durant la phase d'action et automatiquement durant la phase logistique. Les unités de soutien rattachées à des unités de combat et à des villes, agglomérations ou hexagones urbanisés peuvent être manuellement transférées à un QG durant la phase d'action. Il n'y a pas de limite de distance pour le transfert d'unité de soutien ; toutefois, les QG doivent être ravitaillés pour transférer des unités de soutien. Changer le rattachement de ces unités coûte des points d'administration (12.2.3). Une unité de soutien spécifique peut être transférée une seule fois par tour et est marquée d'un astérisque dans l'écran de description du QG pour l'indiquer. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de soutien qui peuvent être rattachées à un QG particulier, mais un grand nombre d'unité de soutien autres que de construction peut avoir un impact sur l'engagement de ces unités durant les combats (15.4).

7.6.3.1. Restrictions de rattachement des unités de soutien

Il y a certaines restrictions de rattachement selon le type de QG. Les QG aériens sont limités au rattachement des unités de soutien anti-aériennes et les bases aériennes ne peuvent se rattacher aucune unité de soutien. Les unités de réparation ferroviaire ne peuvent se rattacher que des bataillons de construction et des groupes de travailleurs, et alors que ces unités de soutien peuvent être transférées manuellement depuis l'unité de réparation ferroviaire, il n'y pas de possibilité de transférer d'autres unités de soutien à ces unités de réparation. Les unités de soutien des alliés de l'Axe ne peuvent être rattachées à des QG ou des unités d'une nationalité différente. Par exemple, les unités de soutien finlandaises ne peuvent être rattachées à une division Panzer allemande et les unités de soutien italiennes ne peuvent être rattachées à un QG hongrois.

7.6.3.2. Rattachement automatique des unités de soutien

Chaque QG éligible peut voir le niveau d'engagement de ses unités de soutien fixé par le joueur en utilisant les boutons *ADD* ou *SUB* dans la fenêtre de description des QG (5.4.16). Ce niveau indique le nombre pour chaque type d'unité de soutien que l'ordinateur tentera de fournir à ce QG, selon leur disponibilité. Par exemple, si le joueur règle le '' *Support Level*'' à 3, l'ordinateur tentera de fournir 3 unités de soutien de chaque type, à savoir blindé, anti-char, artillerie, anti-aérien, fusée, etc.



Ce mécanisme s'effectue automatiquement durant la phase logistique du joueur en phase et se déroule en deux cycles durant lesquels les unités de soutien sont transférées d'abord en remontant la chaîne hiérarchique (celles en excès) puis en descendant (selon les demandes). Les unités de soutien en statut indisponible sont transférées aux GQG durant le premier cycle. Puisqu'il n'y a pas de phase logistique avant le premier tour du premier joueur, il n'y a pas de tels rattachements automatiques d'unité de soutien dans le premier tour de chaque partie. Le système complet de transfert automatique d'unité de soutien peut être désactivé en cochant le côté approprié du bouton '*Lock HQ support*' dans l'écran d'options (3.3.3). De plus, le joueur peut désactiver ce système pour un QG particulier en sélectionnant le bouton '*LOCKED*' dans la fenêtre de description. Notez que pour tous les QG subordonnés au GQG le processus est ainsi désactivé si le niveau de soutien est fixé sur '*LOCKED*'. De plus, si le niveau de soutien de n'importe quel QG supérieur dans la chaîne hiérarchique d'un QG est sur '*LOCKED*', ce QG perd la possibilité d'utiliser le transfert automatique d'unités de soutien. Alors que la chaîne hiérarchique réelle dépend des rattachements effectifs, la chaîne de commandement allemande théorique (dans l'ordre hiérarchique croissant) est Corps – Armée – Groupe d'armées – OKH, la chaîne de commandement soviétique théorique est initialement Corps – Armée – District Militaire ou Front – STAVKA, puis Armée – Front- STAVKA. Les joueurs peuvent utiliser l'écran d'ordre de bataille (OOB) (5.4.1) pour visualiser globalement leur chaîne de commandement, et les filtres du rapport de commandant (5.4.9) pour observer le QG supérieur et les unités subordonnées d'un QG. Par exemple, pour observer la chaîne de commandement du Groupe d'Armées Centre, il faut effectuer ceci :

Ouvrir le rapport de commandant (via le menu d'écrans d'information ou le raccourci c)

Sélectionner le menu des QG

Sélectionner le Groupe d'Armées Centre (ceci vous renvoie au menu des unités avec toutes les unités du GAC sélectionné)

Sélectionner '*NONE*' sous '*UNIT DISPLAY FILTERS*'

Sélectionner *Crps*, *Army*, *ArmyGr* sous '*UNIT DISPLAY FILTERS*'

Sélectionner la colonne *HHQ* deux fois pour obtenir un tri avec le GAC au sommet et les QG subordonnés triés selon leur QG supérieur

7.6.3.3. Les niveaux de soutien permanent des unités de construction et du génie

Les unités de soutien de construction et du génie ont un niveau de soutien permanent qui annule les réglages effectués par le joueur, à l'exception de '*LOCKED*' qui arrête le transfert automatique des unités de soutien depuis les QG réglés sur '*LOCKED*'. Les niveaux de soutien permanent des unités de construction et de génie sont les suivants :

Headquarters Type	Construction	Engineer
High Command (Type 1)	0	0
Army Group/Front (Type 2)	16	4
Army (Type 3)	3	3
Corps (Type 4)	2	2

Conseil de jeu : Vous voulez réduire le nombre des unités de soutien d'un QG, mais continuer le transfert automatique à travers ce QG ? Utilisez un réglage de '0' pour que les seules unités de soutien qu'envoie l'ordinateur au QG soit les unités de construction et du génie.

7.6.3.4. Rattachement manuel des unités de soutien

Les joueurs peuvent directement gérer le rattachement des unités de soutien via la fenêtre de description des QG (5.4.16). Le bouton '*ASSIGN/FORM*' peut être sélectionné pour accéder à la fenêtre '*PICK SUPPORT UNIT TYPE*' (5.4.15) pour choisir une unité de soutien disponible à transférer au QG (depuis les échelons hiérarchiques supérieurs). Notez que les Armées, les Fronts, et le HQG (STAVKA) soviétiques ainsi que les villes, agglomérations et hexagones urbanisés peuvent dépenser des points d'administration pour créer de nouvelles unités de soutien, même si leur type est déjà disponible (18.1.3). Pour transférer le rattachement d'une unité de soutien d'un QG à un autre QG, le joueur sélectionne l'unité de soutien afin d'afficher sa fenêtre de description et sélectionne ensuite les liens *HHQ* ou *OHQ* pour ouvrir une liste des QG éligible au

transfert. Pour empêcher l'ordinateur de rattacher l'unité de soutien qui vient d'être transférer manuellement, le joueur peut soit augmenter le niveau de soutien du QG de l'unité pour prendre en compte l'unité de soutien nouvellement rattachée, soit changer le niveau sur 'LOCKED', ce qui empêchera de retourner ou de recevoir automatiquement des unités de soutien durant la phase logistique (exception faite des unités de soutien de construction et du génie selon 7.6.3.3).

7.6.4. Obtention du soutien des QG et portée de commandement

L'efficacité d'une unité est affectée par le nombre de troupes non combattantes des composantes terrestres (7.2.1.1). Un QG peut fournir une aide à ses unités subordonnées en utilisant ses troupes non combattantes organiques, toutefois, le QG doit être à une certaine distance de l'unité subordonnée. Cette distance, appelée '*Command Range*' (portée de commandement), est mesurée en hexagones et est basée sur le type du QG fournissant les troupes selon le tableau suivant :

Type of Headquarters Unit	Command Range in Hexes	Command Modifier (11.3.2)
High Command (Type 1)	90	Divide Range by 4
Army Group/Front/MD/MDZ (Type 2)	45	Divide Range by 3
Army (Type 3)	15	Divide Range by 2
Corps (Type 4)	5	Divide Range by 1

Tout QG dans la chaîne hiérarchique de commandement qui est à portée de commandement d'une unité donnée peut lui fournir des troupes non combattantes en excès. Ce soutien s'opère automatiquement durant la phase logistique du joueur en phase. La portée a également un effet associé sur les tests de commandement, à l'exception des tests navals et de moral. Au plus courte est la distance, au plus la probabilité de réussite du test sera haute. En fonction des modificateurs de commandement listés ci-dessus, la portée dépend du niveau du QG, ce qui signifie que les QG supérieurs peuvent être éloignés de leurs subordonnées (11.3.2).

Note de jeu : Le type de soutien de troupes non-combattantes ne doit pas être confondu avec le soutien durant le combat (15.4) ou les fonctions de ravitaillement (20.4).

7.6.5. Déplacement d'urgence des QG

Le joueur peut déplacer n'importe quel type de QG, y compris les bases aériennes et les unités de réparations ferroviaires, en utilisant le bouton 'RELOCATE' dans le coin inférieur droit de la fenêtre de description du QG (5.4.16).

Cette déplacement d'urgence est identique au déplacement involontaire (15.10), mais est une action volontaire et entraîne le déplacement de l'unité dans une ville, une agglomération ou un hexagone urbanisé en ravitaillement. Les QG ont alors un potentiel de déplacement réduit à zéro, mais il n'y a pas d'équivalence entre un déplacement d'urgence et un déplacement normal. Les QG et leurs unités de soutien rattachées subissent de l'attrition de recul (15.11) et tout appareil aérien endommagé dans une unité rattachée à une base ainsi déplacée sera détruit. Les villes, agglomérations et hexagones urbanisés où l'unité est déplacée sont généralement à l'est pour le soviétique et à l'ouest pour l'Axe, mais il y a un facteur aléatoire dans ce déplacement ce qui empêche les joueurs d'anticiper la destination.

> **Note de jeu** : Bien que n'importe quel QG puisse être ainsi déplacé plusieurs fois par tour, il est généralement recommandé seulement aux QG isolés qui devrait être sorti d'une poche plutôt que d'être déplacé de manière involontaire par l'ennemi. Le déplacement normal est presque toujours préférable au déplacement d'urgence à cause de son aspect aléatoire et de l'attrition que subi le QG et ses unités de soutien rattachées, ainsi que la destruction des appareils aériens endommagés. S'ajoutant à ces pénalités, dès qu'un QG est ainsi déplacé en urgence ou forcé de se déplacer par l'ennemi, il perd tous ses stocks de carburant et de d'approvisionnement.

7.6.6. Transformations des Fronts et Districts Militaires soviétiques

Au cours de la guerre, les QG de Districts Militaires soviétiques furent reformés en Fronts et de nouveaux QG de Fronts furent créés ou reformés à partir d'autres Fronts. Les nouveaux Fronts apparaissent parmi les renforts, toutefois, les reformations et redésignations des Districts Militaires/Fronts le sont durant la phase logistique soviétique. La liste suivante détaille toutes les créations et transformations de QG selon l'année et le mois :

Le DM de Leningrad (au début) en Front Nord (6/41) puis en Front de Leningrad (9/41)

Le Front de Volkhov (12/41) en 3ème Front de la Baltique (4/44)

Le DM de la Baltique (au début) en Front Nord-Ouest (6/41) puis en 2ème Front de la Baltique (10/43)

Le Front de Réserve (au début) en Front de Kalinin (10/41) puis en 1er Front de la Baltique (10/43)

Le DM de Kharkov en DM d'Oural méridional (quand Kiev est capturé)

Le DM Ouest (au début) en Front Ouest (6/41) puis en 3ème Front Biélorusse (2/44)

Le MD d'Orel (au début) en Front de Bryansk (8/41) puis dissout (10/43) puis reformé en 2ème Front Biélorusse (2/44)

Le MD de Kiev (au début) en Front Sud-Ouest (6/41) puis en Front de Stalingrad (7/42) puis en Front du Don (10/42) puis en Front Central (2/43) puis en Front Biélorusse (10/43) puis en 1er Font Biélorusse (2/44)

Le Front Sud-Ouest (reformé en 10/42) puis en 3ème Front Ukrainien (10/43)

Le DM d'Odessa (au début) en Front Sud (6/41) puis en Front Sud-Est (8/42) puis en Front de Stalingrad (10/42) puis en Front Sud (1/43) puis en 4ème Front Ukrainien (10/43)

Le DM du Nord Caucasien (au début) en Front du Caucase (11/41) puis en Front de Crimée (2/42) puis en Front du Nord Caucasien (1/43)

Le DM Transcaucasien (au début) en Front Transcaucasien (11/41)

Le front de la Steppe (6/43) en 2ème Front Ukrainien (10/43)

Le Front de Voronezh (6/42) en 1er Front Ukrainien (10/43)

7.6.7. Redésignation du Groupe d'Armées Sud

Selon certaines conditions, le QG du Groupe d'Armées Sud est amené à se divisé en Groupe d'Armées A et B. Ceci s'effectue si les villes soviétiques d'Azov, de Bataysk et de Manych sont capturées ou automatiquement durant le premier tour de mars 1943 si la première condition n'a pas été remplie. Une fois l'une des conditions remplie, le QG du Groupe d'Armées Sud est remplacé par les QG des Groupe d'Armées A et B sur la carte. Toutes les forces précédemment rattachées au GAS sont assignées à l'OKH et peuvent être réassignées par le joueur sans coût administratif. Une fois les Groupe d'Armées A et B formés, les changements de désignation suivants s'effectuent :

Le Groupe d'Armée A en Groupe d'Armée Sud Ukraine (4/44)

Le Groupe d'Armée B en Groupe d'Armée Sud (4/43) puis en Groupe d'armées Nord Ukraine (4/44)

7.7. Rattachement automatique des QG et unités de combat

La fonction de rattachement automatique permet aux joueurs de rattacher des unités de combat et des QG au QG éligible le plus proche en utilisant le bouton *Auto Assign* (raccourci g) du menu d'information cartographique (5.1.2.1) durant le mode déplacement (F1). Le rattachement automatique nécessite la dépense de points d'administration comme lors d'un rattachement manuel (12.2.3). Le joueur en phase peut utiliser cette fonction autant de fois qu'il le souhaite dans son tour, tant qu'il lui reste des points d'administration et qu'il reste en mode déplacement (F1). Cette fonction n'exclut en rien la possibilité pour le joueur d'utiliser le rattachement manuel. Quand elle est utilisée, l'ordinateur considère que le niveau administratif du commandement recevant l'unité est de 1 pour permettre que la tentative soit effectuée. Puisque au plus le niveau de commandement est élevé, au moins le coût administratif est élevé, le coût réel, basé sur la valeur de commandement qui peut être réduite en cas de réussite d'un test administratif, peut être inférieur au calcul de l'ordinateur en cas de rattachement automatique (12.2.3). Ceci peut empêcher le rattachement automatique par l'ordinateur en cas de pénurie de points d'administration. Les joueurs sont donc inciter à tenter un rattachement manuel (7.6.2).

7.7.1. Les règles de rattachement automatique

Le rattachement automatique s'effectue selon les règles suivantes :

Les divisions, brigades et régiments se rattachent au Qg de Corps le plus proche. Si un QG d'Armée ou hiérarchiquement supérieur est plus proche que le plus proche QG de Corps, alors l'unité s'y rattache. Si un QG de Corps et un QG hiérarchiquement supérieur sont à égale distance, alors l'unité se rattachera toujours au QG de Corps. Si deux QG de Corps sont à égale distance, l'ordinateur détermine au hasard lequel sera choisi.

Les QG de Corps et les unités de combat soviétiques de cette taille se rattachent au QG d'Armée le plus proche. Si un QG de Groupe d'Armée/de Front ou le GQG éligible est plus proche que le plus proche QG d'Armée, alors le Corps s'y rattache. Si un QG d'Armée et un QG hiérarchiquement supérieur sont à égale distance, alors le Corps se rattachera toujours au QG d'Armée. Si deux QG d'Armée sont à égale distance, l'ordinateur détermine au hasard lequel sera choisi.

Les QG d'Armée se rattachent au QG de Groupe d'Armée, de Front ou de District Militaire (DM) le plus proche. Si un GQG est plus proche que le plus proche QG de Groupe d'Armée/Front/DM, alors l'Armée s'y rattache. Si un QG de Groupe d'Armée/Front/DM et un GQG éligible sont à égale distance, alors l'Armée se rattachera toujours au QG de Groupe d'Armée/Front/DM. Si deux QG de Groupe d'Armée/Front/DM sont à égale distance, l'ordinateur détermine au hasard lequel sera choisi.

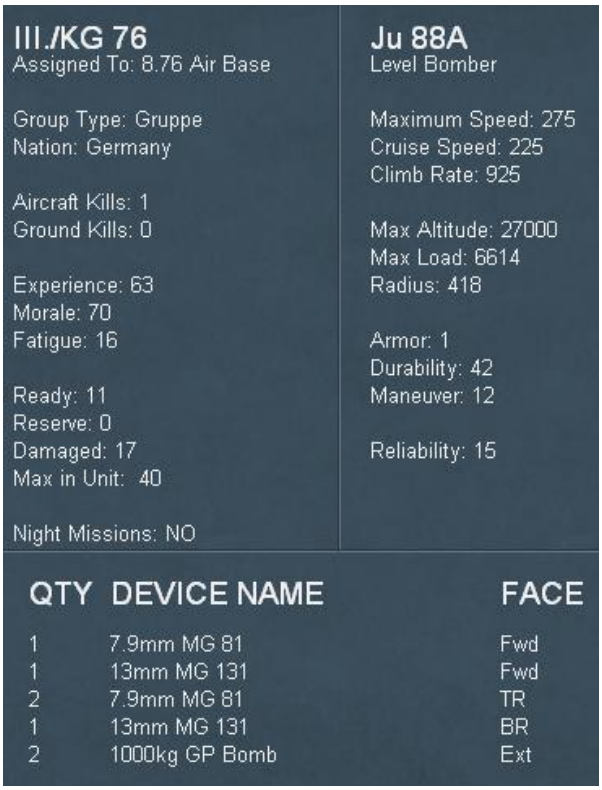
Les bases aériennes et leurs QG aériens respectifs se rattachent de la même manière que les unités de combat et leur QG.

8. Les unités d'aviation

Il existe trois types d'unités qui représentent les forces aériennes au niveau de la structure hiérarchique, du commandement et du contrôle ; les unités aériennes, les bases aériennes, les QG aériens. De plus, chaque nation dispose d'une réserve aérienne hors carte destinée à l'entrainement des nouvelles unités aériennes et à la reconstitution des unités épuisées. Le paragraphe 5.3 décrit comment utiliser l'interface pour conduire des missions aériennes et le chapitre 16 vous en expliquera les règles.

8.1. Les unités aériennes

Les unités aériennes sont les unités tactiques qui contiennent les appareils aériens et effectuent les différentes missions aériennes. Chaque unité aérienne est désignée par un type, qui détermine le nombre maximal d'appareils aériens dans l'unité, et une fonction, qui elle détermine le genre de missions qu'elle pourra entreprendre. Le nom de l'unité indique également en général sa fonction. Les unités aériennes sont constituées d'appareils de même type et modèle qui peuvent être prêts, endommagés ou en réserve. L'appareil et son équipage sont considérés comme une seule entité et comprennent des équipements tels que mitrailleuses, canons, fusées, bombes, réservoirs largables et systèmes d'arme électronique telle que le RADAR.



8.1.1. Statut des appareils aériens

Les appareils prêts sont disponibles pour participer aux missions aériennes pour lesquelles ils ont été sélectionnés. Les appareils endommagés nécessitent des réparations et ne peuvent pas voler, ils entrent cependant en compte pour le nombre maximum d'appareils autorisés par la type de l'unité. Les appareils en réserve sont indisponibles et ne participent pas aux missions, mais ils ont pourtant la capacité de voler si la base aérienne de leur groupe est déplacée en urgence (7.6.5) ou involontairement (15.10). Les avions en réserve ne comptent pas en ce qui concerne le nombre maximal d'avions admis, mais peuvent être passés en statut prêt pendant la phase logistique si le nombre d'avions prêts et endommagés est inférieur au nombre maximal d'avions autorisé. Si le nombre d'avions prêts dépasse celui du maximum autorisé, les appareils désignés comme réserve dans la fenêtre de description de l'unité seront automatiquement renvoyés à un pool de production sur un nombre variable de phases logistiques, tandis que les avions prêts surnuméraires passeront en réserve sur plusieurs phases logistiques.

8.1.2. La taille des unités aériennes

Les désignations des unités aériennes sont basées sur le nombre maximum d'avions autorisés selon l'unité et leur nationalité.

8.1.2.1. Les tailles des unités aériennes de l'Axe

Section = maximum de 4 appareils (Finlande)

Schwarm = maximum de 4 appareils (Allemagne)

Air Battallion = maximum de 10 appareils (Finlande)

Staffel = maximum de 12 appareils (Allemagne et Finlande)

Flight = maximum de 16 appareils (Finlande)

Squadron = maximum de 24 appareils (Roumanie, Finlande, Italie, Slovaquie)

Gruppe = maximum de 40 appareils (Allemagne)

Group = maximum de 48 appareils (Hongrie)

8.1.2.2. Les tailles des unités aériennes soviétiques

Bataillon d'aviation *(Eskadrilya)* = maximum de 10 appareils

Régiment d'aviation *(Polk)* = maximum de 40 appareils

8.1.2.3. Changement des effectifs des régiments aériens soviétiques

Le nombre maximum d'avions autorisés dans un régiment d'aviation soviétique (*Polk*) varie selon l'époque :

Juin 41 : tous les régiments ont un maximum de 40 appareils

Juillet 41 : tous les régiments ont un maximum de 20 appareils

Décembre 42 : tous les régiments ont un maximum de 32 appareils

Décembre 43 :
Les régiments de chasseurs, de chasseurs-bombardiers, de bombardiers tactiques sont limités à 40 appareils.

Tous les autres régiments sont limités à 32 appareils.

8.1.3. Le type des unités aériennes

Les fonctions des unités aériennes vont déterminer les types de missions que pourront entreprendre telle ou telle unité selon le type d'avions dont l'unité dispose (16.0). Voici la liste des fonctions apparaissant en jeu et des abréviations que l'on peut trouver dans le menu des unités aériennes du rapport de commandant (5.4.9) :

Fighter (F) : chasseurs

Fighter Bomber (FB) : chasseurs-bombardiers (ils peuvent être assignés à des missions de chasse ou de bombardement)

Night Fighter (NF) : chasseurs de nuit

Tactical Bomber (TacB) : bombardier tactique

Level Bomber (LB) : bombardier en palier

Transport (TR) : transport

Recon (Rec) : reconnaissance

Jet Fighter (JF) : chasseurs à réaction

Patrol (PA) : patrouilleur

Float Plane (FP) : hydravion

Float Fighter (FF) : hydravion de chasse

Electronic Warfare (EW) : guerre électronique

Torpedo Bomber (TB) : bombardier torpilleur

8.1.4. Désignation des unités aériennes

Bien que certains noms expliquent d'eux-mêmes la fonction, beaucoup d'unités comportent des termes et abréviations qui ne sont pas être très courants. La liste ci-dessous n'est pas exhaustive, mais est donnée pour aider à mieux identifier les unités à partir de leur nom.

8.1.4.1. Désignation des unités aériennes allemandes

Stab - Escadrille de commandement (*Schwarm*)

JG (*Jagdgeschwader*) - Escadre de chasse

NJG (*Nacht Jager Geschwader*) - Escadre de chasse nocturne

ZG *(Zerstörer Geschwader*) - Escadre de chasseurs lourds (bimoteurs Bf-110)

StG (*Stuka Geschwader*) - Escadre de Stuka

Sch. G (*Schlacht Geschwader*) - Escadre de bataille (chasseurs-bombardiers)

KG *(Kampfgeschwader*) - Escadre de bombardement

SKG (*Schnell Kampf Geschwader*) - Escadre de bombardiers rapides

NAGr (*Nah Aufklarungs Gruppe*) - Groupe de reconnaissance

FAGr (*Fern Aufklarungs Gruppe*) - Groupe de reconnaissance longue portée

NSGr (*Nacht Schlacht Gruppe*) - Groupe de bombardiers de nuit

SG (*Schlacht Gruppe*) - Groupe de chasseurs bombardiers

TG (*Transport Geschwader*) - Escadre de transport

KGr ZbV *(Kampfgruppe zum Bespeil*) - Groupe de bataille à fonction spéciale – Transport

Lehr - Ecole / Entraînement

8.1.4.2. Désignation des unités aériennes soviétiques
Abréviations basiques :
AP - Régiment d'aviation (*avia polk*)

AD - division d'aviation (*avia divizija*)

AK - Corps d'aviation (*avia korpus*)

AE - escadrille (*eskadrilya*)

VVS - Armée de l'air (*Voenno-Vozdushnye Sily*)

PVO - *Provito Vozdushnaya Oborona Strany* - "Force de défense anti-aérienne" - Elle comprend à la fois des unités au sol (canons AA) et des intercepteurs.

I - chasseur (*istrebitel'naya*)

B - bombardier (*bombardirovacnaya*)

Sh - avion d'attaque (*shturmovaya - IL-2*)

DD - longue distance (*dalnego dejstvija*)

T – transport

DB - bombardier longue distance (*dal'ne-bombardirovochnaya*)

S - mixte (*smeshanaya*)

R - reconnaissance (*razvedovatel'naya*)

NB - bombardier de nuit (*nochnaya bombardirovochnaya*)

G - désigne une unité de la Garde : GIAP, GIAD, DBAD, etc.

MT - mine-torpille

O - séparé (*otdel'nyj*)

Désignation des régiments d'aviation :
IAP - Régiment de chasse

IAP-KBF - Régiment de chasse de l'ordre du Drapeau Rouge de la flotte de la Baltique (*KBF - Krasnoznamennyi Balijskij Flot*)

BAP - Régiment de bombardiers

DBAP - Régiment de bombardiers longue portée (*Dal'nebombardirovochnyj Avia Polk*)

LBAP – Régiment de bombardiers légers (*Legkobombardirovochnyj AP*)

NBAP - Régiment de bombardiers de nuit

LTAP - Régiment léger de transport

TAP or TRAP - Régiment de transport

SBAP - Régiment de bombardiers grande vitesse (*Skorostnoj BAP*)

TBAP - Régiment de bombardiers lourds (*Tyazhelyj BAP*)

ShAP - Régiment d'attaque au sol (*Shturmovoj AP*)

RAP - Régiment de reconnaissance

OSAP - Régiment indépendant composite

ORAP - Régiment indépendant de reconnaissance

MTAP - Régiment de mines - torpilles

8.1.4.3. Changement de désignation des unités aériennes soviétiques

Certaines unités aériennes soviétiques peuvent être renommées comme suit :

Les unités composées d'appareils IL-2 sont renommées ShAP

Les unités composées d'appareils U-2/R-Z peuvent être renommées LBAP (10% de chances) ou NBAP (90% de chances)

Les unités SBAP ne comprenant d'appareils de type SB peuvent être renommées BAP (50% de chances)

Les unités TBAP ne comprenant pas d'appareils de type TB ou Pe-8 peuvent être renommées DBAP (50% de chances)

Les unités DBAP ne comprenant pas d'appareils de type DB, IL-4, Yer ou TB peuvent être renommées BAP (50% de chances)

Les bataillons d'aviation soviétiques (avec un slash "/" dans le nom) peuvent être renommés régiments aériens (10% de chances)

Les unités SAP (régiments soviétiques composites) après Mars 1943 peuvent être renommées en tant que régiment spécifique, en fonction du type d'appareil (80% de chances)

8.1.5. Amélioration, rétrogradation, permutation des modèles d'appareils

En fonction de la disponibilité des modèles d'appareils dans le pool de production, les unités aériennes peuvent s'équiper d'un modèle différent pendant le segment des appareils aériens de la phase logistique du joueur (4.2). Dans le sous-segment d'amélioration, l'unité peut recevoir des avions de meilleure qualité tout en respectant la chronologie prévue de l'avion en question par la fenêtre des sites de production (5.4.4). Elle peut aussi se rééquiper en avions plus anciens (21.1.9.1). Dans le sous-segment d'échange l'unité peut passer d'un appareil à un autre ayant les mêmes fonctions (8.1.4) mais pas forcément sur la même chronologie d'amélioration. Par exemple, le chasseur Yak-1 s'améliore vers le Yak-1B et rétrograde

vers le chasseur I-16 type 18. Mais dans le sous-segment d'échange, une unité aérienne sur Yak-1B peut être rééquipée avec un appareil ayant les mêmes fonctions tel que le La-5, ou par un Hurricane IIB provenant du prêt-bail. L'ordinateur ne pratiquera un échange que s'il manque plus de 50% d'avions d'une unité, et plus il en manque, plus la chance de voir ses avions remplacés par un autre modèle augmente. Encore une fois, ces évolutions sont dépendantes de la disponibilité des appareils dans le pool de production.

8.1.5.1. Echanges pratiqués par le joueur

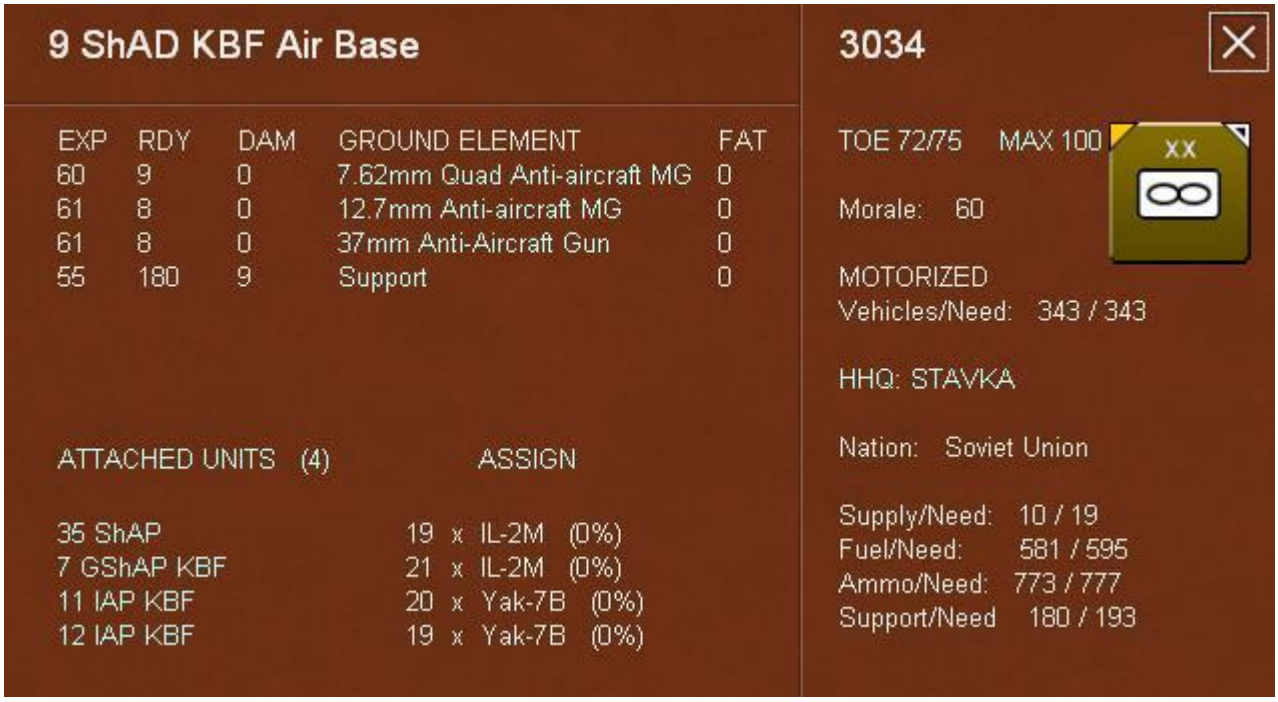
Les joueurs ont la possibilité d'effectuer ces échanges (*swap*) par eux-mêmes, grâce à la fenêtre de description des unités aériennes (5.4.18), où les avions disponibles sont listés une fois que le lien '*CHANGE*' a été commuté d' '*Automatic*' à '*Manual*' et les modèles disponibles pour un rééquipement apparaissent en bleu et sont donc sélectionnables. Cette action dépensera un point d'administration, réduira l'expérience de deux et peut se conclure par l'endommagement d'au plus 30% des nouveaux appareils.

Les échanges manuels ne sont pas autorisés au tour 1 de chaque scénario. La base aérienne à laquelle est rattachée l'unité doit être à au moins 3 hexagones d'une unité ennemie ravitaillée. L'échange ne pourra se faire tant que le nombre souhaité de nouveaux appareils dans le pool de production ne sera pas égal à au moins 50% du nombre d'appareils maximum de l'unité aérienne. De plus les avions de cette unité ne doivent pas avoir effectué de mission pendant ce tour et ne pourront en pratiquer pour le reste du tour.
(V 1.03 beta 3) Lors du changement manuel, une fenêtre affiche les modèles alternatifs disponibles, leur quantité disponible, le nombre d'appareils dans l'unité aérienne, et le nombre de site de production de ce modèle.

Bien qu'un un tel échange ne change pas la fonction des appareils de l'unité aérienne, il y a des exceptions et des restrictions (pour les seuls changements manuels) listées ci-dessous (V 1.03 beta 3) les appareils peuvent être changés si :

1. Les appareils sont du même type
2. Les bombardiers tactiques peuvent être échangés en chasseurs bombardiers
3. Les chasseurs bombardiers peuvent être échangés en bombardiers tactiques si l'unité aérienne est entrainée pour le bombardement.
4. Les chasseurs bombardiers peuvent être échangés en chasseurs ou en chasseurs à réaction si le groupe est entrainé pour la chasse.
5. Les chasseurs peuvent être échangés en chasseurs bombardiers ou en chasseurs à réaction.
6. Les chasseurs à réaction peuvent être échangés en chasseurs bombardiers ou en chasseurs.
7. Les unités NBAP peuvent être échangées en bombardiers tactiques U-2.
8. Les unités ZG peuvent être échangées en chasseurs de nuit ou en chasseurs bombardiers.
9. Les unités JG ne peuvent être échangées en Bf110
10. Les unités équipées de Bf110 ne peuvent être échangées en Bf109

8.2 Les bases aériennes



Les bases aériennes sont des QG spéciaux (7.6.1) qui représentent l'infrastructure physique et logistique requise pour soutenir l'action des unités aériennes, et cela inclut les aérodromes, les ateliers, et les défenses anti-aériennes. Les bases sont constituées de seulement deux types de composantes terrestres : les troupes non-combattantes et les canons AA. Les bases aériennes auront de meilleures chances de réparer les appareils endommagés si elles ont plus de troupes de soutien non-combattantes que nécessaire (7.2.2.1).

(V 1.03 beta 3) Les bases soviétiques sur carte sans appareil aérien peuvent être dissoutes automatiquement avant 1943.

8.2.1. Restrictions de rattachements aux bases aériennes

Les seules unités qui peuvent être rattachées aux bases aériennes sont les unités aériennes. Les bases ne peuvent avoir plus de 9 unités rattachées, quelles que soient leur taille. Notez qu'il n'y a pas de limite au nombre d'unités assignées à la réserve aérienne nationale (8.4). Les bases aériennes ne peuvent accueillir que des unités aériennes de leur propre nationalité. À une exception, les bases aériennes ne se rattachent qu'aux QG aérien. Les Allemands disposent des bases de la Luftwaffe et des bases de l'armée de terre, ces dernières étant utilisées pour les missions de reconnaissances aériennes. Les bases rattachées à chaque QG d'Armée ne peuvent être transférées à un autre QG. Pour simplifier le repérage sur la carte, les pions des bases de la Luftwaffe sont en gris/bleu. Tous les pions des bases appartenant à des Armées (reco) sont gris.

Astuce de jeu : les bases aériennes doivent être positionnées dans un hexagone clair, d'agglomération, urbain ou légèrement boisé pour que ses unités aériennes rattachées puissent réaliser des missions aériennes.

8.2.2. Désignation des bases aériennes soviétiques

La liste suivante donne les abréviations utilisées pour les bases soviétiques.

VVS - base de l'Armée de l'Air

VVS-ChF - base de la Flotte de la Mer Noire (*Chernomoskij Flot*)

PVO - Base de la Force de Défense Aérienne

IAB - Base de brigade d'aviation de chasse

IAD - Base de division d'aviation de chasse

BAB - Base de brigade d'aviation de bombardement

BAD - Base de division d'aviation de bombardement

SAD - Base de division d'aviation composite

DBAD - Base de division d'aviation longue portée (on peut également rencontrer AD DD - *Avia Divizija Dalnego Deistvija*)

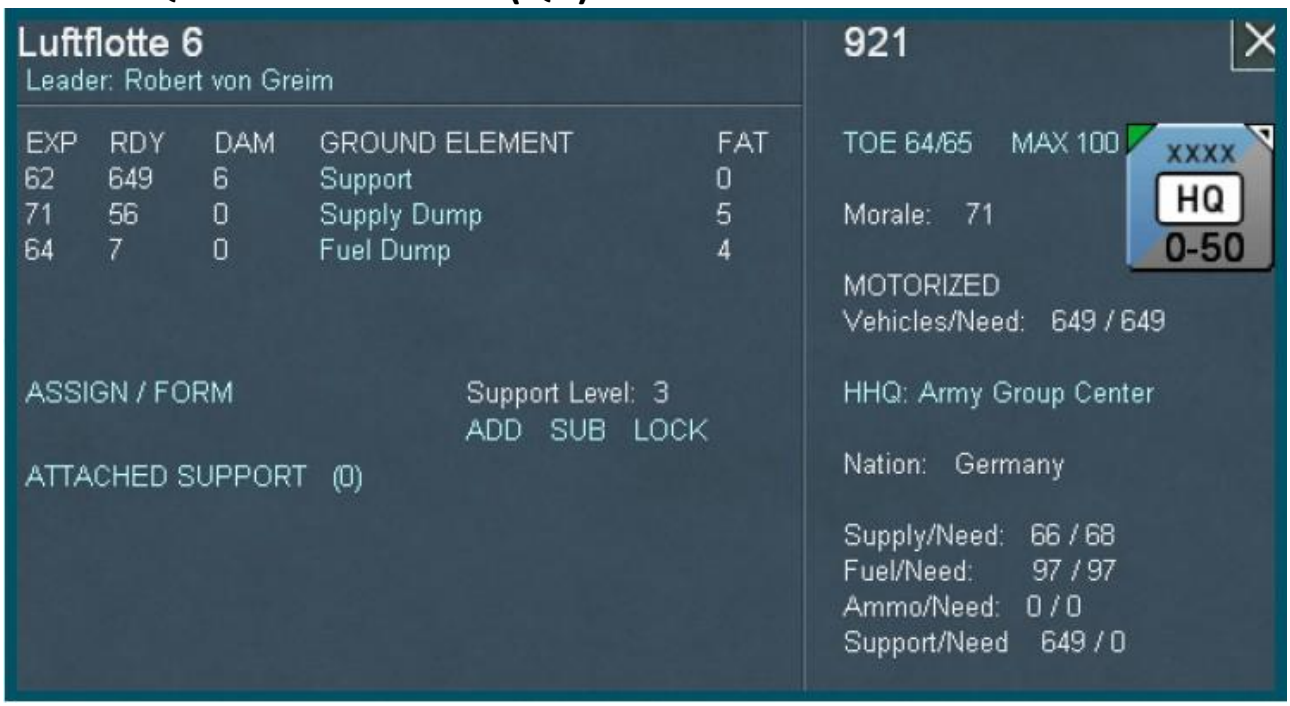
TBAB - Base de brigade d'aviation de bombardiers lourds

OSNAZ - Base d'unités aériennes spéciales (*OSobogo NAZnachenija*)

8.2.3. Dissolution des bases SAD

Après le 1er Février 1942, il y a 50% de chances que les bases SAD (division d'aviation composite) soient dissoutes à un rythme inférieur ou égal à 3 par tour. Les unités aériennes rattachées à une base SAD dissoute sont automatiquement transférées à la réserve aérienne nationale soviétique (8.4).

8.3. Les Quartiers-Généraux (QG) aériens



Les QG aériens remplissent les mêmes fonctions que les autres QG à l'exception du fait qu'on ne peut leur rattacher d'unités de combat et que les seules unités de soutien qu'il soit possible de leur rattacher sont les unités de soutien antiaériennes. De plus, il n'y a ni limite ni pénalité au nombre de bases aériennes et QG aérien rattachables à un autre QG aérien.

8.3.1. Restrictions de rattachement aux QG aériens

Il y a des restrictions concernant le rattachement à des QG aériens. À l'exception des bases aériennes d'Armées allemandes, toutes les autres bases ne peuvent être rattachées qu'à des QG d'aviation (8.2.1). Les QG d'aviation allemands *Fliegerkorps* ne peuvent se rattacher qu'aux QG *Luftflotte* ou aux QG de Groupes d'Armées. Les QG d'aviation des alliés mineurs de l'Axe ne peuvent se rattacher qu'aux QG de Groupes d'Armées de même nationalité. Il y a deux exceptions. Le Commandement de l'Aviation slovaque commence la partie rattaché au Groupe d'Armées Sud et ne peut en changer, et le Commandement de l'aviation finlandaise commence rattachée à la 1ère Armée finlandaise et ne peut lui non plus en changer. Les QG aériens soviétiques ne peuvent se rattacher qu'à des QG de Front ou de District Militaire.

8.3.2. Redésignations des unités du Commandement aérien soviétique

Quelques QG du Commandement aérien soviétique vont automatiquement se convertir en QG d'Armée aérienne et prendre un nouveau nom. Chaque Commandement Aérien contenu dans la liste ci-dessous est converti en Armée Aérienne à dates indiquées :

Air Command Name	Air Army Re-designation	Date
Western	1st Air Army	May 1942
Bryansk	2nd Air Army	May 1942
Kalinin	3rd Air Army	May 1942
Southern	4th Air Army	May 1942
North Caucasus/Crimea	5th Air Army	June 1942
Northwest	6th Air Army	June 1942
Southwest	8th Air Army	June 1942
Volkhov	14th Air Army	August 1942
Leningrad	13th Air Army	November 1942
Stalingrad	16th Air Army	September 1942
Long Range	18th Air Army	December 1944

8.4. La réserve aérienne nationale et transfert des unités aériennes

Chaque réserve nationale représente le circuit d'entrainement et les infrastructures de réparations loin derrière le front, qui va construire de nouvelles unités aériennes et compléter les unités fortement amoindries. Puisque les unités aériennes peuvent uniquement être rattachées qu'à des bases aériennes de leur nationalité, accéder à la réserve nationale de l'Axe amènera seulement à la liste des unités de la nationalité de la base sélectionnée. Le menu des unités aériennes du rapport de commandant (5.4.9) liste la localisation de toutes les unités aériennes d'une faction, en incluant celles dans les diverses réserves nationales de l'Axe. (V.1.05.18) Les unités aériennes de la réserve nationale peuvent être dissoutes.

8.4.1. Restrictions sur les transferts de la réserve aérienne nationale

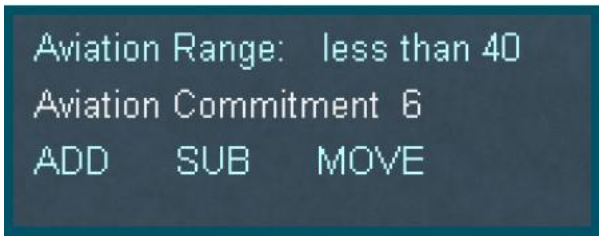
Il y a des restrictions sur le transfert d'unité aérienne depuis ou jusqu'à la réserve nationale. Les unités aériennes transférées à la réserve ne seront pas listées dans l'écran de réserve aérienne nationale jusqu'au prochain tour et donc ne pourront pas être transférées à nouveau vers une autre base dans le même tour. Les unités qui ont participé à des missions dans le même tour ne peuvent être transférées vers la réserve, et doivent être rattachées à des bases non fixées et à qui il reste des points de déplacement. Les unités qui sont transférées de la réserve à une base ne seront pas disponibles pour participer à des missions dans le même tour.

8.4.2. Transfert d'unités à la réserve aérienne nationale

Le transfert d'unités aériennes depuis ou jusqu'à des bases aériennes et la réserve nationale peut être exécuté manuellement par le joueur ou de façon semi-automatique via le système d'engagement des unités aériennes (8.4.3). De plus, l'ordinateur peut décider de renvoyer automatiquement une unité qui serait trop faible pour exécuter des missions aériennes.

Il y a plusieurs méthodes pour gérer le déploiement des unités aériennes entre une base et la réserve nationale. Le mode de transfert aérien (F10) (5.3.10) est utilisé pour effectuer le transfert manuellement entre des bases aériennes. Les unités aériennes peuvent être renvoyées à la réserve en cliquant sur le bouton '*RESERVE*' de la fenêtre de description de l'unité (5.4.18). Les unités aériennes peuvent être sélectionnées manuellement pour se déplacer de la réserve vers une base en sélectionnant le bouton '*ASSIGN*' dans la fenêtre de description d'une base aérienne. Notez bien que les unités aériennes alors listées correspondront à la portée aérienne sélectionnée pour cette base.

8.4.3. Le système d'engagement des unités aériennes



Le système d'engagement permet aux joueurs de gérer de façon semi-automatique le transfert des unités aériennes depuis et vers la réserve et la base, au niveau de cette dernière. Plutôt que de sélectionner les unités une par une le joueur peut ajuster le nombre et le type d'unités (selon sa portée) pour chaque base aérienne.
Les réglages de ce système ne sont pas pris en compte si le joueur décide d'utiliser une autre méthode de transfert manuel d'unités.

Il y a deux composantes dans ce système, la portée aérienne et le niveau d'engagement. La portée est calculée en divisant le rayon d'action des appareils par 10 et peut être 'moins de 20 hexagones', 'moins de 40 hexagones', 'plus de 41 hexagones' et 'toutes portées'. Le niveau d'engagement varie de 0 à 9 et représente le nombre d'unités aériennes voulues par le joueur dans cette base particulière. Pour utiliser ce système le joueur doit ajuster la portée et le niveau d'engagement pour une base aérienne dans la fenêtre détaillant la base aérienne et ensuite sélectionner le bouton '*MOVE*' (5.4.18).

En premier lieu, les unités aériennes qui ne correspondent pas au profil de portée choisi pour la base sont renvoyées à la réserve aérienne nationale. Ensuite, les unités aériennes en excès par rapport au niveau d'engagement sont elles aussi renvoyées à la réserve, les unités les plus faibles y allant en premier. Si le nombre d'unités est inférieur au niveau d'engagement, le nombre adéquat d'unités aériennes qui correspondent en termes de portée réglée se déplace de la réserve vers la base, les plus puissantes se déplaçant en premier.

9. Moral, unités d'élites, expérience, fatigue, attrition, et fiabilité

Il y a de nombreuses interactions entre le moral, l'expérience, la fatigue et l'attrition. Le moral intervient dans la plupart d'entre eux et est donc l'attribut le plus important d'une unité. Le moral détermine l'augmentation du niveau d'expérience et la résistance à la fatigue. L'attrition est basée sur le moral et l'expérience. La valeur de combat (*CV*) est affectée par le moral et la fatigue. La capacité de déplacement est impactée par le moral, la fatigue et l'expérience. Dans tous les cas, un moral et une expérience élevée est un facteur positif, alors qu'une fatigue importante est pénalisante. L'attrition résultant de la proximité des unités ennemies est moindre pour les unités hautement expérimentées. La fatigue seule peut amoindrir des unités et détruire des unités déjà amoindries. L'impact de la fatigue impacte est bien pire quand les unités sont adjacentes à l'ennemi, ce qui veut dire que dans ce cas, non seulement elles subissent de l'attrition, mais elles récupèrent moins vite de leur fatigue et subissent plus de pertes liées à cette fatigue. Les unités hautement expérimentées subissent moins les effets de la fatigue.

9.1. Le moral des unités

Le moral est un facteur critique pour toutes les unités à WITE. Il est mesuré au niveau de l'unité et est proportionnel à l'efficacité de l'unité. Chaque nation en jeu a un niveau de moral national. Le moral réel d'une unité peut être supérieur ou inférieur au moral national, mais il tend à gravité autour de cette valeur. Les unités d'élites de l'Axe et les unités de Garde et des Armée de Choc soviétiques ont un moral supérieur.

Le moral d'une unité impacte sa valeur de combat et donc sa capacité à remporter ses combats. Il détermine également la quantité d'attrition liée au recul subie par les composantes terrestres au cas où l'unité soit forcer de reculer, ou qu'elle parte en déroute, soit détruite ou se rende après un recul (15.9). Le moral d'une unité en déroute est déterminant sur sa capacité à se rallier.

Le moral d'une unité est utilisé pour déterminer le coût de déplacement en territoire ennemi ou en zone de contrôle de l'ennemi (*EZOC*). Pour les unités aériennes, le moral impacte le nombre de miles qu'elles peuvent parcourir durant un tour (16.1.1).

Le moral est également important car il limite la possibilité pour des composantes terrestres de gagner de l'expérience, puisqu'elles ne peuvent s'améliorer au-delà du moral de l'unité. De la même manière, une unité aérienne ne peut augmenter son expérience par l'entrainement que jusqu'à son niveau de moral.

Le niveau de moral du commandement est utilisé pour déterminer la valeur de combat lors des batailles, déterminer l'attribution des victoires/défaites, ajouter ou récupérer de la fatigue pour les composantes terrestres, et rallier les unités en déroute.

9.1.1. Les changements du moral des unités de combat

Le moral d'une unité augmente quand il remporte des combats (tenir sa position en défense ou en déloger le défenseur en attaque). Il augmente également durant la phase logistique selon n'importe laquelle des circonstances suivantes :

Le moral de l'unité est en dessous de 50, et elle est en mode réorganisation (V.1.05.18) à condition que l'unité soit au moins à 10 hexagones d'une unité ennemie ravitaillée.

Le moral de l'unité est en dessous de 50, et elle est à plus de 10 hexagones de l'unité ennemie la plus proche.

Le moral de l'unité est en dessous du moral national. Dans ce cas, elle peut récupérer jusqu'à 10% du moral national mais sans l'excéder (exemple : le moral national est 70 en 1942, une unité peut donc récupérer 7 points par tour, sans excéder 70 pour une unité régulière).

L'unité est en situation de ravitaillement et de soutien très favorable et son moral est inférieur à 75. Si un dé (75) est supérieur au moral de l'unité, alors le gain est possible.

Le moral d'une unité terrestre diminue après des défaites, après un raid d'interdiction aérienne, par le statut isolé, et pour l'Axe selon les règles du premier hiver (22.3). Il y a également une pénalité pour les finlandais qui se déplace au sud de certains hexagones spécifiques (19.1.1).

(V1.04.10) Au plus le moral d'une unité devant reculer est au-dessus du moral national, au plus elle a de risque de perdre 1 point de moral après une défaite en combat, qui augmente à deux points si le test de commandement échoue.

Les unités en déroute perdent 1 point de moral.

Les unités isolées peuvent perdre 1 point ou plus selon la pénurie de ravitaillement. (V.1.05.28) Les unités ayant moins de 20% de leur besoins en approvisionnement à la fin de leur phase logistique peuvent perdre 1 point de moral, celles ayant moins de 10% peuvent en perdre 2.

Les unités attaqués par un raid d'interdiction qui perdent plus de 9 points de déplacement peuvent perdre 1 point si le résultat d'un dé (100) est inférieur à la fatigue de l'unité et que le test de moral du commandement échoue.

9.1.2. Les changements du moral des unités aériennes

Pour les unités aériennes, chacune récupère autant de points de moral que le résultat de 100 moins le moral actuel de l'unité divisé par 10 chaque tour. De plus, quand une unité aérienne est renvoyé à la réserve nationale, elle reçoit un bonus pour ce transfert qui peut aller jusqu'à 15 points, et ce d'autant plus que le moral est bas.

Le moral d'unité aérienne peut augmenter suite à la destruction d'appareils ennemis en combat aérien ainsi que suite au ravitaillement. Il diminue quand des appareils sont endommagés ou détruits en combat.

9.1.3. Les niveaux du moral national

La table suivante résume le niveau de Moral National de chaque nation. Notez que ce moral national peut également être modifié par le niveau de difficulté dans l'écran des options (3.3.3). Pour l'Allemagne et l'URSS, le niveau change dans le temps. (V 1.03 beta 3) Il y a un risque qu'une unité perde 1 ou 2 point de moral chaque tour où il est supérieur d'au moins 30 points au moral national.

(V.1.05.18) Les unités suivantes reçoivent des bonus par rapport au moral national : Toutes les unités de cavalerie, de parachutistes, de montagnes et aérotransportables, et toutes les unités motorisées des alliés de l'Axe : +5 ; les unités motorisées allemandes : +10 ; les unités motorisées soviétiques (de septembre 1942 à août 1943) : +5 ; les unités motorisées soviétiques (à partir de septembre 1943 jusqu'à la fin de la guerre) : +10

Country/Year	1941	1942	1943	1944	1945
Germany	75	70	65	60	55
Finland	80	80	80	80	80
Italy	35	35	35	35	35
Rumania	35	35	35	35	35
Hungary	40	40	40	40	40
Slovakia	40	40	40	40	40
Soviet Union	50 (1)	40 (1)	(1)	(1)	(1)

(V.1.05.18)Note 1 : Le moral national débute à 50 en Juin 1941. Un point est ensuite soustrait chaque mois de 1941 pour atteindre donc 44 en décembre 1941. En 1942, il est fixé à 40, avec un point supplémentaire à partir de septembre 1942 (pour atteindre 44 en Décembre 1942). Ceci se poursuit en 1943 et 1944 jusqu'au maximum de 60 atteint en Avril 1944.

9.1.4. Le moral des nouvelles unités

Les unités nouvellement créées ont un moral initial basé (V.1.05.18) strictement sur le niveau de moral national.

Le moral des unités nouvellement créées est ensuite calculé en prenant le moral de création (V.1.05.18), c'est-à-dire le moral national et en le multipliant par le centième de la valeur de moral déterminé par le niveau de difficulté. Ce moral pondéré est ensuite utilisé dans la formule ((moral pondéré/4 + 20) + (aléatoire ((moral pondéré/4) + 20)) pour obtenir le moral final. Cette valeur ne peut être inférieure à 20 ou supérieur à 50. L'expérience des composantes terrestres de l'unité est calculée en prenant le moral final de l'unité et le divisant par deux et en ajoutant 5.

Les unités de skieurs soviétiques nouvellement créées reçoivent un bonus en plus du moral national basé sur l'année : + 5 en septembre 42, + 10 en septembre 43, et + 15 en septembre 44.

9.2. Unités d'élites

Les unités d'élites et les unités soviétiques directement rattachées à une Armée de Choc reçoivent un bonus au-delà de leur moral national. Les unités d'élite de l'Axe sont prescrites par les scénarios, alors que pour les unités soviétiques, certaines conditions doivent être remplies pour recevoir la dénomination de Garde et recevoir le bonus de moral.

9.2.1. Les modificateurs pour les unités d'élite

Les unités d'élite de l'Axe, dont celle unités d'élite de la SS, reçoivent 15 points de bonus à leur moral national. Les unités soviétiques de Garde reçoivent 10 points à leur moral national.

9.2.2. Création des unités terrestres de la Garde soviétique

Sous certaines conditions, les unités de combat, les unités de soutien, et les QG de Corps et d'Armée soviétiques peuvent devenir des unités de Garde. Quand une unité atteint ce statut, sa TOE change pour la TOE des Gardes adéquat et change également sa dénomination et sa numérotation.

9.2.2.1. Limitation du nombre de Gardes

Bien qu'elle ne soit pas relative, il y a une limite au nombre de chaque type (infanterie, blindé, de montagne, artillerie, etc.) d'unité pouvant parvenir au statut de Garde. La taille de l'unité impacte les pourcentages, les formations les plus importantes ayant donc un impact plus grand que les petites. Il n'y a pas de limite au nombre d'unité de cavalerie ou de parachutiste pouvant devenir des Gardes. (V 1.03 beta 2 Il ne peut y avoir plus de 11 Armées de la Garde et 6 Armées de tank de la Garde.

La limite pour les unités motorisées est approximativement 35%. Pour les unités non-motorisées, la limite relative approximative varie selon l'année :

1941 : 5%

Janvier – Juin 1942 : 10%

Juillet – Décembre 1942 : 17%

1943 : 25%

1944 : 30%

9.2.2.2. Conditions d'obtention du statut Garde

Pour devenir une unité de Garde, les trois conditions suivantes doivent être remplies :

Première condition :

Pour les unités non-motorisées, le nombre de victoires de l'unité ajouté au modificateur d'année doit être supérieur ou égal à 8 plus un Dé (8) (voir le glossaire pour la définition d'un dé (x))

Pour les unités motorisées, le nombre de victoires de l'unité ajouté au modificateur d'année doit être supérieur ou égal à 12 plus un Dé (12).7

Pour les QG de Corps, le nombre de victoires de l'unité ajouté au modificateur d'année doit être supérieur ou égal à 15 plus un Dé (15).

Pour les QG d'Armée, le nombre de victoires de l'unité ajouté au modificateur d'année doit être supérieur ou égal à 75 plus un Dé (75).

Deuxième condition :

Pour toutes les unités, le nombre de victoires de l'unité ajouté au modificateur d'année doit être supérieur à 9.

Troisième condition :

Pour toutes les unités, le nombre de victoires de l'unité ajouté au modificateur d'année doit être supérieur à 2 ajouté au nombre de défaites.

Modificateur d'année : le modificateur d'année est 3 en 1941, 2 en 1942 et 1 en 1943-45.

(V1.03 beta 1) Les unités de roquettes et de tank lourds obtiennent automatiquement le statut de Garde. (V.1.04.29) Les QG parachutistes ne peuvent obtenir le statut de Garde.

9.2.2.3. Regroupement d'unités de combat en Corps et statut de Garde

Quand les soviétiques combinent des unités de combat pour former un Corps, si deux ou trois des unités ont déjà le statut de Garde, alors le Corps formé sera un Corps de Garde. Autrement, le Corps n'aura pas la désignation de Garde ni le bonus de moral.

9.2.3. La création d'unités aérienne de la Garde

Les bases aériennes soviétiques (représentant des divisions aériennes) peuvent devenir des unités de Garde si leur unités aériennes rattachées détruisent collectivement un certains nombre d'appareils ou de composantes terrestres. Le quota est fixé sur l'année comme suit :

1941 – 400 appareils/composantes terrestres détruits

1942 – 600 appareils/composantes terrestres détruits

1943-45 – 1200 appareils/composantes terrestres détruits

Note de jeu : Les bases VVS et SAD ne sont pas éligibles au statut de Garde.

(V.1.04.28) Les QG aériens ne peuvent obtenir le statut de Garde.

9.2.4. Le bonus de moral des unités rattachées aux Armées de Choc

Les unités soviétiques qui sont directement rattachées à un QG d'Armée de Choc reçoivent un bonus de 5 points au moral national (V.1.05.18) à condition qu'elles ne reçoivent pas un bonus de spécialité. Ce bonus existe tant que l'unité est directement rattaché au QG d'une l'Armée de Choc. (V.1.04.22) Les unités n'étant pas de la Garde directement rattachées à un QG d'Armée de la Garde reçoivent un bonus de 5 point à leur moral national. Les QG d'Armée de Choc ne fournissent pas de bonus de moral aux unités de la Garde. Les QG d'Armée de la Garde et de Choc ne fournissent pas le bonus de 5 points si leur limite de commandement est dépassée.

9.3. L'expérience

9.3.1. L'expérience des composantes terrestres

L'expérience représente à la fois l'entrainement des composantes terrestres et leur capacité à maintenir

leur cohésion au combat. Chaque type de composantes terrestres d'une unité (i.e. groupe d'infanterie, mortier de 50mm, Panzer IIc) a un niveau d'expérience qui est la moyenne de l'expérience de toutes composantes terrestres du même type. Comme pour le moral, au plus l'expérience est haute au plus les effets sont positifs. L'expérience influence principalement le combat, et en particulier la valeur de combat, la quantité d'attrition de recul, et la probabilité de tirer et de toucher les composantes terrestres ennemies.

Les composantes terrestres augmentent automatiquement le niveau d'expérience durant la partie remplacement de la phase logistique en s'entrainant. Bien qu'il s'agisse du seul moment où l'expérience des composantes terrestres augmente, la quantité de combats auxquels elles participent durant le tour précédent augmente la possibilité de gagner des points d'expérience. Elles peuvent s'entrainer jusqu'au niveau du moral de leur unité (9.1). Les composantes terrestres qui ont une expérience inférieure au moral de leur unité l'augmente d'au moins un point par tour, mais ont une chance d'en gagner jusqu'à 5. Le gain habituel d'expérience est de 2 à 3 points par tour. (V.1.05.18) Il est de 3 par tour si l'expérience est inférieure à la moitié du moral de l'unité. Les composantes terrestres des unités bien ravitaillées, particulièrement celle se trouvant sur un terminus ferroviaire (20.1.1) sont capable de gagner plus d'expérience par leur entrainement, comme les unités ayant participés au combat au tour précédent. Les composantes terrestres avec une expérience égale au moral de leur unité ne peuvent l'augmenter jusqu'à ce que l'expérience de leur unité augmente à son tour. Les composantes terrestres ne perdent pas d'expérience à cause d'une baisse de moral de leur unité en-dessous du niveau d'expérience.

Les remplacements des composantes terrestres ont tendance à diminuer leur expérience, mais pas d'une façon significative. Les unités créées apparaissent avec une expérience basse pour simuler la nécessité de s'entrainer durant plusieurs tours et de renforcer la cohésion de l'unité. (V1.03 beta 3) L'expérience des composantes terrestres apparaissant suite à un changement de *TOE* est basée sur une moyenne des expériences des composantes terrestres similaires de l'unité. Si aucun élément équivalent n'existe dans l'unité, le moral national est utilisé.

Les Corps mécanisés et de Tank soviétiques subissent 25% de perte d'expérience par rapport à celle des unités à partir desquelles ils sont créés (7.5.3.2).

9.3.2. L'expérience des unités aériennes

L'expérience des unités aériennes a un impact important sur leur efficacité durant les missions aériennes. Les unités aériennes gagnent de l'expérience selon le nombre de missions qu'elles ont effectués. Elles peuvent automatiquement accomplir des vols d'entrainement chaque tour durant leur phase de logistique pour augmenter leur expérience. Ces missions accroissent la probabilité de pertes opérationnelles, augmentant les dommages et les destructions durant l'entrainement.

Les unités aériennes perdent de l'expérience en recevant des appareils et de nouveaux équipages en remplacements. De plus, celles qui échangent des modèles d'appareils, aussi bien automatiquement que manuellement, perdent 2 points d'expérience.

9.4. La fatigue

9.4.1. La fatigue des composantes terrestres

La fatigue impacte la valeur de combat des composantes terrestres et cela se vérifie sur la valeur affichée des unités en jeu. La *CV* des composantes terrestres est réduite du tiers du niveau de fatigue. Ainsi, une composante ayant une fatigue de 60 a sa CV réduite de 20%. La fatigue impacte également le potentiel de déplacement (14.1.2).

Durant le sous-segment d'ajout de la fatigue de la phase logistique, les composantes terrestres accumulent une fatigue supplémentaire selon le moral de l'unité. Puis, celles-ci peuvent subir des dommages basés sur leur fatigue. Un test de moral réussi du commandement aide à récupérer plus rapidement du moral malgré la fatigue. Les unités adjacentes à une unité ennemie durant la phase logistique accumulent 4 fois plus de fatigue et il y a 16 fois plus de chance que des composantes terrestres endommagées soient détruites durant cette phase par rapport à une unité non-adjacente à une unité ennemie. Ceci simule le stress du combat et les contraintes de tenir une ligne front.

Durant le sous-segment de réduction de la fatigue de la phase de logistique, les composantes terrestres réduisent leur fatigue selon leur situation de ravitaillement et la disponibilité de troupes de non-combattantes (proportionnellement au besoin). Puis, les composantes endommagées tentent de se réparer, et la probabilité de réussite est proportionnelle à la situation de ravitaillement et de soutien déjà évoquée, ainsi qu'à l'expérience de la composante testée. Le nombre de troupes non-combattantes dans l'unité (et dans les QG de la chaîne de commandement) influence la récupération (7.6.4).

La désorganisation subie lors des combats est transformée en fatigue avant chaque nouveau combat, et elle est également convertie au tout début de la phase de logistique, ce qui signifie qu'une unité débute toujours un tour avec une désorganisation nulle.

9.4.2. La fatigue des unités aériennes

La fatigue des unités aériennes impacte l'efficacité au combat, le nombre des pertes opérationnelles des appareils et le nombre des appareils des appareils qui conduisent chaque mission. Les unités aériennes accumulent de la fatigue suite aux combats aériens proportionnellement aux nombres d'attaques et à la distance parcourue. Les unités aériennes récupèrent de la fatigue durant le segment de ravitaillement de la phase logistique. Comme les composantes terrestres, la situation du ravitaillement et la quantité de troupes non-combattantes disponibles dans la base à laquelle l'unité est rattachée détermine la quantité de la récupération.

9.5. L'attrition

L'attrition représente les effets de l'usure des unités, à la fois celle des équipements et des troupes non-combattantes ainsi que les pertes régulières subies par les unités du front en dehors des combats à proprement parler. L'attrition normale est comptabilisée lors de la phase logistique de chaque joueur. De plus, les unités peuvent subir une attrition supplémentaire comme conséquence d'une bataille (15.11). Pour les pertes d'effectifs liés à l'attrition, approximativement 30% sont tuées et 70% sont temporairement hors-de-combat.

9.5.1. L'attrition des composantes terrestres

Durant le segment d'attrition de la phase logistique les composantes terrestres disponibles peut être endommagée. Ceci est suivi par le segment de réduction de la fatigue et la réparation des composantes terrestres, où ces dernières peuvent être réparées, détruites ou cannibalisées, ce qui signifie que deux composantes terrestres endommagées deviennent un élément disponible et un élément détruit. La moitié des composantes terrestres endommagées sont renvoyées au pool de production si l'unité à laquelle elle appartient est ravitaillée (18.1.2). Les composantes terrestres endommagées ont une chance d'être réparée selon leur situation de ravitaillement et la disponibilité de troupes de non-combattantes (7.2.1.1).

Notez que si les unités approchent de la limite de ravitaillement et/ou de soutien (7.6.4), leurs composantes terrestres peuvent être épuisées par un simple déplacement sans même tenir compte des pertes de combat.

9.5.2. L'attrition au front

Les unités qui débutent leur tour adjacentes à des unités ennemies durant leur phase logistique subissent une attrition supplémentaire représentant les combats de faible intensité, résultant approximativement entre 0,5 et 1% des composantes terrestres détruites dont 30% (V.1.04.10) est tué et le reste mis temporairement hors-de-combat. Ces pertes sont proportionnelles au moral de l'unité, au nombre de certains types de composantes terrestres dans l'unité, et à l'expérience de chacune de ces composantes. Au plus le moral et l'expérience sont élevés, au moins l'attrition sera importante. Cette attrition s'ajoute à celle résultant de la fatigue des unités adjacentes à des unités ennemies (9.4.1).

9.5.3. L'usure des véhicules

Une certaine proportion des véhicules organiques d'une unité est détruite et endommagée durant la phase logistique selon le nombre de points de déplacement dépensés durant le tour précédent. Si une unité dépense 100% de ses points de déplacement autorisés (différent du potentiel de base), 2% des véhicules sont détruits, et 18 sont endommagés. Un déplacement plus court réduit proportionnellement ces pourcentages. Par exemple, si une unité ne dépense que 30% de son potentiel de déplacement, 0,6% de ses véhicules sont détruits et 5,4% sont endommagés. L'usure des véhicules des unités de soutien est basée sur le déplacement de l'unité à laquelle elle est rattachée.

9.5.4. L'attrition des unités aériennes

Les unités aériennes voient un certain nombre de leurs appareils endommagés si la base à laquelle elles sont rattachées a un ravitaillement et/ou des troupes non-combattantes en quantité insuffisante. Les composantes terrestres de la base subissent normalement attrition et pertes liées à la fatigue.

> **Conseil de jeu** : Soyez attentif à ne pas laisser vos unités se fatiguer outre mesure, en particulier adjacentes à l'ennemie. Renvoyez à l'arrière les unités les plus fatiguées si c'est possible. Les unités ayant une expérience bien inférieure à leur moral peuvent tirer profit de ce retrait du front. Placez-les en mode réorganisation sur un hexagone de voie ferrée connectée au réseau ferroviaire et elles regagneront rapidement de l'expérience jusqu'au niveau de leur moral.

9.6. La fiabilité des appareils aériens et des véhicules de combat/blindés

Tous les appareils aériens et tous les blindés/véhicules de combat on un niveau de fiabilité qui va de « très bon » (le plus petit nombre) à « très mauvais » (le plus grand nombre). Par exemple, 5 pourrait être une voiture blindée et 45 le Panther D. Ces niveaux de fiabilité sont vérifiés lors des missions pour les appareils aériens et durant les déplacements pour les blindés/véhicules de combat, entrainant une panne mécanique quand le test échoue.

Pour simuler les « problèmes de jeunesse » des nouvelles productions, le niveau de fiabilité des appareils aériens et des véhicules de combat/blindés est augmenté de 5 lors du démarrage de production et ensuite diminué de 1 par mois jusqu'à ce qu'ils atteignent leur fiabilité standard.

9.6.1. Les dommages liés à la fiabilité des blindés

La fiabilité est un facteur critique à plusieurs occasions où les composantes terrestres blindées peuvent être endommagées suite à des pannes mécaniques.

Il y a un petit risque qu'un blindé en attaque ou en défense tombe en panne lors des combats et devienne endommagé.

Il ya une probabilité plus importante que les blindés de l'Axe connaissent des pannes mécaniques durant les tours de premier hiver (22.3).

10. Les unités fixées

Certaines unités commencent des scénarios fixés en position et sans potentiel de déplacement pour plusieurs tours. Ce nombre de tours est indiqué dans l'infobulle d'hexagone mais seulement pour le joueur possédant l'unité (*Fzn* 2 indique fixées pour 2 tours supplémentaires). D'autres unités peuvent devenir fixées suite à une règle particulière à un scénario. Ces unités n'indiquent pas le nombre de tours restant dans l'infobulle et ne sont plus fixés qu'après des conditions spécifiques listées dans les règles du scénario. Durant chaque phase logistique, le tour de fixation des unités est réduit de 1, et quand il atteint 0, l'unité n'est plus fixée et débute son tour avec un potentiel de déplacement non nul. Une unité fixée de cette manière peut également ne plus l'être si elle est attaquée, ou si elle commence sa phase logistique à 3 hexagones d'une unité ennemie non-isolée et non fixée.

10.1. Restrictions des unités fixées

Les unités fixées sont incapables de se déplacer aussi bien tactiquement que stratégiquement. Les unités fixées ne peuvent construire de fortifications, bien que les unités de construction puissent en construire dans l'hexagone qu'elles occupent. Les unités fixées ne peuvent se dissoudre, fusionner ou se regrouper avec d'autres unités ou se fractionner en d'autres unités. Les unités fixées ne peuvent changer leur réglage maximum de TOE. Les unités aériennes rattachées à une base aérienne fixée ne peuvent effectuer de mission automatisée d'interception.

10.2. Les unités soviétiques fixées des Districts Militaires et de la Zone Défensive de Moscou

Tous les QG de Districts Militaires soviétique et celui de la Zone de Défense de Moscow (MDZ) sont fixés de manière permanente et ne peuvent jamais se déplacer. Ils peuvent être déplacés en urgence, mais ne peuvent se dissoudre volontairement.

S'ils sont forcés de reculer après Octobre 1941, ils sont dissouts. Les unités associées à ces unités peuvent se déplacer normalement, à moins qu'elles affichent un nombre *Fzn* dans l'infobulle. Les unités de soutien rattachées à ces QG peuvent être transférées à d'autres QG.

10.3. Les garnisons fixées des alliés mineurs de l'Axe

La plupart des unités italiennes et hongroises débutant un scénario et Hongrie ou en Yougoslavie ou encore plus à l'ouest sont des garnisons fixés de manière permanentes. Si les soviétiques capturent une ville hongroise ou roumaine à l'ouest de la colonne d'hexagones 60 ou sud de la ligne d'hexagones 120 (V1.03 beta 2) et qu'elle est reliée au réseau de ravitaillement soviétique, alors toutes ces unités ne sont plus fixées.

11. Le commandement

Le commandement joue un rôle capital dans WITE. Chaque QG (à l'exception des bases aériennes et des unités de réparation ferroviaire) possède un commandant individualisé qui dirige et coordonne toutes les unités rattachées à ce QG, ainsi que les QG rattachée et leurs propres unités. Chaque commandant est identifié par un grade et une désignation qui ensemble déterminent le niveau hiérarchique et le type de QG qu'il peut diriger. Ils ont également une valeur d'encadrement qui affecte un grand nombre d'aspects du jeu, depuis la possibilité d'être promu ou d'éviter le limogeage jusqu'au simple tir des groupes de combat, ainsi que la capacité à influencer le moral, la fatigue, le potentiel de déplacement, le coût de rattachement, les valeurs et les performances de combat des unités sous leur autorité.

11.1. Grades, désignation et restrictions du commandement

Chaque camp possède cinq grades dans l'ordre décroissant suivant :

Soviet Leader Rank	Abbreviation	Axis Leader Rank	Abbreviation	Equivalent Rank
Marshal	FM	Generalfeldmarschall	FM	General Field Marshal
General-Armii	GENA	Generaloberst	GENO	Colonel General
General-Polkovnik	GENP	General	GEN	General
General-Leytenant	GENL	Generalleutnant	GENL	Lieutenant General
General-Mayor	GENM	Generalmajor	GENM	Major General

11.1.1. Désignation du commandement

Chaque commandant reçoit une désignation particulière qui détermine le niveau hiérarchique maximum qu'il peut diriger (7.6.1). Certains ne peuvent commander des QG de Corps/Corps Aériens et d'Armée/Armée Aérienne (QG de type 3 et 4). D'autres peuvent commander des QG de Corps/Corps Aériens, d'Armée/Armée Aérienne et de Groupe d'Armées/Front (QG de type 2, 3 et 4). Au plus au niveau, ils peuvent commander des QG de Corps/Corps Aériens, d'Armée/Armée Aérienne, de Groupe d'Armées/Front et le QGQ (QG de type 1, 2, 3 et 4). (V 1.03 beta 3 Les commandants de l'Axe limités au commandement de Corps et d'Armée qui atteignent le grade de Feldmarschall peuvent commander des Groupe d'Armées.

Un commandant ne peut être placé à la tête d'un QG d'un niveau hiérarchique supérieur à son niveau maximum de commandement. Ce niveau ne peut pas être modifié par une promotion.

11.1.2. Restrictions de commandement

Le commandement peut être limité à la direction de certains types de QG. Ces restrictions incluent les seules formations terrestres, les seules formations SS, les formations terrestres et aériennes, et les seules formations aériennes. Les QG SS allemands ne peuvent être commandés que par des officiers SS. De plus, ces officiers ne peuvent commander de QG non-SS.

11.1.3. Résumé des désignations et restrictions du commandement

Max Command Level	Corps/Army	Army Group/Front	High Command	
Command Restrictions	Ground Only	Air and Ground	Air Only	SS

11.2. Les valeurs de commandement

Il y a 8 valeurs de commandement, politique, moral, d'initiative, administratif, mécanisé, d'infanterie, aérien et naval, les quatre derniers étant relatifs au combat. Ces valeurs vont de 1 à 9.

11.2.1. La valeur politique

La valeur politique affecte le coût de remplacement d'un officier, ainsi que la probabilité qu'il soit promu pour ses victoires ou limogé pour ces défaites. Bien que le coût administratif réel soit un différentiel entre les valeurs politiques d'un commandement et son niveau hiérarchique supérieur, généralement, au plus le niveau politique est élevé, au plus le coût en points d'administration d'un remplacement d'officier est élevé. Pour le joueur de l'Axe, il peut y avoir un coût supplémentaire pour transférer des unités de combat d'un QG à un autre, en fonction du différentiel de valeur politique entre les deux commandements de ces QG. Une haute valeur politique diminue également la chance qu'un officier soit limogé voire exécuté pour un mauvais ratio victoires/défaites. De plus, un commandement avec une haute valeur politique a une plus grande probabilité d'obtenir une promotion, toute chose étant égal par ailleurs.

Une faible valeur politique a l'effet inverse sur le coût de remplacement et la probabilité de promotion ou de limogeage.

11.2.2. La valeur morale

La valeur morale d'un commandement est utilisé pour déterminer la valeur de combat des unités, l'attribution de victoires/défaites, l'ajout ou la récupération de fatigue des composantes terrestres, et le ralliement des unités en déroute.

11.2.3. La valeur d'initiative

La valeur d'initiative est utilisée pour déterminer le nombre réel de points de déplacement dont une unité bénéficie pour le tour, la possibilité qu'ont les composantes terrestres de tirer et d'atteindre leur cible durant les combats, la possibilité qu'ont les unités de soutien et les unités de combat en réserve d'être engagées en combat, et enfin celle de réduire les pertes en transformant un combat brusquée défavorable en reconnaissance en force.

11.2.4. La valeur administrative

La valeur administrative est utilisée pour déterminer le nombre réel de points de déplacement dont une unité bénéficie pour son tour, vérifier la réparation des appareils aériens et composantes terrestres endommagées, déterminer le coût de rattachement d'unités au QG du commandement testé et la consommation de carburant et de ravitaillement lors des missions aériennes. Quand une unité motorisée effectue un test de la valeur administrative de son commandement, ceux des QG d'Armées de Tank, d'Armées ou de Corps de Panzer reçoivent un bonus à cette valeur de +1 pour le test. Les tests administratifs sont spécifiquement affectés par le nombre réel de composantes terrestres non-combattantes de soutien comparé à la TOE du QG testé (11.3).

11.2.5. Les valeurs au combat

Les valeurs d'infanterie et mécanisée (*Mech*) : Ces valeurs des commandements assignés à un QG dont des unités de combat rattachées sont un élément du système de combat terrestre et sont utilisées pour les valeurs de combat globales ainsi que la capacité des composantes terrestres des unités sous leur commandement de tirer et atteindre leur cible. Les tests réussis augmente la valeur de combat et améliore les chances de tirer et toucher.

La valeur aérienne : Pour les commandements aériens, un test réussi entraîne un nombre plus important d'appareils aériens disponibles participant à une mission spécifique (16).

La valeur navale : La valeur navale d'un commandement n'est utilisée que lors d'un transport amphibie (14.2.3). Un test réussi réduit le risque d'une interdiction aérienne, réduit le nombre de composantes terrestres désorganisées par l'assaut amphibie sur un hexagone de côte non-libre, et réduit l'importance de l'attrition de recul que subit une unité après l'échec d'un tel assaut et le retour au port de départ.

11.2.6. Augmentation des valeurs de commandement

En fonction du ratio de victoires et de défaites (11.4.1), les commandements peuvent voir certaines de leurs valeurs augmenter. Les valeurs administratives, d'initiative, *mech*, d'infanterie, et aérienne ne peuvent augmenter que si elles sont inférieures à 6. Seuls les commandements aériens de QG aériens peuvent augmenter leur valeur aérienne. Les valeurs *mech* et d'infanterie ne peuvent augmenter que pour le commandement de QG non-aériens. Les valeurs politiques et de moral ne peuvent augmenter que si elles sont inférieures à 8. La valeur navale ne peut augmenter. La probabilité d'augmentation d'une valeur devient plus difficile avec la diminution du numéro de type de QG commandé. Par exemple, un commandement de GQG (type 1) aura bien plus de difficulté à augmenter ses valeurs qu'un commandement de Corps (type 4). Les tests vérifiant l'augmentation des valeurs de commandement se déroule une fois par tour durant la phase de logistique de chaque camp.

11.3. Les tests de commandement

Les tests de commandement peuvent virtuellement avoir une influence sur toutes les actions des unités ; qu'elles se déroulent à la fois dans la phase logistique et dans celle d'action. Les commandements testent littéralement des milliers de fois l'une ou plusieurs de leurs valeurs depuis la détermination des valeurs de combat jusqu'au nombre de points d'administration dépensés pour le rattachement d'une unité. Les tests de l'initiative, administratif et de moral sont les plus fréquents, mais ceux d'infanterie et *Mech* sont plus déterminant lors des combats terrestres, ceux aériens sont effectués lors de chaque mission, et enfin ceux de la valeur navale ne s'opèrent que durant les transports amphibies. Il n'y a pas de test de la valeur politique, mais cette valeur est utilisée lors des promotions, limogeages des officiers et pour déterminer le coût administratif du rattachement d'unités (11.4).

11.3.1. La procédure de test de commandement

Chaque test de valeur de commandement est pour l'essentiel la génération d'un Dé(x) où le résultat inférieur à la valeur de commandement est une réussite, et un résultat supérieur, un échec. Les commandements des QG dont le nombre d'unités rattachées dépasse la capacité de commandement (7.6.2) ont une probabilité moindre de réussir les tests proportionnellement à la quantité d'unités rattachées en excès. De plus, les tests administratifs sont modifiés par la quantité de troupes de soutien non-combattantes dans le QG dirigé par le commandement testé (7.6.1.1). Approximativement 1 point d'administration est soustrait de la valeur administrative pour chaque 10% de pénurie de ces troupes non-combattantes par rapport à la TOE du QG, avec un maximum de 5 points de réduction.

11.3.1.1. Les tests de la chaîne de commandement

Si un commandement particulier échoue l'un de ces tests, le commandement de l'échelon hiérarchique supérieur conduit à son tour ce test, mais cette fois avec une valeur de base du test doublée. Chaque échec poursuit le processus avec l'échelon supérieur suivant et une valeur de test doublées, jusqu'à ce qu'en cas d'échec, le GQG soit finalement testé.

En plus du doublement, un modificateur basé sur le niveau du QG et la distance entre l'unité de combat et le QG testé est également inclus dans la plupart des tests (11.3.2). Notez que le nombre de tests possibles et celui de doublement de la valeur testé dépend du QG auquel l'unité est rattachée. Par exemple, une unité allemande rattachée à l'OKH (le GQG) a un test à la valeur nominale. La même unité rattachée à un Corps peut avoir jusqu'à 4 commandement distincts conduisant le test au niveau du Corps (10), de l'Armée (20), du Groupe d'Armées (40) et de l'OKH (80), mais la valeur de base étant doublée pour chaque échec du test comme noté entre parenthèses.

11.3.2. Les modificateurs de distance de commandement

Un modificateur de portée de commandement est appliqué aux tests de commandement des QG pour lesquels l'unité concerné n'est pas directement rattachée, i.e. : les QG d'échelon hiérarchique supérieur. Les tests de valeur naval et moral sont exemptés de modificateur de distance. Chaque échelon de QG a un nombre désigné dans le tableau suivant qui est le diviseur de la distance le séparant de l'unité pour obtenir le modificateur de distance :

Headquarter Unit Level	Range Modifier Divisor
Corps (Type 4)	1
Army (Type 3)	2
AG/Front/MD (Type 2)	3
High Command (Type 1)	4

Par exemple, si le commandement d'un QG de groupe d'Armées se situe à 15 hexagones de l'unité générant un test d'initiative, 5 (15/3) est ajouté au tirage aléatoire.

Conseil de jeu : exemple de test de commandement : disons qu'une unité de combat allemande est rattachée à un QG de Corps dont le commandement possède une valeur d'initiative de 6 et que ce QG a dépensé 11 points de commandement en unités rattachées alors qu'en temps de QG de Corps il a une capacité de commandement de 8 *CP*. Donc le premier test d'initiative de cette unité est Dé (10+ (11-8)) < 6. Si Dé (13) < 6, le test est réussi. Sinon, le commandement de l'échelon hiérarchique supérieur conduit un nouveau test d'initiative. Disons qu'il s'agisse d'un QG d'Armée situé à 10 hexagones de l'unité de combat, ayant 22 points de commandement en unités rattachées alors qu'il a une capacité de 24 *CP*, et une valeur d'initiative de 7. Le test serait Dé (20 + 0 {puisque la capacité de commandement n'est pas dépassé} + (11/2) {puisque le QG d'Armée a un modificateur de distance de 2} < 7. Soit Dé (25) < 7. (les ratios étant arrondis à l'inférieur). En remontant la chaîne de commandement, la valeur de base 10 est doublé à chaque nouvel échelon.

Si le test du commandement du QG d'Armée échoue, alors celui du QG de Groupe d'Armées essaie à son tour et la valeur de base sera 40, mais puisqu'il s'agit un QG supérieur, le modificateur de distance est divisé par 3 au lieu de 2. Si le Groupe d'Armées échoue, alors l'OKH effectue le test. En remontant la chaîne de commandement, la probabilité de réussir le test diminue fortement à cause du doublement de la valeur de base. Toutefois, notez que si une unité est rattachée à un QG d'Armée et non de Corps, la valeur de base du premier test est toujours de 10 et sans modificateur de distance. S'il échoue, le Groupe d'Armées est testé avec une valeur de base de 20 (10 doublé). Clairement à chaque nouveau test, la chance de réussite diminue. L'avantage de rattachée des unités au niveau hiérarchique inférieur est d'avoir plus de Qg dans la chaine de test, et qu'un seul doit réussir.

11.4. Promotion et limogeage

Les officiers peuvent être automatiquement promu ou limogé selon leur performance mesuré selon un ratio entre leurs victoire et leurs défaites ainsi qu'en fonction de leur valeur politique. Dans certains cas, un limogeage peut être accompagné d'une exécution qui retire définitivement l'officier concerné du jeu. Les joueurs peuvent également par eux-mêmes démettre les officiers de leur fonction et choisir un remplaçant. Un commandement peut être limité ou restreint concernant les QG dont il peut prendre la direction, notamment en fonction du niveau hiérarchique (Corps/Armée, Groupe d'Armées/Front, GQG) et du type (SS, aérien ou terrestre) (11.1).

11.4.1. Attribution des victoires et des défaites

Un commandement peut être crédité d'une victoire ou d'une défaite chaque fois qu'une unité de combat dépendant de sa chaîne de commandement participe à un combat. Pour les commandements aériens, l'attribution des victoires/défaites s'effectue quand une unité aérienne rattachée à une base dans leur chaîne de commandement participe à une mission aérienne qui obtient un certains différentiel de pertes (16.5). Dans tous les cas, tous les QG des échelons hiérarchiques supérieurs jusqu'au GQG sont concernés. Par exemple, si la 292ème division d'infanterie allemande participe à un combat victorieux, cette division et le commandement de tous les QG supérieurs, dans le cas présent le XXème Corps, la 3ème Armée Panzer, le Groupe d'Armées Centre, et l'OKH sont crédités d'une victoire. Les victoires et les défaites sont enregistrées dans la fenêtre de description du commandement ainsi que dans la liste des unités du rapport de commandant (raccourci 'c').

Quand un commandement obtient un défaite/victoire, il y a une chance qu'elle ne soit pas prise en compte pour les promotions et l'augmentation de ces valeurs. Mais le total est toujours affiché comme indiqué ci-dessus, bien que le total utilisé pour la détermination des promotions soit comptabilisé séparément et s'avère dans la plupart des cas inférieur au total affiché. La probabilité de ne pas voir comptabiliser les victoires/défaites change dans le temps pour chaque camp. Généralement moins de victoires et plus de défaites de l'Axe seront comptabilisées en 1941, avec le pourcentage changeant progressivement vers plus de victoires et moins de défaites enregistrées au fil des années. Le processus est globalement l'inverse pour les soviétiques, avec plus de victoires et moins de défaites comptabilisées en 1941 et le pourcentage changeant vers moins de victoires et plus de défaites enregistrées au fil des années.

11.4.2. Promotion du commandement

Tout officier effectue un test de promotion chaque tour lors de leur phase logistique. Il est promu au grade supérieur s'il réussit le test, basé sur sa valeur politique et le nombre de ses victoires et ses défaites. Une promotion entraine la remise à zéro de ces nombres. Pour être promu maréchal, un officier de l'Axe doit être à la tête d'une Armée, d'un Groupe d'Armée, un GQG, ou l'OKH, alors qu'un officier soviétique doit commander un Front, un District Militaire ou la STAVKA.

11.4.3. Limogeage et remplacement des officiers

11.4.3.1. Le limogeage automatique

Les officiers peuvent être limogés automatiquement par l'ordinateur (simulant le haut commandement politique et militaire du pays) suite à un faible ratio victoires/défaites. Dans certains cas, ils peuvent être exécutés et retirés définitivement du jeu au lieu d'être placé en disponibilité. Ces exécutions sont indiquées dans le journal des événements logistiques (5.4.12) au début de la phase d'action. L'ordinateur sélectionne automatiquement un remplaçant et l'indique également dans le journal des événements logistiques. Il n'y a pas de coût en points d'administration pour les limogeages automatiques.

11.4.3.2. Le limogeage manuel

Un joueur peut limoger manuellement un officier et le remplacer en sélectionnant d'abord le commandant dans la fenêtre de description des QG (5.4.16) puis en sélectionnant le lien du coût du limogeage dans la fenêtre de description du commandement. Ceci affiche la fenêtre de sélection de nouvel officier (5.4.22), qui permet de sélectionner le remplaçant parmi une liste de candidats potentiels. Pour être éligible, ceux-ci doivent remplir les conditions de restrictions du commandement (11.1). Ils peuvent servir un niveau au-dessus ou un niveau en-dessous de leur rang optimum, à l'exception des Maréchaux soviétiques qui peuvent être assignés comme commandant d'un QG de Front ou de District Militaire.
(V 1.03 beta 1) : Aucun limogeage d'officier de l'Axe n'est possible avant le tour du 15 Décembre 1941.

11.4.3.3. Niveau de commandement optimum

Le niveau optimum pour chaque commandement est décrit ci-dessous :

HQ unit type	Soviet Optimum Rank	Axis Optimum Rank
Corps (Type 4)	GENM	GENL
Army (Type 3)	GENL	GEN
Army Group/Front/Military District (Type 2)	GENP	GENO
High Command (Type 1)	GENA	FM

11.4.3.4. Le coût administratif de limogeage

Il y a un coût administratif associé au limogeage. Le commandement ayant un rang supérieur d'un niveau à celui optimum pour diriger un QG peur le faire sans coût, mais celui ayant un rang inférieur d'un niveau nécessite la dépense de points d'administration. L'exception étant les Généraux Majors soviétiques (*GENM*) qui peuvent commander un QG d'Armée sans coût (12.2.2). Quand un officier est limogé, certains candidats potentiels ont un rang inférieur à l'optimum pour le remplacer. Ceux-ci sont marqués d'un 'P' dans la fenêtre de sélection des nouveaux officiers à côté du nombre de points administratifs à dépenser, qui est habituellement bien plus élevé que le coût requis pour un officier ayant le rang optimum. Pour les QG de Groupe d'Armées/Front/District Militaire et le GQG, les officiers marqués d'un 'P' peuvent être sélectionnés, toutefois, ils resteront à leur niveau jusqu'à une éventuelle promotion.

11.4.3.5. Test de réduction des valeurs de commandement suite à une promotion

Concernant les QG de Corps et d'Armée, la promotion des officiers remplaçants sélectionnés est automatique. Promu de cette manière, les commandants doivent tester chacune de leur valeur de commandement pour vérifier si elle diminue d'un point. Il y a moins de chance qu'une valeur particulière diminue si elle a déjà été réduite précédemment. Si un officier est tué et que l'ordinateur le remplace avec un officier nécessitant une promotion, un test de ce type est effectué. Les officiers promus par le processus normal ne sont pas testés pour d'éventuelles réductions de leurs valeurs.

11.5. Mort des officiers

Les officiers peuvent être tués et retirés définitivement du jeu suite à un limogeage, un déplacement involontaire du QG, une attaque aérienne et d'autres actions de l'ennemi. Ceux qui sont limogés automatiquement pour leur mauvaise performance (perdre des batailles) peuvent être exécutés. Une faible valeur politique augmente le risque d'une exécution suite à ce type de limogeage. Il y a 15% de risque que lors d'un déplacement d'urgence ou d'un déplacement involontaire d'un QG, le commandant assigné soit tué ou capturé.

Dans les deux cas, si le QG est isolé, la probabilité de mort du commandant augmente de 50%. Il y a aussi une très petite probabilité qu'un commandant soit tué si son QG subit des pertes suite à une attaque aérienne, qu'il s'agisse d'un bombardement tactique, d'un raid d'interdiction ou d'un soutien au sol. Finalement, il y a aussi une petite probabilité qu'un commandant soit tué pour d'autres actions ennemies. Toutes ces probabilités augmentent avec la réduction de la distance entre le QG commandé et des unités ennemies mais diminue de 2/3 avec une distance supérieure à 10 hexagones (V 1.03 beta 1).

12. Les points d'administration

Les points d'administration simulent la capacité de modifier la structure de commandement et de contrôle d'un camp, notamment celle de ces unités et de ces commandements. De plus, ils peuvent être utilisés pour créer de nouvelles unités, même s'il s'agit principalement d'une aptitude soviétique puisque l'Axe est limité à la création de zones fortifiées.

12.1. Gagner des points d'administration (*AP*)

Chaque joueur débute avec un certain nombre de points d'administration qui varie selon le scénario. Chaque joueur reçoit ensuite des points supplémentaire durant leur phase logistique respective, là aussi en fonction du scénario. Les informations sur le nombre de points d'administration que chaque camp reçoit durant un scénario peuvent être trouvées dans la description de l'écran de chargement des scénarios (3.3.6), à l'exception notable que les *AP* soviétiques augmentent de 50 à 60 durant le premier tour d'Avril 1942 durant le scénario de campagne 1941-45. L'arrivée en renfort ou la conversion de certains QG inclut un coût unitaire d'AP soviétique. Quand un QG de Front soviétique arrive en renfort le joueur soviétique reçoit 125 *AP* Le joueur soviétique ne reçoit pas les 125 *AP* pour la conversion d'un QG de District Militaire en QG de Front durant le mois de Juin 1941 (7.6.6). Quand un nouveau QG allemand arrive, le joueur allemand reçoit 45 *AP*. Placer une unité de combat en mode statique ajoute un certain nombre de AP (7.5.4). Chaque joueur est limité à 500 AP. Chaque point supplémentaire est perdu durant la phase logistique. Le nombre d'AP ne descend jamais sous zéro, mais un joueur ne peut dépenser de points si cela réduit le nombre d'AP sous zéro, et l'ordinateur ne peut pas plus transférer des unités de soutien si les AP ne sont en quantité suffisante (7.6.3.1).

12.2. Dépenser des points d'administration

Les points d'administration sont dépensés pour le transfert des unités de combat entre les QG ou des unités de soutien entre les QG, les unités de combats et les villes, agglomérations et hexagones urbanisés. Ils sont également dépensés pour changer le commandant d'un QG, pour motoriser temporairement des unités, et pour intensifier le ravitaillement. Le joueur soviétique dépense des *AP* pour créer ou former des unités de combat, des QG, des zones fortifiées et des unités de soutien, alors que le joueur de l'Axe dépense des *AP* pour créer des Zones Fortifiées.

Un *AP* est nécessaire pour dissoudre une unité. Il coûte également un *AP* pour changer les missions de bombardement en mission de chasse et vice-versa pour les unités aériennes de chasseurs-bombardiers. Placer des unités en mode statique génère un ajout d'*AP* ; mais réactiver une unité statique en dépense. Les unités statiques qui sont retirés du front sont automatiquement réactivées dans la phase logistique du même tour, entraînant une dépense involontaire d'*AP*. Dans tous les cas, les *AP* gagnés ou dépensés sont proportionnels au nombre de véhicules organiques disponibles ou nécessaires des unités (7.5.4). Les *AP* réellement dépensés au moment du changement de rattachement est la moitié du coût de transfert indiqué dans la table ci-dessous si un test de valeur administrative du commandement est réussi (11.3). Une telle réussite transforme un coût normal de 1 AP en coût nul.

12.2.1. La table des coûts de changement de rattachement des unités

La table suivante permet au joueur de calculer le coût maximum en AP pour changer le rattachement d'unités d'un QG à un autre.

Type d'unité	Coût de base en AP	Plus valeur politique QG de départ	Moins valeur politique QG d'arrivée (1)	Sous-total	Modific. natioanal (2)(3)	Coût final
Axis Regiment/ Brigade	2				x2	
Soviet Brigade	2	0	0	2	N/A	2
Axis Division	6				x2	
Soviet Division	6	0			N/A	
Soviet Combat Corps	20	0			N/A	
Axis Corps HQ	30				x2	
Soviet Corps HQ	30	0			N/A	
Axis Army HQ	100				x2	
Soviet Army HQ	60	0			N/A	

12.2.2. La table des coûts de limogeage

La table suivante permet au joueur de calculer le coût maximum en AP pour limoger manuellement et remplacer un commandement d'un QG. Le coût final est également affiché dans la fenêtre de sélection de nouvel officier (5.4.22).

Remplaçant	Coût de base en AP (4)	Plus valeur politique du commandant limogé (1)	Moins valeur politique du commandant supérieur	Plus coût du remplaçant en dessous du niveau optimum (5)	Sous-Total	Modif national (2)(6)	Coût final (7)
Axis Corps Leader	10			+20 (GENM)		x2	
Soviet Corps Leader	10	0		N/A		N/A	
Axis Army Leader	20			+30 (GENL)		x2	
Soviet Army Leader	15	0		+0 (GENM)		N/A	
Axis Army Group Leader	30			+40 (GEN)		x2	
Soviet Front Leader	20	0		+40 (GENL)		N/A	
Axis High Command Leader	0		N/A	+50 (GENO)		N/A	
Soviet STAVKA Leader	0		N/A	+50 (GENP)		N/A	

Notes des tableaux 12.2.1 et 12.2.2 :

Note 1 : un zéro indique que la valeur pour le joueur soviétique est automatiquement nulle. Par exemple, il n'y a pas de modificateur pour changer le rattachement d'une brigade soviétique d'un QG à un autre.

Note 2 : N/A signifie que la modification ne s'applique pas dans cette situation. Par exemple, il n'y a pas de modificateur national soviétique.

Note 3 : Pour les changements de rattachement des unités de l'Axe, le modificateur national double le coût si l'unité est rattachée à un QG d'une autre nationalité. Notez également que les roumains et les hongrois ne sont jamais autorisés à permuter leur rattachement.

Note 4 : Pour les changements de rattachement d'un QG à un autre, le nombre d'unités rattachées impacte la quantité d'*AP* pour effectuer le transfert. Un QG avec peu d'unités coutera moins qu'un autre avec beaucoup d'unités rattachées. Le coût indiqué est la quantité maximale pour le transfert d'un QG. Le coût peut être moindre pour des QG avec moins d'unités, avec un coût minimum étant la moitié du coût pour un QG sans unité rattachées.

Note 5 : le rang indiqué entre parenthèse est le niveau inférieur d'un rang à l'optimum (11.4.3.4), mais il n'y a pas de coût pour les Majors Généraux soviétiques (*GENM*) commandant un QG d'Armée.

Note 6 : Pour le limogeage d'officier, le modificateur national double le coût d'un remplacement par un officier non-allemand.

Note 7 : Le coût pour un nouvel officier inclut 10 moins la valeur politique du remplaçant sélectionné par le joueur.

12.2.3. Le coût de changement de rattachement des unités de soutien

Un point d'administration est dépensé pur transférer une unité de soutien entre QG, ville, agglomération ou hexagones urbanisés, ou unités. Il y a normalement par de coût pur transférer une unité de n'importe quel type du GQG jusqu'à un QG, une ville, agglomération ou hexagones urbanisés, ou une unité de combat. Le coût de transfert des unités antiaériennes d'une agglomération à un GQG, toutefois est de 3 pour un bataillon AA, 10 pour un régiment AA, 15 pour une unité allemande *LW* ou un bataillon AA soviétique *PVO*, et 50 pour un régiment soviétique *PVO*.

12.2.4. Le coût de création des unités soviétiques ou de formation des Corps soviétiques

Le coût en AP pur créer des unités est le même pour toutes les unités de soutien et le même pour tous les QG, mais est basé sur la taille (brigade ou division) pour les unités de combat. Voir l'appendice B pour une liste exhaustive de toutes les unités soviétiques qui peuvent être créées (26.2). Le coût pour former des Corps est basé sur le type d'unité et est unitaire lors de la création (7.5.3).

Unit Type	Admin Cost	Remarks
Support Unit	1	Coût pour toute unité de soutien
Brigade Size Combat Unit	5	
Division Size Combat Unit	10	
Cavalry Corps	5 (20 avant mai 42)	formation seulement (7.5.3)
Rifle Corps	10 20 avant 1943	formation seulement (7.5.3)
Tank Corps	20	formation seulement (7.5.3)
Mechanized Corps	20	formation seulement (7.5.3)
Combined Arms Army HQ	25	
Tank Army HQ	25	

12.2.4.1. Augmentation du coût pour les soviétiques en 1941

De juin 1941 à la fin d'Octobre 1941, le coût pour construire de nouvelles unités soviétiques (dont les Régions Fortifiées, voir 12.2.5) est quatre fois le coût normal. Par exemple, en Août 1941 créer une division de fusiliers coûte 40 AP et une Zone Fortifiée coûte 16 AP. Le coût pour créer une unité de soutien soviétique est toujours 1 AP.

12.2.5. Autres coûts administratifs

La table suivante résume les coûts qui n'ont pas été spécifiquement listés dans les tables précédentes.

Action	Admin Point Cost	Remarks
Dissoudre une unité	1	Section 18.5
Changer la mission des chasseurs-bombardiers	0 (V 1.04.10)	Section 16.1.7
Changer manuellement le modèle d'appareils dans une unité aérienne	1	Section 8.1.5
Réactiver une unité statique	Varies	Section 7.5.4.2
Motorisation temporaire	Varies	Section 14.1.3
Renforcement du ravitaillement d'un QG	Varies	Section 20.6
Créer une Zone ou une Région fortifiée	8 (V.1.05.18)	18.1.5; Soviet cost 16 Jun 41

Transférer un bataillon AA d'une ville au GQG	3	12.2.3
Transférer un régiment AA d'une ville au GQG	10	12.2.3
Transférer un bataillon LW/ AA PVO d'une ville au GQG	15	12.2.3
Transférer un régiment AA PVO d'une ville au GQG	50	12.2.3
Transférer d'autres unités de soutien entre des QG et des hexagones de ville (pas le GQG)	1	12.2.3
Transférer des unités de soutien depuis le GQG	0	12.2.3

13. Niveau de détection des unités (*DL*) et brouillard de guerre (*Fow*)

Le niveau de détection (*DL*) est l'évaluation de la quantité d'information récoltée sur les unités ennemies présentes sur la carte. Au plus le *DL* est élevé, au plus les informations sont précises et au plus les attaques sont efficaces sur les unités observées. L'option par défaut affiche toutes les unités ennemies ainsi que toutes les informations possibles dans les infobulles, quelque soit le niveau de *DL*. Les joueurs ont l'option d'activer le brouillard de guerre (*Fow*), modifiant à la fois les informations des infobulles et le repérage des unités ennemies selon le *DL*.

13.1. Le niveau de détection (DL)

Chaque unité sur carte est automatiquement associé à un niveau de détection allant de 1 à 10, basé sur un certains nombre de facteurs dont la distance jusqu'à une unité ennemie, la couverture du terrain (6.2.1) et le résultat des reconnaissances aériennes. Un haut niveau de détection augmente l'efficacité du combat aérien et terrestre contre cette unité.

Les niveaux de détection des unités changent dans le temps et peuvent varier selon les actions des joueurs. Durant la phase logistique, une base aérienne diminue son *DL* de 1, alors que les autres types d'unités diminuent leur *DL* d'un Dé (5). Les *DL* des unités de combat ennemies adjacentes peuvent ensuite augmenter.

Les unités de combat ennemies adjacentes comparent leur valeur de reconnaissance pour toutes les unités pour déterminer les changements de *DL*.

De plus, chaque fois qu'une unité se déplace près d'une unité ennemie, le *DL* ennemi a tendance à augmenter par les reconnaissances automatiques et les attaques d'exploration. Les pertes en résultant sont représentées par un niveau d'attrition plus important en étant adjacent à des unités ennemies (9.5.2). Les combats contre des unités ennemies augmentent également leur *DL*. Le *DL* des unités s'éloignant de l'ennemi diminue avec le temps.

13.1.1. Le niveau de détection et la reconnaissance aérienne

Pour les unités autres que des bases aériennes, la reconnaissance aérienne peut augmenter le DL d'une valeur allant jusque 4 de la manière suivante :

***DL* maximum de 1** : les unités autre que des bases aériennes situées dans un terrain non-clair à plus de 3 hexagones au-delà d'unités ennemies ravitaillées.

***DL* maximum de 2** : les unités autre que des bases aériennes situées dans un terrain non-clair et non adjacentes à une unité ennemie.

***DL* maximum de 4** : les unités autre que des bases aériennes situées en terrain clair.

(V1.05.18) Le statut d'élite, SS, LW, Garde n'est pas détecté au niveau 5 ou inférieur. La reconnaissance aérienne ne peut augmenter le niveau de détection d'une base aérienne au dessus de 5.

13.2. Le brouillard de guerre (*Fow*)

Le réglage par défaut des options affiche toutes les unités présentes sur la carte avec des informations précises sur leur type, leur nom, leur taille et leur valeur de combat fournies par les infobulles. Le *DL* de chaque unité est toujours calculé et continue à impacter l'efficacité de toutes attaques contre ces unités, mais la localisation de toutes les unités est connue des joueurs, y compris pour les unités avec un DL nul.

Activer l'option de jeu brouillard de guerre (3.3.3) ne change pas la manière de calculer le *DL*, mais toutes les unités doivent désormais être repérées (avoir un *DL* non nul) pour apparaitre sur la carte. Notez que l'ordinateur n'est pas affecté par le *Fow*, mais l'IA a les mêmes restrictions de *DL* qu'un joueur humain. De plus, le *DL* détermine à la fois la quantité et la précision des informations connues sur une unité. Une valeur de combat précise ne peut pas être affichée même à un haut niveau de détection, et la marge potentiel d'erreur augmente en même temps que le DL diminue.

13.2.1. Le brouillard de guerre et les informations du niveau de détection

Selon l'augmentation du niveau de détection, les unités sur cartes et leurs infobulles affichent les informations suivantes :

Niveau de détection 1 : Si l'unité est une base aérienne, le type est affiché ; sinon c'est un pion vierge qui est affiché.

Niveau de détection 3 : Le type est affiché

Niveau de détection 5 : Le nom de l'unité, sa taille et sa *CV* sont affichés. Les unités ennemies débutant adjacentes à une unité amies ont un *DL* minimum de 5.

Niveau de détection 7 : Les indicateurs sont affichés (5.1.3)

Unités empilées : Quand le *Fow* est activé, aucune indication de valeur de combat/potentiel de déplacement (*CV/MP*) n'est affichée sur les pions ennemis s'il n'y a pas d'unité ayant un DL supérieur à 4 dans la pile. Si il y a des unités avec des *DL* à la fois supérieur à 4 et de 4 ou moins dans la pile, les valeurs sont affichées, et un '?' est placé à la place de – ou = entre les nombres pour indiquer qu'en plus de la *CV* estimée, il y a des unités de puissance inconnue dans l'hexagone. Si l'unité du dessus de la pile a un *DL* de 1 ou 2, un pion vierge est affiché sur la pile pour indiquer que son type est inconnu.

La ligne de mission aérienne : L'affichage des lignes de missions aériennes (16.1.4) d'interdiction et d'interception n'indique que la direction d'origine des appareils et non le trajet complet quand le *Fow* est activé.

Niveau de fortification ennemie : Quand le *Fow* est activé, les informations sur les fortifications ennemies (15.3.2) ne sont affichées que pour les hexagones adjacents à une unité amie ou pour les hexagones qui contiennent une unité ayant une *DL* d'au moins 3.

13.2.2. Le brouillard de guerre et les déplacements

Avec le seul Fow activé, et à moins que la ligne de front soit ininterrompue, le choix de montrer les déplacements et les trajets de déplacement dans les options cartographiques (3.3.5) permet au joueur de voir les hexagones au-delà de la ligne ennemie qui ne contiennent pas d'unités ennemies, jusqu'à la limite du potentiel de déplacement de l'unité sélectionnée. Pour compenser cet avantage, quand le *Fow* est activé, une option supplémentaire de *Fow* de déplacement est disponible et ne peut être utilisée qu'en plus du *Fow*. Si le *Fow* de déplacement est activé, les options d'affichage des déplacements autorisés et des trajets de déplacement ne révéleront ces options que dans les hexagones des territoires contrôlés ou disputés ou dans les hexagones adjacents à ceux-ci.

> Conseil de Jeu : Le Fow de déplacement retire une aptitude à la « reconnaissance améliorée » liée à la nature même du système de déplacement, au prix d'un allongement du temps de jeu. Fondamentalement, vous allez effectuer un plus grand nombre de déplacements sur de plus courte distance en utilisant ce Fow puisque vous ne serez pas autorisé à planifier vos déplacements loin à l'intérieur du dispositif ennemi. Finalement vos unités pourront couvrir les mêmes distances, mais avec plus de clics et plus d'étapes. De plus, il sera moins aisé de déterminer le trajet le plus rapide jusqu'à un hexagone particulier en territoire ennemi.

14. Le déplacement des unités terrestres

Il y a deux types de déplacement pour les unités terrestres, l'un tactique, l'autre stratégique. De plus, certaines unités de combat peuvent être transportées par air (16.3.5, 16.3.6). Le déplacement tactique s'effectue d'hexagone terrestre à un autre en utilisant le potentiel de déplacement (*MP*) et prend en compte le coût du terrain, celui des zones de contrôle ennemies et des hexagones ennemis, ainsi que le coût d'un assaut contre des unités ennemies. Le déplacement stratégique simule l'embarquement des unités sur des trains ou des bateaux pour le déplacement le long de voies ferrées contrôlées et en mer en utilisant le potentiel de déplacement stratégique (*SMP*), mais dépend également de la disponibilité d'une capacité ferroviaire ou de points d'embarquement.

Les unités utilisant le déplacement stratégique voient leur potentiel de déplacement tactique réduit proportionnellement à la dépense de *SMP*.

Les joueurs peuvent annuler un déplacement (le bouton '*undo*' ou le raccourci 'u') à moins que ce déplacement soit le résultat d'une interdiction aérienne, ai transformé le contrôle d'hexagones ennemis en hexagones disputés, qu'il corresponde à une attaque contre une unité ennemie ou qu'il ait repéré une unité ennemie dont le *DL* était précédemment de zéro.

14.1. Le déplacement tactique

Les unités sur-carte débute chaque tour avec un certain potentiel de déplacement déterminé par un grand nombre de facteurs dont le type de l'unité, le fait qu'elle soit motorisée ou non, l'état du ravitaillement (du carburant pour les unités motorisées, du ravitaillement pour celles non-motorisées), la pénurie de véhicules, la fatigue, et les tests de commandement administratif et d'initiative. Les unités ont un potentiel de base qu'elles ne peuvent dépasser et un minimum qu'elles pourront toujours utiliser pour se déplacer. Les unités qui ne se sont pas déplacées pourront toujours le faire d'au moins un hexagone, même si cela représente un coût supérieur à leur potentiel. Pour effectuer ce déplacement minimum, l'unité doit être la seule sélectionnée.

14.1.1. Points de déplacement maximum et minimum

MP maximum : les valeurs suivantes sont les potentiels de base maximum pour les unités sur-cartes :

Unités de combat non-motorisées (excepté la cavalerie) – 16 *MP*

Les unités de combat de cavalerie – 22 *MP*

Les QG – 50 *MP*

Les unités de réparations ferroviaires (FBD et les NKPS) – 16 *MP*

Les unités de combat motorisées de l'Axe – 50 *MP*

Toutes les unités de combat motorisées soviétiques en 1941 – 25 *MP* (18 pour les divisions avant Octobre 1941)

Les brigades motorisées soviétiques 1942-1943 – 30 *MP*

Les brigades motorisées soviétiques 1944-1943 – 35 MP

Les Corps motorisées soviétiques – 50 *MP*

MP minimum : Les unités motorisées reçoivent toujours au moins 1 *MP*, même si à cours de carburant. Les unités non-motorisées reçoivent toujours au moins 6 *MP*, même si à cours de ravitaillement. Les joueurs peuvent vérifier si une unité est motorisée ou non dans la partie droite de la fenêtre de description de l'unité.

14.1.2. Déterminer la disponibilité des points de déplacement

Les étapes suivantes sont utilisées par l'ordinateur pur déterminer le potentiel de déplacement d'une unité durant la phase logistique au début d'un tour :

1. Débuter avec le potentiel de base (14.1.1)

2. Calcul de la fatigue moyenne de l'unité à partir du nombre de la fatigue de chaque type de composante terrestre. Réduire le nombre de *MP* par la fatigue moyenne divisée par 10, arrondie à l'inférieur.

3. Vérifier l'initiative du commandement. Si tous les commandants de la chaîne de commandement échouent leur test, alors multiplier les *MP* restant par 80%, arrondis à l'inférieur.

4. Vérifier la valeur administrative du commandement. Si tous les commandants de la chaîne de commandement échouent leur test, alors multiplier les *MP* restant par 80%, arrondis à l'inférieur. Notez que les unités qui ne se sont pas déplacées au tour précédent passe automatiquement leur test administratif.

5. Déterminer si le carburant (unité motorisée) ou le ravitaillement (unité non-motorisée) est suffisant pour à l'unité d'utiliser les *MP* disponibles. Par exemple, si une unité motorisée a seulement 50% de son potentiel de base après les étapes 1 à 4, elle n'aura besoin que de 50% du carburant nécessaires. Si le carburant disponible est à 60% des besoins de l'unité pour utiliser ses *MP* restants, alors elle peut seulement se déplacer de 60% de ces *MP*, arrondie à l'inférieur.

6. S'il s'agit d'une unité non-motorisée, remonter les *MP* restant à 6 si le calcul précédent aboutit à moins de 6. S'il s'agit d'une unité motorisée avec zéro *MP*, remonter à 1 MP.

7. Si le potentiel de déplacement est supérieur à 16 et que l'unité est motorisée, vérifier si une pénalité pour pénurie de véhicules s'applique. Cette pénalité crée un nombre maximum de MP dont l'unité pourra bénéficier. Pour les unités motorisées, le maximum est égal à 16 + (34 x (véhicules disponibles / véhicules nécessaires)). Le résultat ne peut être inférieur à 16.

Comme exemple de ces règles, prenons une unité motorisée de l'Axe qui possède 80% de ses véhicules nécessaires et débute avec une base de 50 *MP*. Si la fatigue moyenne est de 22, alors les *MP* de l'unité seront réduits de 2 soit 48. Si tous les commandants de la chaîne de commandement échoue leurs tests d'initiative et administratif, les *MP* seront réduit à 38 et puis à 30. Comme 30 équivaut à 60% des 50 *MP* de base, l'unité aurait besoin d'au moins 60% du ravitaillement nécessaire pour se déplacer sur 30 *MP* ; si elle n'en a que 45%, ses *MP* descendraient à 22. Puisque l'unité à 80% de ses véhicules, elle a un maximum de 16 + (34 x 0,8) soit 43 *MP*. Puisque l'unité n'a que 22 *MP*, elle n'est pas affectée par la pénurie de véhicules. Si l'unité avait 100% de son carburant et avait réussi ses tests de commandement, elle aurait 43 *MP* au lieu de 48.

14.1.3. Motorisation temporaire des unités non motorisées

Une unité non-motorisée ravitaillé peut doubler son potentiel de déplacement pour le tour en cliquant sur '*motorize unit*' depuis la fenêtre de description de l'unité (5.4.13), mais au prix de points d'administration et de dommages aux véhicules organiques de l'unité. Les véhicules supplémentaires à la motorisation complète de l'unité sont retirés au parc de véhicule, mais sont considérés comme endommagés à la fin du tour. Le coût administratif pour motoriser l'unité est basé sur le nombre de véhicules nécessaires provenant du parc de véhicules et est égal au nombre de véhicules endommagés divisé par 50. Le nombre de véhicules endommagés et le nombre de points d'administration requis pour la motorisation temporaire sont affichés à la mention '*motorize unit*' dans la fenêtre de description de l'unité.

Seules les unités qui n'ont dépensé aucun point de déplacement durant leur tour peuvent être temporairement motorisées durant ce tour. L'unité sera alors indiqué comme motorisée pour le reste du tour du joueur et paie les coûts de déplacement des unités motorisées. Les unités qui ont été temporairement motorisées ne peuvent attaquer, entrer des hexagones contrôlés par l'ennemi, ou se déplacer adjacent à une unité ennemie. Ceci simule le déplacement en longue colonne de véhicules. Afin de s'en rappeler, la mention '*MOTORIZED NO ATTACK*' est affichée dans la barre latérale quand une unité temporairement motorisée est sélectionnée.

14.1.4. Les coûts de déplacements du 22 Juin 1941 et du début de la guerre

Règle de surprise applicable le 22 Juin 1941 : Durant le tour de jeu du 22 Juin 1941, les unités de l'Axe reçoivent les avantages suivants pour simuler l'effet de l'attaque surprise.

Les coûts de déplacement de toute attaque sont divisés par deux (y compris ceux pour traverser un cours d'eau), mais le coût minimum reste 1 *MP*.

Le coût de déplacement pour entrer dans un hexagone ennemi est seulement de 1 *MP*.

Pénalités aux déplacements soviétiques au début de la guerre :

Durant le tour du 22 Juin 1941, les unités motorisées soviétiques voient leur potentiel de déplacement final divisé par 3, mais sans jamais être inférieur à 1 *MP*. Les unités non-motorisées soviétiques voient leur potentiel de déplacement final divisé par 2, mais sans jamais être inférieur à 1 *MP*.

Avant le mois d'Octobre 1941, toute unité motorisée soviétique divisionnaire ne peut jamais avoir un potentiel de déplacement ajusté supérieur à 18 *MP*.

14.1.5. La table des coûts de déplacement tactique

Terrain	Motorized MP	Non-Motorized MP
Clair	1	1
Agglomération	1	1
Légèrement urbanisé	1	1
Densément urbanisé	1	1
Légèrement boisé	2	1
Densément boisé	4	2
Difficile	3	2
Marais (niveau glace 4 ou moins)	6	2
Marais (niveau glace 4 ou plus)	4	2
Montagne (infanterie de montagne dépense 3 MP)	40	10
Col (entrée et utilisation voie ferrée hors EZOC)	8	3
Cours d'eau mineur (non EZOC)	+2	+1
Cours d'eau mineur (EZOC)	+6	+2
Cours d'eau majeur (non EZOC)	+4	+2
Cours d'eau majeur (EZOC)	+18	+5
Lac et cours d'eau infranchissable (note1, 1a)	Infranchissable sauf gelé (note2)	Infranchissable sauf gelé (note2)
Lac (note 3)	Infranchissable	Infranchissable
Coût pour attaquer	Motorized MP	Non-Motorized MP
Attaque brusquée	+3	+2
Attaque délibérée	+16	+6
Attaque au-delà d'une rivière (en plus du coût de l'attaque)	+3	+1
Attaque au-delà d'un fleuve (en plus du coût de l'attaque)	+12	+3
Effet du climat	Motorized MP	Non-Motorized MP

Terrain	Motorized MP	Non-Motorized MP
Boue	+4	+2
Neige	+1	+1
Blizzard	+2	+2
Effet de la glace (note2)	Motorized MP	Non-Motorized MP
Cours d'eau mineur gelé niv. 1	+1	+1
Cours d'eau mineur gelé niv.2	+1	+1
Cours d'eau mineur gelé niv.3	+2	+2
Cours d'eau mineur gelé niv.4	+2	+2
Cours d'eau majeur gelé niv. 1 (non EZOC)	+1	+1
Cours d'eau majeur gelé niv. 1 (EZOC)	+2	+2
Cours d'eau majeur gelé niv. 2 (non EZOC)	+2	+2
Cours d'eau majeur gelé niv. 2 (EZOC)	+4	+4
Cours d'eau majeur gelé niv. 3 (non EZOC)	+3	+3
Cours d'eau majeur gelé niv. 3 (EZOC)	+6	+6
Cours d'eau majeur gelé niv. 4 (non EZOC)	+4	+4
Cours d'eau majeur gelé niv. 4 (EZOC)	+8	+8
Coût pour hexs ennemi et EZOC	Motorized MP	Non-Motorized MP
Quitter ZOC ennemie	+1	+1
Entrer un hex ennemi	+ ((115- moral)/15)) (arrondie à l'inférieur)	+ ((115- moral)/15)) (arrondie à l'inférieur, moins 1 pour la Cav)
Entrer ZOC ennemie (seulement si déjà en ZOC ennemie, i.e. ZOC à ZOC) Note 4	+4 + coût entrée hex ennemi (en plus du coût éventuel d'entrée en hex ennemi)	+4 + coût entrée hex ennemi (en plus du coût éventuel d'entrée en hex ennemi)
Bgde/Rgmt et Div fractionnée entrant hex ennemi et se déplaçant de ZOC à ZOC	+ 2 en plus du coût normal	+ 2 en plus du coût normal

Note 1 : Les lignes de ravitaillement peuvent être tracées au-delà d'un bord d'hexagone gelé (niveau de gel 5).

Note 1a : L'hexagone X76, Y3 est un pont ferroviaire qui traverse un hexagone de lac. Il peut être utilisé pour se déplacer stratégiquement en utilisant la voie ferrée, mais pas en déplacement tactique.

Note 2 : Les Cours d'eau et fleuves ainsi que les bords d'hexagones de lacs et de cours d'eau infranchissables n'ont aucun effet sur les déplacements ou les combats lorsqu'ils sont gelés. Ces bords d'hexagone sont considérés comme gelés à partir d'un niveau de gel de 5 et plus.

Note 3 : Les lignes de ravitaillement peuvent être tracées selon certaines conditions (20.4.1)

Note 4 : Exemple : un déplacement en terrain clair de ZOC à ZOC réalisé par une unité ayant un moral de 83 coûte 8 s'il n'entre pas dans un hexagone ennemi (1 pour le terrain clair +1 pour quitter la ZOC +6 pur se déplacer de ZOC à ZOC). S'il s'agit d'une unité de cavalerie, le coût aurait été de 7.

14.2. Le déplacement stratégique

Un déplacement stratégique peut être effectué par les unités terrestres ni fixés, ni en déroute. Il y a trois types de déplacement stratégique : le transport ferroviaire, le transport maritime entre ports amis et le transport amphibie entre un port ami et n'importe quel hexagone côtier. Les usines soviétiques peuvent être également évacuées en utilisant le transport ferroviaire (21.2.1). Chaque unité présente dans sa fenêtre de description un coût de transport stratégique. Pour déplacer stratégiquement une unité spécifique la capacité ferroviaire, celle capacité d'embarquement maritime ou amphibie disponible doit être suffisante pour le type de déplacement sélectionné. Le coût de transport d'une unité se déplaçant stratégiquement est déduit de la réserve de points disponible chaque tour même si ce déplacement se limite à un hexagone.

Le coût d'embarquement ferroviaire ou maritime est de 30 points de déplacement stratégique (*SMP*) et le coût de débarquement est de 15 *SMP*. Les unités qui n'ont pas 15 *SMP* au point de débarquement n'y sont pas autorisées. Chaque hexagone maritime ou de voie ferrée traversé coûte 1 *SMP*. La plupart des unités débutent leur tour avec 100 *SMP*. Les *MP* tactiques et les *SMP* stratégiques sont dépensés proportionnellement ce qui signifie que l'utilisation d'un type de déplacement diminue le potentiel de déplacement de l'autre type. Par exemple, un QG ayant 50 *MP* et 100 *SMP* et qui dépense 10 *MP* pur rejoindre un port, possède alors 40 *MP* et 80 *SMP*. Si le QG utilise alors le transport maritime pour rejoindre un port distant de 15 hexagones et débarque alors, pour un coût de 60 *SMP* (30 pour embarquer, 15 pour le déplacement et 15 pour débarquer), il lui reste 10 *MP* et 20 *SMP*. Notez que les unités de combat qui utilisent le transport amphibie perdent tous leurs points de déplacement restant au moment de leur débarquement sur un hexagone côtier.

14.2.1. Le transport ferroviaire

Le transport ferroviaire ne peut être effectué qu'à travers un réseau de lignes de chemin de fer non endommagées en territoire contrôlé, connecté à une source permanent de ravitaillement. Les hexagones en EZOC sont considérés comme coupés du réseau et ne peuvent être utilisés pour le transport ferroviaire, même si ils sont occupés par une unité de combat amie. Le joueur peut observer l'état des hexagones de voie ferrée et celui de son réseau en basculant le bouton d'information des dommages ferroviaires (raccourci 'r') dans le menu des informations cartographique. Les hexagones de voie ferrée contrôlés et non endommagés qui ne sont pas connectés au réseau sont marqués d'un symbole cerclé vert contenant trois points blancs. Sélectionner une unité située sur une voie ferrée en mode ferroviaire (F2) ombre tous les hexagones dans lesquels l'unité ne peut pas utiliser le transport ferroviaire. Notez qu'il y a un coût de déplacement pour l'embarquement (30 *SMP*) et le débarquement (15 *SMP*) des trains, ce qui signifie qu'une unité embarquée a besoin d'au moins 15 *SMP* pour débarquer et utiliser le reste de son potentiel en déplacement tactique. Voir la section 5.3.2 pour plus de détails sur l'utilisation de l'interface lors du transport ferroviaire. (V.1.05.18) les unités embarquées ne peuvent utiliser le transport maritime ou le transport amphibie.

Les unités de combat attaquées durant un transport ferroviaire subissent une diminution significative de leur CV pour les batailles suivantes.

14.2.2. La réparation du réseau ferroviaire

Les hexagones de voie ferrée doivent être non endommagés pour être utilisés par. Les dommages aux voies vont de 1 à 100%, mais même 1% empêche l'hexagone d'être utilisable pour le transport ferroviaire et celui de ravitaillement. L'URSS utilisant un écartement des voies différent du reste de l'Europe, un changement de contrôle d'un hexagone implique un dommage automatique de 100% aux voies ferrées. Elles peuvent également être endommagées par les attaques des partisans. (17.1).

Un joueur peut observer le statut du réseau en sélectionnant le bouton d'information des dommages ferroviaires du menu d'information cartographique (5.1.2.1). Le pourcentage réel de dommage est alors affiché dans le texte des infobulles.

Les voies ferrées endommagées peuvent être réparées soit automatiquement par les unités de soutien de construction spécifiques, soit manuellement par le joueur en utilisant les unités de réparation ferroviaire *FBD* et *NKPS*.

14.2.2.1. La réparation automatique du réseau ferroviaire

Les réparations sont conduite par le détachement automatique d'unités de soutien et de construction et de travailleurs depuis un QG jusqu'au hexagones de voies ferrées endommagées. Contrairement à d'autres unités de soutien, ces unités apparaissent sur la carte dans l'hexagone à réparer, et ne peuvent être déplacées par le joueur autrement qu'en les renvoyant à leur QG de rattachement en sélectionnant le bataillon de construction ou de travailleurs puis en cliquant le lien '*RETURN TO HQ*' dans la barre latérale d'unité. Pour les joueurs humains seulement, il y a une limite de distance dans laquelle les unités de réparation automatique peuvent opérer à partir de leur QG de rattachement, basée sur la portée de commandement (7.6.4). Par exemple, si un bataillon de construction est assigné à un QG de Corps, il peut réparer des voies jusqu'à 5 hexagones du QG, mais le même bataillon rattaché au QGQ (i.e. l'OKH ou la STAVKA) pourra opérer jusqu'à 90 hexagones.

Les unités de soutien détachées ne réparent généralement qu'un hexagone de voie ferrée endommagée par tour. Les réparations durant les tours de raspoutitsa ou de blizzard s'effectuent plus lentement, alors que celles effectuées dans le réseau ferroviaire balte est plus rapide avant décembre 1941. Les déplacements automatiques de ces unités de soutien et les réparations qu'elles effectuent se déroulent durant la phase logistique du joueur. Ces unités de soutien ne se déplacent pas dans ou adjacents à un hexagone contenant une unité de réparation ferroviaire FBD ou NKPS. Elles ne se déplacent pas non plus adjacent à une unité ennemie autre que des partisans, ou dans le même hexagone que des partisans soviétiques.

(V 1.00) Avant le mois de Décembre 1941, les unités de travailleurs soviétiques n'effectuent pas de déplacement automatique pour réparer des voies ferrées situées à 5 hexagones ou moins d'une unité ennemie.

> **Conseil de jeu** : Pour un usage optimum des unités de soutien de construction ou de travailleurs, leur retour manuel à leur QG ne devrait s'effectuer que si le joueur pense qu'elles sont en danger d'être attaquer ou isoler dans la position qu'elles occupent. L'ordinateur les retourne à leur QG quand la réparation est complétée sur une section et les renvoie automatiquement à une autre section nécessitant une réparation.

14.2.2.2. La réparation manuelle du réseau ferroviaire

Les joueurs peuvent également réparer plusieurs hexagones de voies ferrées par tour, habituellement dans la même section de ligne ferroviaire, en utilisant manuellement l'unité FBD/NKPS. Les joueurs doivent déplacer manuellement les unités FBD/NKPS et désigner les hexagones à réparer durant le tour. Afin que ces unités puissent utiliser leur capacité spéciale de réparer les voies ferrées, le joueur doit les déplacer dans un hexagone nécessitant une réparation, puis en sélectionnant la mention '*RRC*' (coût de réparation ferroviaire) affichée sur le pion de l'unité FBD/NKPS dans la barre latérale des unités s'il lui reste suffisamment de points de déplacement pour effectuer la réparation. Sélectionner *RRC* ramène les dommages de l'hexagone à 1%, et ce dernier point est automatiquement réparé dans le sous-segment de réparation ferroviaire d'urgence/FBD et NKPS de la phase logistique suivante du joueur. Désigner un hexagone à réparer dépense des points de déplacement. Le nombre à droite de la mention *RRC* indique le coût de déplacement pour l'unité de réparation pour l'hexagone où elle se trouve. Si l'unité FBD/NKPS n'est pas dans un endroit nécessitant une réparation ferroviaire, le nombre du RRC affiche '-'.

14.2.2.3. Le coût de déplacement pour réparer les voies ferrées

Dans le réseau ferroviaire balte (avant le mois de Décembre 1941) : 1

Tous les autres hexagones : 3

14.2.2.4. Conditions de réparation et *RRV*

Les hexagones de voies ferrées endommagées doivent remplir certaines conditions pour être désignés à la réparation par une unité *FBD/NKPS*. Ces conditions sont liées à la distance entre l'hexagone et le terminus ferroviaire (la mention '*off rail range*' dans les infobulles) connecté à une source de ravitaillement le plus proche. Les conditions applicables à l'hexagone pour la réparation par les unités *FBD/NKPS* sont 1) l'hexagone est dans le réseau balte (avant le mois de Décembre 1941) et au plus à 6 hexagones d'un terminus, ou hors du réseau balte et au plus à 4 hexagones d'un terminus, et 2) le nombre d'hexagones jusqu'au terminus ne dépasse pas la *RRV* (valeur de réparation ferroviaire) de l'unité *FBD/NKPS*. Puisque ces deux conditions doivent être remplies, les joueurs ne pourront jamais utiliser leurs unités *FBD/NKPS* au-delà de 6 hexagones d'un terminus ferroviaire dans le réseau balte (avant Décembre 1941), ou 4 hexagones en dehors du réseau balte.

Si un hexagone ne peut être réparé, la RRC ne s'affiche pas dans les informations de l'unité FBD/NKPS.

Notez que la RRV est basée sur le nombre d'unités de soutien de construction et de travailleurs rattachées aux unités de réparation ferroviaire FBD/NKPS et diminue si ces unités de soutien sont retirées. Les joueurs peuvent transférer manuellement les unités de soutien des unités *FBD/NKPS* jusqu'à un QG supérieur, mais il n'y a pas de mécanisme, automatique ou manuel, pour transférer de nouvelles unités de soutien dans les unités *FBD/NKPS.*

Si l'option d'affichage des déplacements (3.3.4) est activée, quand une unité *FBD/NKPS* est sélectionnée, tous les hexagones ferroviaires endommagés dans la portée de déplacement de l'unité sont rouges, et tous les hexagones déjà désignés pour être réparés dans la portée de déplacement de l'unité sont jaunes.

14.2.2.5. Réparation ferroviaire et segment de ravitaillement

Durant le sous-segment de réparation ferroviaire d'urgence/ *FBD&NKPS* du segment de ravitaillement de la phase logistique, tous les hexagones ayant 1% de dommages sont automatiquement réparés. A ce moment, les hexagones avec moins de 11% de dommages ont une chance d'être réparé par le détachement automatique d'unités de soutien de construction et de travailleurs. Les lignes ferroviaires qui sont réparées dans ce sous-segment fonctionnent alors comme des terminus s'ils en sont par ailleurs capables durant le second sous-segment de distribution du ravitaillement de la phase logistique (20.4.2). Dans certains cas, les réparations des unités de soutien automatiquement détachées ne se déroulent pas dans le sous-segment de réparation d'urgence mais durant le segment de réparation ferroviaire normal. Les réparations d'urgence aident à réduire l'impact des attaques de partisans sur la distribution de ravitaillement.

14.2.3. Le transport maritime et amphibie

Les unités qui en sont capables peuvent être transportées au-delà d'étendue d'eau en utilisant le transport maritime ou amphibie. Tous les déplacements ce type doivent débuter et finir dans un hexagone côtier durant le même tour ; aucune unité ne peut rester en mer à la fin d'un tour.

> **Avertissement** : Si vous embarquez une unité et que vous n'annulez pas immédiatement cette action, vous devrez la déplacer par mer ce tour ! Dans le cas contraire, il n'y aura pas de mise en garde et le tour suivant vous devrez dépenser au moins 15 SMP pour la débarquer et encore 30 SMP pour la réembarquer si vous désirez toujours la déplacer par mer.

14.2.3.1. Capacité d'embarquement maritime / amphibie et zones maritimes

Les hexagones maritimes et les ports associés sont désignés comme faisant partie d'une des quatre zones maritimes ; Mer Baltique, Mer Noire, Mer d'Azov et Mer Caspienne. Il y a aussi une zone associé au Lac Ladoga et à ses ports. Chaque camp peut effectuer du transport maritime entre les ports amis de certaines de ces zones. Le joueur soviétique peut effectuer du transport maritime dans les quatre zones maritimes et dans le Lac Ladoga, mais le joueur de l'Axe est limité au transport maritime dans les seules Mer Baltique et Mer Noire. De plus, le joueur soviétique peut effectuer des débarquements amphibies depuis un port ami sur n'importe quel hexagone côtier de la même zone de la Mer Noire et de la Mer d'Azov, à l'exception des débarquements amphibies sur les côtes roumaines ou bulgares au sud de Constanta, Roumanie (hexagones dont y>124 et x<71).

Les joueurs accumulent des points de transport maritime dans chaque zone, et le nombre de points que le joueur a accumulé est affiché dans l'infobulle d'hexagone quand le curseur est déplacé sur un hexagone maritime de cette zone. Le joueur soviétique accumule également des points de transport amphibie dans les zones de la Mer Noire et de la Mer d'Azov. Chaque tour, chaque port contrôlé ajoute une quantité de points de transport maritime égale à 100*la taille du port aux points de transport maritime déjà accumulés, et 25*la taille du port aux points de transport amphibie accumulés. La taille d'un port est égal au nombre de points de production portuaire indiqué dans la fenêtre de description de localité (5.4.27) de ce port. Si un port est endommagé, le nombre de points accumulés pour le tour est réduit par le pourcentage de dommage. Les points de transport maritime peuvent être accumulé jusqu'à 2000*la taille de tous les ports contrôlés d'une zone particulière. Les points de transport amphibie peuvent être accumulé jusqu'à 500*la taille de tous les ports contrôlés d'une zone particulière. Un port doit être de la nationalité du joueur pour fournir des points, par exemple les ports soviétiques capturés ne peuvent pas fournir de points au joueur de l'Axe. (V.1.05.18) Il y a des limites de capacité pour chaque zone. Pour l'Axe : Lac Ladoga = 3000, Mer Baltique = 10 000, Mer Noire = 4000, Mer d'Azov = 1000. Pour les soviétiques : Lac Ladoga = 4000, Mer Baltique = 8000 (diminuant de 1000 par an), Mer Noire = 10 000 (diminuant de 1500 par an), Mer d'Azov = 4000 (diminuant de 500 par an), Mer caspienne = 5000, capacité amphibie en Mer Noire = 2500 (diminuant de 100 par an), capacité amphibie en Mer d'Azov = 1000 (diminuant de 100 par an).

> **Conseil de jeu :** Un moyen rapide de vérifier le nombre de points de transport maritime disponible dans une zone particulière est de déplacer le curseur sur cette zone. L'infobulle liste les points de transport maritime et amphibie (pur le soviétique) de cette zone.

14.2.3.2. Le transport maritime

Les points de transport maritime sont dépensés dès qu'une unité se déplace d'un port à un autre en utilisant le transport maritime (5.3.3). Le transport maritime depuis ou jusque Kerch est un cas particulier en ce sens qu'une unité étant soit dans un port de la Mer Noire ou de la Mer d'Azov peut se déplacer jusque Kerch. De plus, une unité à Kerch peut se déplacer jusqu'à un port de la Mer Noire (en utilisant cette capacité) ou jusqu'à un port de la Mer d'Azov (en utilisant cette capacité). Mais le déplacement maritime depuis / jusqu'à Kerch n'est pas autorisé si l'hexagone 109,116 n'est pas contrôlé par le joueur effectuant le déplacement. Notez que le transport maritime depuis Leningrad jusqu'aux ports du Lac Ladoga n'est pas autorisé. (V.1.05.18) Un ombrage permet de vérifier la destination d'un transport (mais pas que l'unité peut atteindre l'hexagone) : jaune pour un hexagone ennemi, vert pour un hexagone contrôlé.

14.2.3.3. Le transport maritime amphibie

Les points de transport amphibie sont dépensés dès qu'une unité de combat soviétique tente de se déplacer depuis un port jusqu'à un hexagone côtier (qu'il soit ami ou ennemi) en mode transport amphibie (5.3.4). Seules les unités de combat non-motorisées peuvent effectuer un transport amphibie. Les unités qui se déplacent par transport amphibie effectuent un assaut brusqué dès qu'elles tentent de débarquer dans un hexagone occupé par des unités ennemies. Si elles remportent le combat, elles avancent dans l'hexagone et voit leur potentiel de déplacement réduit à 0. Si elles perdent le combat, elles reculent jusqu'au port d'embarquement et subissent une attrition de recul (15.11). Les unités de combat ayant réussi leur transport amphibie jusqu'à un hexagone côtier sans port sont éligibles au ravitaillement depuis une tête de pont (20.2.1). Le transport amphibie depuis Kerch est un cas particulier en ce sens qu'une unité à Kerch peut effectuer un transport amphibie jusqu'à un hexagone côtier de la Mer Noire (en utilisant cette capacité) ou jusqu'à un hexagone côtier de la Mer d'Azov (en utilisant cette capacité). Mais le transport amphibie depuis Kerch n'est pas autorisé si l'hexagone (109,116) n'est pas contrôlé par le joueur effectuant le déplacement. (V.1.05.18) Il n'est pas non plus autorisé à l'ouest des coordonnées X 76 jusqu'en 1944. Le coût de transport amphibie est multiplié par 4 avant 1943 et par 3 de 1943 à 1945 (réduisant ainsi la distance franchissable). Un ombrage permet de vérifier la possibilité d'un débarquement (mais pas que l'unité peut atteindre l'hexagone)

14.2.3.4. L'interception des déplacements maritimes

L'interception aérienne et maritime des unités se déplaçant en utilisant le transport maritime ou amphibie peut se dérouler automatiquement. Les unités aériennes peuvent intercepter le déplacement comme s'il s'agissait d'un déplacement terrestre (16.3.3). Tout port ami (de nationalité soviétique pour le joueur soviétique et d'une nationalité de l'Axe pour le joueur de l'Axe, i.e. pas un port capturé), exerce un contrôle sur une distance s'étendant depuis le port jusqu'au nombre d'hexagones égal à la taille du port (nombre de point de production portuaire). Le déplacement maritime ennemi ne peut pénétrer un hexagone dans cet espace. Mais, si l'espace d'interception d'un port ami se superpose à celui d'un port ennemi, ils s'annulent réciproquement, autorisant chaque camp à utiliser le transport maritime et amphibie (pour le soviétique seulement). Le nombre de ports interdisant un hexagone particulier est sans importance ; dès qu'un port ou plus pour chaque camp exerce son contrôle sur un hexagone, ils s'annulent les uns les autres.

La distance d'interception exprimée en hexagones est réduite par le pourcentage de dommage du port. Donc, un port avec une valeur de 10 présentant 20% de dommages aura une distance d'interception de 8. Tous les dommages sont arrondis au supérieur, donc même 1% de dommage réduit d'un hexagone la distance.

Le ravitaillement maritime peut être bloqué par l'interception maritime.

L'interception maritime ne peut s'étendre à partir de ports capturés, donc, par exemple capturer Riga ne peut interdire Kuressare, mais Kuressare peut bloquer le ravitaillement jusqu'à Riga.

15. Le combat terrestre

Les combats terrestres se déroulent durant la phase d'action et sont représentés par la dépense de points de déplacement d'unités de combat du joueur en phase afin d'attaquer des unités ennemies. Le combat en résultant peut inclure des unités aériennes de chaque camp fournissant soutien au sol ou interception aérienne, l'engagement d'unités de soutien rattachées, et l'engagement d'unités de combat proches en réserve. Le combat se déroule réellement entre les appareils aériens et les composantes terrestres tentant de tirer et s'atteindre pour désorganiser, endommager ou détruire leur cible. Le terrain et le niveau de fortification, la valeur d'initiative et de combat du commandement, le moral de l'unité, l'expérience et la fatigue des composantes terrestres, le statut du ravitaillement, et le type d'attaque jouent tous un rôle dans la détermination des valeurs de combat initiales et modifiées ainsi que sur la manière dont le combat se déroule. A l'issue du combat, un ratio des valeurs de combat modifiées détermine si le défenseur tient sa position ou s'il est forcé de reculer, ce qui peut entraîner une déroute, une destruction ou une reddition, ainsi que de nouvelles pertes liées à l'attrition de recul.

15.1. La séquence de combat

La liste suivante le plan général décrivant le déroulement d'un combat. Certaines étapes, comme la participation des unités aériennes ou l'engagement des unités de combat en réserve peuvent ne pas avoir lieu.

1. Initier le combat (voir la section 5.3.1 concernant l'utilisation du mode déplacement pour attaquer)
2. Déterminer le modificateur défensif de fortification à partir du terrain et du niveau de fortification (15.3)
3. Engager les unités de soutien (15.4)
4. Calculer les valeurs de combat (CV) et le ratio pour l'engagement de réserve (15.5)
5. Engager les unités de réserve (le défenseur d'abord, puis l'attaquant)
6. Calculer les CV initiales et leur ratio (15.6.2)

7. Effectuer le combat

A. Sous-phase des missions aérienne (16)

(1) Les unités aériennes du joueur en phase sont engagées pour le soutien au sol [mission]
(2) Les unités aériennes du joueur non en phase sont engagées pour l'interception
(3) Combats aériens
(4) Combat sol-air et air-sol (AA)

B. Sous-phase du combat terrestre

8. Calculer les CV finales et leur ratio (15.8)
9. Déterminer vainqueur et vaincu (15.8)

A. Si le défenseur est vaincu, déterminer les effets du recul (15.9)

15.2. Les types d'attaques

Il ya deux types d'attaques qui se distinguent par un facteur temps, représenté par les points de déplacement (14.1.5) dépensés en préparation et en capacité à réunir des forces offensives importantes contre le défenseur. Les attaques brusquées dépensent moins de points de déplacement, mais au prix d'une moindre puissance de combat. Les attaques délibérées dépensent bien plus de points de déplacement, mais au prix d'une utilisation complète des forces.

15.2.1. Les attaques brusquées

Définies comme « … une attaque pour laquelle le temps de préparation a été échangé contre la vitesse afin d'exploiter toute opportunité », les attaques brusquées entraînent généralement des pertes plus importantes pour l'attaquant et le défenseur que dans une attaque délibérée. Une attaque brusquée nécessite la dépense de 3 *MP* pour une unité de combat motorisée et 2 *MP* pour une unité de combat non-motorisée. Une seule pile d'unités de combat peut participer à une attaque brusquée et leur *CV* est réduite de moitié pour toutes les étapes de calcul de *CV*. Les unités de soutien rattachées directement aux unités de combat sont toujours engagées dans le combat auquel participent ces unités.

15.2.1.1. Reconnaissance en force

Préalablement à une attaque brusquée, un calcul spécial de *CV* modifiée est effectuée et un ratio généré. Ce calcul n'est pas affiché dans la fenêtre de résolution de combat et entraîne le plus souvent une *CV* modifiée et un ratio différent des *CV* affichées sur les pions et dans la fenêtre de résolution de combat (7.1). Si ce ratio des *CV* modifiées est inférieur ou égal à 2 contre 1 (2.01 contre 1 est plus grand que 2 contre 1), un test d'initiative est effectué pour chaque unité de combat participant à l'attaque brusquée. Si toutes les unités passent leur test d'initiative du commandement, alors l'attaque est transformée en reconnaissance en force. Si n'importe quelle unité échoue son test d'initiative, alors l'attaque reste une attaque brusquée. Une reconnaissance en force provoque un combat où l'intensité et les pertes de chaque côté sont moindres et où l'attaquant n'a aucune chance de causer un recul. Ce résultat se reflète dans la mention '*Defending forces were scouted*' de l'écran de résolution de combat.

15.2.2. Les attaques délibérées

Définies comme « un type d'action offensive caractérisée par un emploi cordonné et préétabli de la puissance de feu et de la manœuvre pour s'approcher de l'ennemi et le détruire ou le capturer », les attaques délibérées nécessite la dépense de 16 *MP* pour une unité de combat motorisée et 6 *MP* pour une unité de combat non-motorisée. Plusieurs piles d'unités de combat peuvent participer à une attaque délibérée contre une pile adjacente. Contrairement à une attaque brusquée, les unités de soutien peuvent être engagées depuis les QG éligibles qui se sont déplacés durant le tour. De plus, les unités de combat d'artillerie ayant des points de déplacement suffisant peuvent participer à une attaque délibérée à deux hexagones de distance. L'unité d'artillerie doit être sélectionnée de la même manière que les autres unités ajoutées à une attaque délibérée (5.3.1.3). Si toutes les unités déclenchant une attaque délibérée sont des unités de combat d'artillerie situées à deux hexagones de leur cible, alors seules les unités d'artillerie de chaque camp peuvent tirer et aucun soutien, réserve ou unité aérienne ne sera ajouté au combat dans chaque camp.

> **Note de jeu** : Les unités de combat d'artillerie ne tirent pas réellement à 20 *miles* (ndt : une trentaine de kilomètres) de distance ; la possibilité d'ajouter des unités d'artillerie à un combat se déroulant à deux hexagones est une abstraction représentant l'utilisation en masse de l'artillerie lors d'un bombardement préparatoire et alors que les tirs réels peuvent se dérouler à moins de 900 mètres.

15.3. Les modificateurs défensifs de fortification

La valeur de combat des unités en défense peut être augmentée par le modificateur défensif de fortification, qui est une valeur combinée prenant en compte à la fois les effets de terrains et toutes les ouvrages défensifs construits pas l'homme dans l'hexagone. Les effets de terrain varient du terrain clair, n'offrant aucun bénéfice, à densément urbanisé, qui fournit un avantage important. En plus de la valeur défensive liée à la nature de l'hexagone, tous ont une valeur d'ouvrages défensifs construits pas l'homme, appelée valeur de fortification, qui varie de 0 (aucun bénéfice) à 5 (bénéfice maximum). Alors que la plupart des hexagones ont une valeur de fortification de 0 ou 1 au mieux, certains ont une valeur plus importante indiquant la présence de fortification à proprement parler. Sébastopol, par exemple, a une valeur de fortification initiale de 5. La valeur de combat de chaque unité défendant est modifiée en multipliant la CV par 1 plus le modificateur défensif de fortification total, qui est la somme du modificateur de terrain et du niveau de fortification. Par exemple, une unité défendant un hexagone légèrement urbanisé (modificateur de terrain de 6) avec un niveau de fortification de 3 verra sa CV multipliée par 10 (1+6+3) durant le combat. Les unités de combat peuvent augmenter le niveau de fortification d'un hexagone en l'occupant pendant plusieurs tours. Chaque tour durant lequel l'hexagone est occupée, il y a une chance que le niveau de fortification augmente, toutefois, au plus le niveau est élevé au plus la probabilité diminue.

15.3.1. Les effets de terrain

Le terrain peut être considéré comme possédant une valeur de fortification intrinsèque qui additionné au niveau de fortification construite pour fournir le modificateur défensif de fortification total de cet hexagone. Le type de terrain dans l'hexagone (6.2.1) détermine également la distance moyenne (la portée) du combat entre les composantes terrestres. Ceci est important pour ce qui concerne par exemple le combat entre blindé et infanterie, ainsi que les distances d'engagement plus courtes en zone urbaine qui permet à l'infanterie d'être plus efficace contre les blindés.

La table suivante résume les modificateurs de fortification par les effets de terrain :

Terrain Type	Defense Modifier	Remarks
Clair	+0	
Agglomération	+2	
légèrement urbanisé	+6	+3 si l'hex est isolé
densément urbanisé	+8	+4 si l'hex est isolé
légèrement boisé	+1	
densément boisé	+2	
difficile	+3	
Montagne	+3	Note 1
Marais	+2	

Note 1 : Les unités de combat de montagne sont plus efficaces durant les combats qui se déroulent dans un hexagone de montagne.

15.3.2. Les niveaux de fortifications

Les ouvrages défensifs construits pas l'homme et les retranchements sont représentés par un niveau de fortification dans chaque hexagone qui varie de 0 à5. Les fortifications ne peuvent être augmentées au-delà de 2 si l'hexagone concerné est à plus de 25 hexagones d'une unité ennemie. Toutes les unités défendant un hexagone bénéficient du niveau de fortification de cet hexagone lors des combats. Le niveau de fortification d'un hexagone est fixé à 0 dès que le camp contrôlant l'hexagone change. Le niveau de fortification d'un hexagone et toutes nouvelles constructions augmentant cette valeur sont affichés dans l'infobulle de chaque hexagone. Un niveau de 0 signifie un début de construction d'ouvrages défensif.

15.3.2.1. La construction de niveau de fortification par les unités de combat

Pour que la construction d'ouvrages défensifs débute dans un hexagone, une unité de combat doit être présente dans l'hexagone. Les unités de combat épuisées et/ou fixées ne peuvent construire de niveau de fortification, les unités de sécurité ne peuvent en construire au-delà du niveau 1 et les unités isolées sont limitées au niveau 2. Un fois un niveau de fortification réalisé, il commence à se détériorer si l'hexagone n'est pas occupé par une unité de combat (V.1.05.18) sauf au tour 1. La probabilité que l'ouvrage défensif se détériore augmente quand le niveau de fortification diminue (V.1.05.18) mais il ne se détériore pas aux niveaux 4 ou 5. La détérioration augmente des pourcentages suivants selon les conditions météorologiques :

Niveau	Temps clair	neige	Raspoutitsa/blizzard
0	20	40	80
1	12	14	48
2	4	8	16

Chaque unité de combat a une valeur de construction (affichée dans la partie droite de la fenêtre de description de l'unité) qui est la somme des valeurs de construction de ses composantes terrestres. Cette valeur est affectée par la fatigue et l'expérience de ses composantes terrestres. Toutes composantes terrestres de l'unité n'étant ni du génie ni de construction voit sa valeur de construction divisée par 5 quand elle est adjacente à une unité ennemie. Durant la phase logistique du joueur adverse, les unités utilisent leur valeur de construction afin d'augmenter la valeur de fortification. Les unités se déplaçant durant leur tour augmente cette valeur de fortification, durant la phase logistique suivante, proportionnellement à leur potentiel de déplacement non dépensé. Par exemple, si une unité de combat utilise 15 de ses 45 *MP*, elle n'aura que les 2/3 de sa valeur de construction disponible durant la phase logistique de l'ennemi pour augmenter la valeur de fortification.

(V.1.05.18) Il y a un coût en approvisionnement pour chaque niveau de fortification : du niveau 0 à 1 = 1 tonne par point de fortification (pas de coût pour les unités isolées, mais le taux de construction est réduit de moitié), du niveau 1 à 2 = 2 tonnes par point de fortification (pas de coût pour les unités isolées, mais le taux de construction est réduit de moitié), du niveau 2 à 3 = 20 tonnes par point de fortification, du niveau 3 à 4 = 200 tonnes par point de fortification, du niveau 4 à 5 = 2000 tonnes par point de fortification. Chaque point de fortification représente 2% vers le niveau suivant.

Il y a des conditions pour démarrer les niveaux de fortifications suivants :
Niveau 3 : adjacent à une unité ennemie, agglomération ou hexagone urbanisé, ou être avec ou adjacent à une unité de fortification. Une fois le niveau construit, les conditions n'ont plus besoin d'être satisfaites.
Niveau 4 : avoir une unité de fortification dans l'hexagone. Une fois le niveau construit, les conditions n'ont plus besoin d'être satisfaites.
Niveau 5 : seulement dans un port avec une unité de fortification. Une fois le niveau construit, les conditions n'ont plus besoin d'être satisfaites.

Cinquante points de construction sont nécessaires pour augmenter chaque niveau de fortification, soit 1 point pour réaliser 2% de l'augmentation nécessaire. La valeur de construction d'une unité est modifiée selon la valeur actuelle de fortification de l'hexagone, le type de terrain, le niveau de ravitaillement (mais jamais plus bas que 20% de la situation normal), le succès d'un test administratif (le taux peut être réduit de moitié en cas d'échec) pour des niveaux supérieurs à 3 et le climat afin de déterminer le nombre de points de construction qu'elle fournit de la manière suivante (les effets sont cumulatifs) (V 1.04.10):

Niveau de fortification 0 – x 3

Niveau de fortification 1 – x 1

Niveau de fortification 2 – x 0.25

Niveau de fortification 3 – x 0.05

Niveau de fortification 4 – x 0.01

Hexagone de marais – x 0.5 (le niveau maximum dans un marais est de 4, (V 1.0)

Neige – x 0.5

Raspoutitsa – x 0.25 (V.1.05.18)

Blizzard – x 0.25

Une unité statique voit sa valeur de construction multipliée par 1.1.

Une unité ne peut jamais fournir plus de 50 points de construction par tour (après effets des modificateurs) à l'augmentation du niveau de fortification dans un hexagone. De plus, un hexagone donné ne peut gagner plus de 50 points de construction par tour. Par exemple, un hexagone au niveau de fortification 2 ayant 15% du niveau 3 réalisé, serait limité au niveau 3 avec 15% du niveau 4 réalisé. Un niveau 5 peut continuer à être renforcer ce qui lui permet de supporter des dommages sans chuter au niveau 4. (V.1.05.18) Un niveau maximum peut encore progresser de 10% (en fonction des conditions cités ci-dessus).

15.3.2.2. Les unités de soutien participant à la construction de niveau de fortification

Les unités de soutien du génie et de construction rattachées à un QG de la chaîne de commandement d'une unité de combat peuvent aider ces unités de combat à augmenter le niveau de fortification si les QG en question réussissent un test administratif de commandement. Les QG auxquels les unités de combat sont directement rattachées doivent être au plus à 5 hexagones de l'unité. De plus, pas plus de 3 niveaux de QG de la chaîne de commandement peuvent participer, et chaque QG supérieur qui peut fournir une aide doit être dans la limite des 5 hexagones du QG de niveau hiérarchique immédiatement inférieur. Par exemple, pour que des unités de soutien de construction et du génie puissent participer tout au long de la chaîne de commandement, une unité de combat allemande rattachée à un QG de Corps doit être capable de tracer une ligne de 5 hexagones jusqu'à ce QG de Corps. Le QG de Corps doit ensuite être capable de tracer une ligne de 5 hexagones jusqu'au QG d'Armée auquel il est rattaché, et enfin le QG d'Armée doit être capable de tracer une ligne de 5 hexagones jusqu'au QG de Groupe d'Armées. Dans cet exemple, si l'unité est à 5 hexagones de son QG de Corps mais que ce dernier est à plus de 5 hexagones de son QG d'Armée, seules les unités de soutien du QG de Corps pourront potentiellement aider l'unité. Chaque unité de soutien éligible ne peut assister qu'une seule unité de combat par tour dans la construction d'un niveau de fortification.

15.3.2.3. Les travailleurs civils participant à la construction de niveau de fortification

Les villes, les agglomérations et les hexagones urbanisés peuvent utiliser leur population comme travailleurs civils pour aider à la construction de niveaux de fortification jusqu'à une distance de 8 hexagones si une unité de combat ennemie est au moins à 25 hexagones. L'hexagone de ville doit avoir une population d'au moins 2. Les travailleurs civils ne peuvent participer qu'à la construction d'un niveau de fortification dans occupé par une unité de combat ayant déjà débuté la construction. Pour les villes, agglomérations et hexagones urbanisés de l'Axe, une unité de combat doit être présente dans la ville, l'agglomération ou l'hexagone urbanisé ainsi que dans l'hexagone où le niveau de fortification est construit. Chaque ville, agglomération ou hexagone urbanisé calcule sa valeur de travailleurs urbains (*CLV*) basée sur la population de l'hexagone divisée par 6 pour les soviétiques et 12 pour l'Axe, arrondie à l'inférieur. Dans tous les cas la *CLV* ne peut pas dépasser 8. La ville, l'agglomération ou l'hexagone urbanisé forme des équipes de travailleurs avec une valeur de construction égale à la *CLV* fois 20, avec une valeur minimum de construction de 20. Le nombre maximum d'équipes de travailleurs qui peuvent être formées est égal à la *CLV* de la ville, avec un minimum d'une équipe, et seule une équipe ne peut être envoyée à un hexagone donnée. Ces équipes peuvent aider à la construction de niveau de fortification dans des hexagones situées au plus à une distance de la ville, de l'agglomération ou de l'hexagone urbanisé égale à la *CLV*. Les hexagones les plus proches de l'ennemi auront tendance à recevoir cette aide en premier. La valeur de construction des équipes de travailleurs est modifiée de la même manière que les unités de combat et de soutien sont modifiées soit par le niveau de fortification, le terrain et le climat pour déterminer le nombre net de points de construction fournis à un hexagone où elles interviennent. De plus, s'il n'y a pas d'unités ennemies au moins à 12 hexagones de la ville, la valeur de construction de chaque équipe est divisée par 4. Un hexagone ne peut recevoir l'aide d'équipes de travailleurs ne provenant que d'une ville, agglomération ou hexagone urbanisé par tour. La population peut subir des dommages en participant à la construction de niveau de fortification.

Par exemple, Leningrad, avec une population de 40, a une *CLV* de 6 pour le joueur soviétique (40/6 arrondi à l'inférieur). Ce qui signifie que Leningrad peut envoyer des équipes de travailleurs jusqu'à 6 hexagones au-delà de la cité dès qu'une unité ennemie s'approche au moins à 25 hexagones. Chaque équipe a une

valeur de construction de 120 (6x20). Jusqu'à 6 hexagones par tour peuvent recevoir de l'aide des équipes de travailleurs de Leningrad. Si aucun ennemi n'est à moins de 12 hexagones de Leningrad (mais qu'il y a au moins une unité ennemie à moins de 25 hexagones), chaque équipe de travailleurs n'a plus qu'une valeur de construction de 30 (120/4). Si l'hexagone à fortifier est également un marais, et que le climat dans l'hexagone soit neigeux, la valeur de construction est encore réduite à 7 (30x0.5x0.5).

Les travailleurs urbains peuvent également continuer à construire le niveau de fortification d'un hexagone inoccupée tant que l'hexagone a déjà des travaux de construction en cours, mais, le niveau de fortification peut se détériorer plus vite que les efforts de construction des travailleurs civils.

15.3.2.4. La réduction des niveaux de fortification au combat

Les niveaux de fortification peut être réduit durant les combats si les forces attaquantes contiennent des composantes terrestres du génie (e.g. des pionniers allemands, des sapeurs soviétiques ; toute composante terrestre type du type génie ou génie mécanisée) participant au combat. Cette réduction peut être fractionnée, i.e. elle n'a réduit pas forcément un niveau entier, et seulement une fraction d'un niveau. Ces réductions fractionnées s'opèrent par incrément de 2%. Au plus les troupes du génie sont nombreuses au plus la probabilité de réduction du niveau de fortification sera importante. Les valeurs de génie sont divisées par le niveau de fortification en calculant leur capacité à réduire ce niveau en combat. La réduction du niveau de fortification par le génie peut entraîner une réduction de la valeur modifiée final de combat (15.8). De plus, si les attaquants de l'Axe sont incapables de forcer des défenseurs soviétiques au recul, mais ont au moins un ratio de combat de 1contre1, il y a une chance que le niveau de fortification

soviétique soit réduit d'un incrément supplémentaire, avec potentiellement une nouvelle fois les réductions fractionnées. Ce niveau supplémentaire ne nécessite pas de composantes terrestres du génie, mais leur présence en augmente la probabilité. Si toutes les unités défendant sont forcées de reculer, alors tous les niveaux de fortification de l'hexagone sont réduits à zéro.

15.3.2.5. Niveau de fortification et dommages aux blindés

Il y a une probabilité que des composantes terrestres blindées en attaque soient endommagées durant le combat par les mines. La probabilité des dommages augmente avec le niveau de fortification, simulant une plus grande densité des champs de mines.

15.3.2.6. Les niveaux de fortification et l'artillerie

Pour mieux simuler la possibilité de planifier les réglages de tirs d'artillerie, l'efficacité de ceux-ci est liée au niveau de fortification de l'hexagone contenant les unités d'artillerie. Au plus le niveau est élevé, au plus l'artillerie est efficace dans cette hexagone où se déroulerait le combat. Grâce à leur capacité de participer à plusieurs combat, les unités de soutien d'artillerie rattachées à un QG ne reçoivent aucun bénéfice des niveaux de fortification quand elles sont engagées au combat, donc ce bénéfice est limité aux unités de combat d'artillerie ainsi qu'aux unité de soutien d'artillerie directement rattachées à une zones et régions fortifiées (7.5.2).

15.4. Les unités de soutien au combat

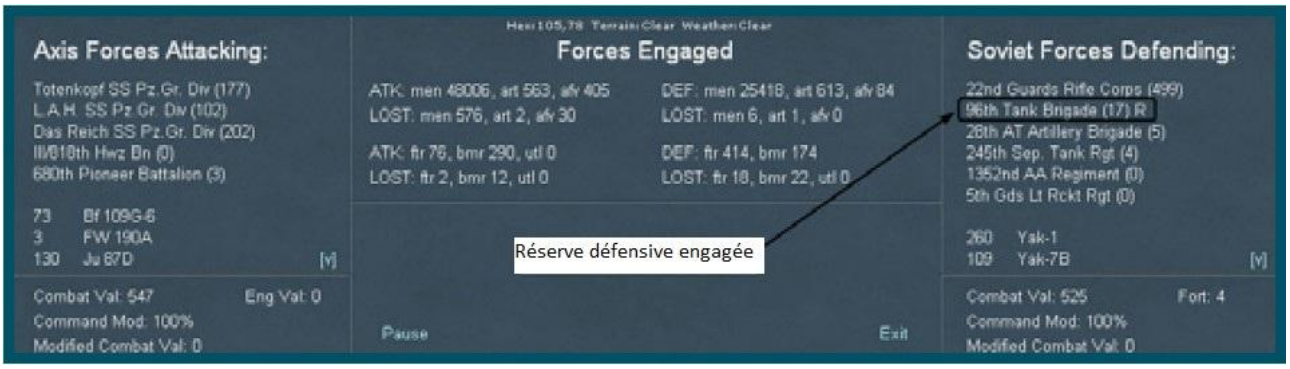
Les unités de soutien peuvent participer au combat tant en attaque qu'en défense. Les unités de soutien qui sont directement rattachées à des unités de combat seront automatiquement engagées. Les unités de soutien rattachées à des QG doivent passer une série de tests afin d'être engager au combat. Les QG ne peuvent engager leurs unités de soutien qu'aux unités de combat qui leur sont rattachés. Le QG doit être à 5 hexagones des unités de combat rattachées et être capable de tracer une ligne d'hexagones amis, qui peut être en *EZOC*, jusqu'à ces unités de combat pour autoriser l'engagement des unités de soutien durant le combat. Notez que la distance réelle d'hexagones contrôlés entre le QG et une unité de combat rattachée n'influence pas la possibilité d'engager des unités de soutien, tant que le QG est à 5 hexagones « à vol d'oiseau ».

15.4.1. Engagement des unités de soutien

Le nombre maximum d'unités de soutien qui peuvent être engagées par des QG lors d'un seul combat est de 6, à l'exception des unités de combats défendant un hexagone légèrement ou densément urbanisé, où la limite est de 18. L'engagement des unités de soutien depuis les QG n'est pas automatique. Pour chaque unité de soutien tentant d'être engagée, le commandement du QG doit passer un test d'initiative. L'unité de soutien doit alors passer plusieurs tests, de plus en plus sévère en fonction du nombre d'unités de soutien déjà engagées et du nombre total de troupes non-combattantes rattachées au QG.

Ceci signifie que les QG avec de nombreuses troupes non-combattantes ont plus d'opportunité d'engager les unités de soutien ; mais la probabilité globale de chaque engagement diminue avec le nombre de troupes non-combattantes des QG. (V 1.03 Beta 1) La probabilité d'engagement des unités de soutien augmente si le QG ne s'est pas déplacé durant le tour (V1.04.10) et en défense avec le niveau de fortification de l'hexagone de l'hexagone. Les unités de soutien directement rattachées à des unités de combat sont automatiquement engagées à une bataille qui intègre ces unités de combat et ne comptent pas dans le nombre maximum d'unités de soutien des QG indiqué ci-dessus. Notez que les seules unités de combat auxquelles une unité de soutien d'artillerie peut être directement rattachée sont les zones et régions fortifiées (7.5.2). (V1.04.10) Les unités de soutien d'artillerie (*art, mortar, rocket, AT*) sont engagées prioritairement durant une phase spécifique d'engagement. Durant cette phase, les QG défendant ont la chance d'engager 3 unités de plus d'unités que la limite normale (9 ou 21 au lieu de 6 ou 18). Après cette phase les engagements des autres types d'unités sont déterminés

15.5. Les unités de réserve



Les unités de combat en mode réserve peuvent être engagées à un combat proche, tant en attaque qu'en défense. Le type d'attaque, brusquée ou préparée, n'a pas d'effet en lui-même sur les engagements des unités en réserve. N'importe qu'elle unité de combat disponible ayant au moins 3 *MP* peut être placée en mode Réserve en sélectionnant le commutateur '*Ready/ Refit/Reserve*' dans la fenêtre de description de l'unité (5.4.13) jusqu'à ce que '*Reserve*' soit affiché. Les unités qui se déplacent, reculent ou déroutent sont retirés du mode Réserve.

Les unités en réserve qui sont engagés en combat ne se déplacent pas réellement, mais elles doivent avoir les *MP* suffisants pour atteindre l'hexagone du combat. Les *MP* d'une unité à la fin du tour de jeu sont celles disponibles pour leur utilisation défensive contre le joueur adverse. Durant un combat, tous les engagements de réserves défensives sont effectués en premier, suivis par les réserves offensives.

15.5.1. Engagement des unités de réserve

Pour être engagé en défense, une unité en réserve doit être au plus à 6 hexagones de l'hexagone de combat. Pour être engagé en attaque, une unité en réserve doit être au plus à 3 hexagones de l'hexagone de combat. Une unité en réserve ne peut jamais être engagée si elle est adjacente à une unité ennemie. Une unité en réserve ne s'engagera jamais si le ratio des valeurs de combat initiales au moment du test est supérieur à 10 contre 1. Une réserve défensive ne sera de même jamais engagée si le ratio est inférieur à 1 contre 2. Si les conditions précédentes d'engagement sont remplies, l'unité doit vérifier si elle a suffisamment de *MP* pour engager le combat (15.5.2). Si c'est le cas, alors l'unité doit passer un test de commandement sous sa valeur d'initiative pour être engagée en combat. L'unité doit également passer un test basé sur les *MP* dépensés tel que Dé (*MP* à dépensés pour s'engager) doit être inférieur à égal à Dé (*MP* de l'unité). (V1.04.10) Au plus, le modificateur de CV (15.6.2.2) de l'unité est faible (en particulier pour les unités ayant un malus inférieur à 10%), au plus la probabilité d'engagement est forte. Elle est également augmentée pour les unités motorisées.

Une unité peut participer à plusieurs combats durant le même tour tant qu'elle remplit toutes les conditions et a les *MP* nécessaires. Les unités en réserve qui participe à un combat qui est perdu ont leur MP réduit à zéro, donc elle devient incapable de participer à d'autres batailles ce tour. Toutes les unités de combat en réserve engagées subiront une réduction de leur valeur de combat si elles ont une pénurie de véhicules.

Les unités soviétiques en réserve durant le premier tour de Barbarossa, ont leur *MP* limité et n'ont pas le potentiel normal de déplacement (14.1.4).

15.5.1.1. Limites d'engagement de réserves selon la taille des unités

Les unités de combat de la taille d'un Corps sont moins susceptible d'être engagés offensivement puisqu'elle ajoute 1 à leur test d'initiative. Les Brigades et les Régiments sont plus facilement engagés puisqu'il retire 1 de ce test d'initiative. De plus, au fur et à mesure que des unités d'un camp sont engagées, la chance de nouveaux engagements diminue, selon la taille des unités de combat déjà engagées :

Corps = 15

Division = 9

Brigade = 5

Régiment = 3

En fonction de ces valeurs, toute nouvelle tentative d'engagement est testé sur un Dé (18) qui doit être supérieur à la valeur totale des unités déjà engagées. Dans le cas contraire, l'unité n'est pas engagée.

15.5.2. Les *MP* nécessaires à l'engagement de réserves

Pour déterminer les *MP* nécessaires à l'engagement de réserves, une unité trace un chemin jusqu'à l'hexagone du combat en défense, où jusqu'à l'hexagone le plus proche contenant une unité en attaque. Les *MP* jusqu'à cet hexagone sont modifiés en fonction des unités participant au combat. Si l'unité de combat participant est rattachée au même QG que l'unité en réserve, le coût de déplacement est multiplié par 3. Si ce n'est pas le cas, et qu'une unité de combat est rattachée à un QG séparé d'un niveau hiérarchique du QG de l'unité en réserve (partageant le même QG d'Armée mais pas le même QG de Corps, ou rattachée à un QG d'Armée alors que l'unité en réserve est rattachée à un Corps lui-même rattachée à ce QG d'Armée), le coût de déplacement est multiplié par 4. Les unités en réserve rattachées à un QG séparé de deux niveaux hiérarchiques ou plus du QG de l'unité de combat ne peuvent être engagées. En plus du coût pour atteindre l'hexagone, l'unité doit payer un coût additionnel de 8 *MP* si il s'agit d'unité motorisée et 2 *MP* s'il s'agit d'une unité non-motorisée. Par exemple, une unité motorisée en réserve qui est située à 4 *MP* d'une unité de combat en défense, alors que les deux unités sont rattachées au même QG de Corps, a besoin de 20 *MP* si elle est engagée dans ce combat (4 *MP* x 3) + 8 = 20.

15.5.3. Les règles spécifiques aux réserves défensives

Les unités engagées en réserve défensive peuvent être mises en déroute si le résultat du combat force le défenseur à reculer. Les unités engagées en réserve défensive ne dérouteront pas si elles passent un test où leur moral doit être supérieur ou égal à 40 + Dé(15). Ceci signifie que si leur moral est supérieur ou égal à 55 elles ne dérouteront pas suite à un engagement depuis la réserve, mais si leur moral est égal ou inférieur à 40 elles dérouteront toujours en cas de recul du défenseur. L'ordinateur ne placera jamais en réserve d'unité ayant un moral inférieur à 50.

Les réserves défensives sont considérées comme contre-attaquant (V.1.04.28) et ne bénéficient du bonus défensif applicable aux fortifications ou aux terrains que si l'hexagone du combat est urbanisé.

15.5.3.1. L'engagement de réserves défensives en agglomérations ou hexagones urbanisés

Il y a une règle particulière concernant la capacité des unités en réserve défensive à s'engager dans un combat se déroulant dans une agglomération ou un hexagone légèrement ou densément urbanisé. Toute unité en réserve à deux hexagones d'un combat en agglomération ou un hexagone urbanisé qui peuvent atteindre cet hexagone et ayant au moins un point de déplacement peut s'engager même si le nombre de *MP* nécessaire pour rejoindre le combat est supérieur au potentiel de déplacement restant de l'unité. L'unité est également exemptée du test normal de distance. Si l'unité s'engage dans le combat, elle dépensera le coût normal, mais s'il est supérieur au MP restant de l'unité, celui-ci est réduit à zéro. Les unités ne peuvent jamais être adjacentes à une unité ennemie pour réagir et doivent quand même réussir le test d'initiative pour être engagée De plus, le Dé (18) normal comparé au nombre d'unités engagées est remplacé par un Dé (36) pour un hexagone légèrement urbanisé (36) et un Dé (72) pour un hexagone densément urbanisé (au lieu d'un Dé (18)).

15.6. Les règles générales du combat terrestre

15.6.1. Description du combat terrestre

Le combat terrestre est conduit par un système automatisé de combat tactique qui consiste en un nombre variable de manches où les composantes terrestres s'affrontent. En général, l'ordinateur détermine d'abord la distance de tir initiale à laquelle le combat prendra place. Elle est principalement basée sur la nature du terrain défensif, avec les batailles en agglomérations ou en hexagones urbanisés commençant à la distance plus courte. L'attaquent tire d'abord aux distances de 2750 m et plus, suivie par les tirs du défenseur au mêmes distances.

L'étape suivante consiste à déterminer quelles composantes terrestres pourront tirer. Il y a de nombreux facteurs en jeu, incluant le type d'attaque (brusquée ou préparée), le niveau de détection de l'unité ennemie (*DL*), le modificateur défensif de fortification, l'état du moral et du ravitaillement (en particulier des munitions) des unités attaquantes, l'expérience individuelle des composantes terrestres, la fatigue, la consommation et la portée des munitions des armements, et les tests de valeur de commandement d'initiative et de combat terrestre (mécanisé ou d'infanterie). (V.1.04.28) Il y a également une pénalité liée à la densité d'unités en attaque. Elle est calculée en additionnant les valeurs suivantes de chaque unités de combat (ni de soutien, ni d'artillerie) : Corps =15, Division = 9, Brigade = 5 (à moins que la brigade ai moins de 2000 hommes auquel cas = 3), Régiment = 3. Dès que la valeur totale dépasse 28, il y a un risque que l'unité ne tire pas durant le combat. Les unités d'artillerie sont moins affectées, et le risque qu'une unité soit affectée augmente avec la taille de l'unité. Les CV des unités restent inchangés par cette pénalité.

A cause de la doctrine d'attaque soviétique, les composantes terrestres de l'Axe ont une chance accrue de tirer contre des composantes terrestres soviétiques.

Les composantes terrestres qui ont réussi leurs tests tirent alors avec leurs équipements à distance de tir sur les composantes terrestres ennemies. Le nombre d'impact, la capacité à toucher la cible, et pour les blindés et les véhicules de combat la localisation de l'impact, dépendent des mêmes facteurs listés ci-dessus ainsi que de la vitesse, de la taille, et des équipements de guidage de tir, de la cadence de tir, et du rayon explosif contre les cibles molles.

La quantité de munitions disponible impacte le nombre d'impacts lors de l'affrontement. Si elle est supérieure à 100%, l'unité de combat peut obtenir des tirs supplémentaires, Si elle est inférieure à 50%, l'unité de combat tirera moins, et l'artillerie à longue portée tirera moins dès que ce nombre est inférieur à 75%. Les divisions d'artillerie soviétiques tirant à deux hexagones tireront en général plus souvent, compte tenu de leurs munitions disponibles. Les composantes terrestres d'artillerie des unités de soutien et les unités de combat d'artillerie tireront plus souvent durant une bataille que les composantes terrestres d'artillerie des autres unités de combat, parce que les unités de soutien et les unités d'artillerie ont moins de chance d'être engagées dans d'autres combats alors que les autres unités de combat doivent conserver leurs munitions pour les possibles batailles suivantes.

Si les composantes terrestres ciblées sont touchées, alors un résultat est déterminé en fonction du modificateur de fortification défensive, la vitesse et le blindage des composantes terrestres, et les capacités de pénétration et la létalité des armements des composantes terrestres tirant. Ce résultat peut être sans effet, désorganisé, endommagé ou détruit. Les composantes terrestres blindées peuvent être endommagées durant le combat à cause de pannes mécaniques ou par les mines (9.6.1, 15.3.2.5). Tout autre résultat que sans effet retire les composantes terrestres ciblées pour d'autres affrontements, ainsi que pour leur contribution à la valeur de combat, dans le combat en cours ; toutefois, les composantes terrestres désorganisées et endommagées peuvent subir des effets additionnels en fonction du camp qui remporte le combat.

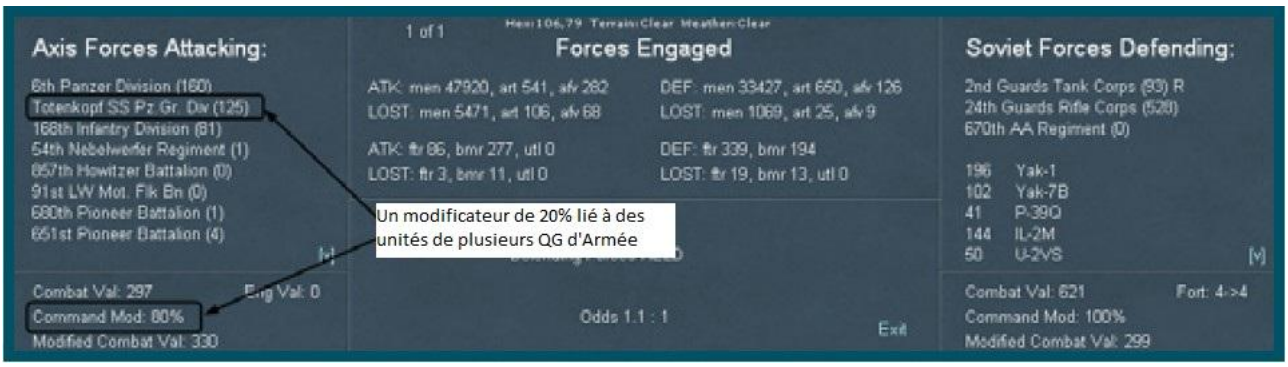
Généralement, la distance d'engagement à laquelle les échanges de tirs se déroulent diminue pour les composantes terrestres telles que les groupes d'infanterie puisqu'ils manœuvrent pour venir au contact des composantes terrestres ennemies, alors que les composantes terrestres effectuant des tirs indirects et des tirs directs à longue portée peuvent continuer à tirer à plus longue distance. Après tous les échanges de tirs entre les composantes terrestres l'ordinateur passe à la prochaine étape pour déterminer le vainqueur du combat.

15.6.2. Combat terrestre et valeur de combat (*CV*)

15.6.2.1. Le modificateur de *CV* lié à la pénurie de véhicules

Toutes les unités attaquantes et les unités engagées depuis la réserve en défense subissent une réduction de la *CV* si elles présentent une pénurie de véhicules. Cette pénalité est un pourcentage négatif égal à ((1-(véhicules / besoin en véhicule)) x 10). La réduction est multipliée par 2 si l'unité est motorisée. Par exemple, une unité motorisée sans véhicules subit une pénalité de -20% de sa *CV*, alors qu'une pénurie de 50% des véhicules entraîne une réduction de -10% de sa *CV*.

15.6.2.2. Le modificateur de CV lié au commandement du combat



Afin de simuler à la fois la difficulté à coordonner les attaques d'unités ne partageant pas le même commandement et la capacité d'une force attaquante d'exploiter les limites de commandement, l'organisation du commandement et contrôle, i.e. le rattachement, des unités de combat participant au combat peut affecter négativement la *CV* totale à la fois des défenseurs et des attaquants. Si toutes les unités de combat participant à un combat sont rattachées au même QG, les *CV* ne sont pas pénalisés. Si au moins une unité est rattachée à un QG de Corps différent, il y a 10% de réduction de la *CV* totale. Si au moins une unité est rattachée à un QG d'Armée différent, il y a 20% de réduction de la *CV* totale. Enfin, si au moins une unité est rattachée à un QG de Groupe d'Armées/Front différent, il y a 30% de réduction de la *CV* totale. (V1.04.10) Chaque combat a un QG de commandement qui est généralement celui qui a le Plus de CV rattachées. Si un QG subit une pénalité de commandement, la quantité de CV retirée est indiquée à côté du nom du QG. Au plus, il y a d'échelons entre une unité donnée et le QG de commandement, au plus la pénalité sera grande. De plus, les unités directement rattachée au GQG subissent une pénalité supplémentaire de 20% et celles directement rattachées à un Groupe d'Armées ou un Front une pénalité supplémentaire de 10%.

15.6.2.3. Les modificateurs de la *CV* liées au terrain

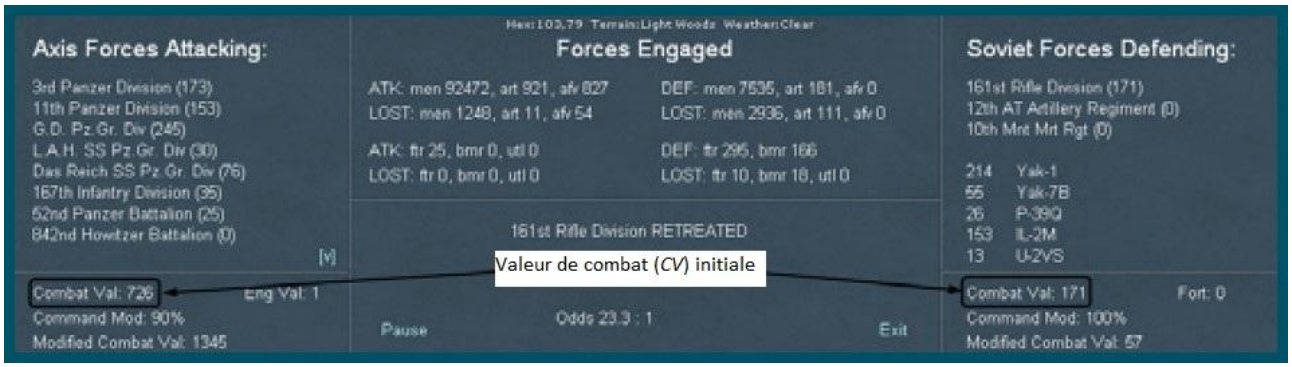
Les composantes terrestres blindés et les véhicules de combat voient leur *CV* (26.1.4) réduite de moitié en attaque comme en défense dans les hexagones urbanisés. Les composantes terrestres d'infanterie voient leur *CV* doublée dans les hexagones urbanisés, densément boisé, de marais, difficile et de montagne.

Les unités de montagne hexagones de montagne, quelque soit les conditions météorologiques. Les unités de skieurs ont leur *CV* doublée dans la neige et triplée durant le blizzard (22.1).

15.6.2.4 Les modificateurs de la *CV* liées aux conditions météorologiques

Les unités ont leur *CV* divisée par 8 en attaque durant les tours de raspoutitsa.

15.6.2.5 Les valeurs initiales de *CV*



Au début du combat, la fenêtre de résolution de combat affiche chaque unité de combat et de soutien participant avec leur *CV* entre parenthèses ainsi qu'une valeur de combat globale au bas de la section de chaque camp.

Ces *CV* initiales sont pour simplifier celles affichées sur les pions des unités de combat multipliées par 10. Les seuls modificateurs appliqués à la *CV* initiale sont les modificateurs défensifs de fortification et la moitié des *CV* des unités en attaque brusqué. La valeur de combat totale n'est pas l'addition des valeurs de combat individuelles car le total prend en compte les réductions de *CV* liées au commandement, alors que les valeurs individuelles ne le font pas. Notez que les *CV* affichées, tant sur les pions que dans la fenêtre de résolution du combat, reflète les désorganisations causées par le franchissement de voies d'eau (15.6.4).

Les valeurs de combat globales au final affichées au bas de l'écran à la fin du combat peuvent différer des *CV* affichées sur les pions puisqu'elles ne reflètent pas les pertes subies durant le combat, mais sont massivement modifiées par de nombreux facteurs aléatoires (15.8).

15.6.3. Les restrictions à l'attaque des unités indisponibles

Les unités de combat dont la somme du moral et du pourcentage courant de TOE égale moins de 100 sont en statut indisponibles, ce qui apparait dans la barre latérale quand l'unité est sélectionnée. Les unités indisponibles ne peuvent attaquer que si elles ne se sont pas déplacées durant le tour. A l'exception des unités de combat d'artillerie indisponibles tirant à deux hexagones, ceci signifie que des unités indisponibles doivent débuter leur tour adjacentes à l'unité ennemie si elles souhaitent attaquer.

15.6.4. L'attaque avec franchissement de cours d'eau

Les unités de combat attaquant au-delà d'un bord d'hexagone de ou de cours d'eau mineur ou majeur non gelé (niveau de gel de 4 ou moins) doivent dépenser des points de déplacement supplémentaires au-delà du coût normal d'attaque. Toutes les composantes terrestres qui traversent un cours d'eau lors d'une attaque sont sujettes à un test de désorganisation avant le calcul de leur valeur de combat. Les composantes terrestres avec des armements de tirs indirects à longue distance ne sont normalement pas sujettes à ce test alors que l'infanterie et les troupes de génie d'assaut le sont plus souvent. Les composantes terrestres de type infanterie subissent à peu près le même niveau de désorganisation pour un cours d'eau mineur ou majeur, mais les blindés et les véhicules de combat subissent plus de désorganisation pour le franchissement d'un cours d'eau majeur que d'un cours d'eau mineur. Puisque les composantes terrestres désorganisées ne contribuent pas à la *CV* globale, les joueurs peuvent anticiper une réduction de cette *CV* globale allant jusqu'à la moitié pour un cours d'eau mineur et jusqu'au deux tiers pour un cours d'eau majeur avant tout autres modifications.

15.7. Les résultats et les pertes au combat

15.7.1. Les effets des résultats de combat

Désorganisation : les composantes terrestres désorganisées ne peuvent plus tirer et leur CV ne contribue pas aux prochains calculs de CV globale.

Endommagé : les composantes terrestres endommagées sont hors de combat et ne peuvent tirer ni être prises pour cibles. Elles ne plus à aucune CV, mais peuvent être détruites ou perdre leur armement comme résultat du camp vainqueur du combat.

Détruit : les composantes terrestres détruites sont immédiatement éliminées, mais les troupes et les armements peuvent être capturés et il y a une probabilité de 10% que les effectifs associés avec cette composante terrestre soit blessés plutôt que tués. Approximativement 4% des effectifs des composantes terrestres détruites sont capturés à la suite du combat.

Les véhicules génériques : Les véhicules génériques organiques peuvent être endommagés ou détruits à la suite d'un combat.

15.7.2. Les pertes au combat

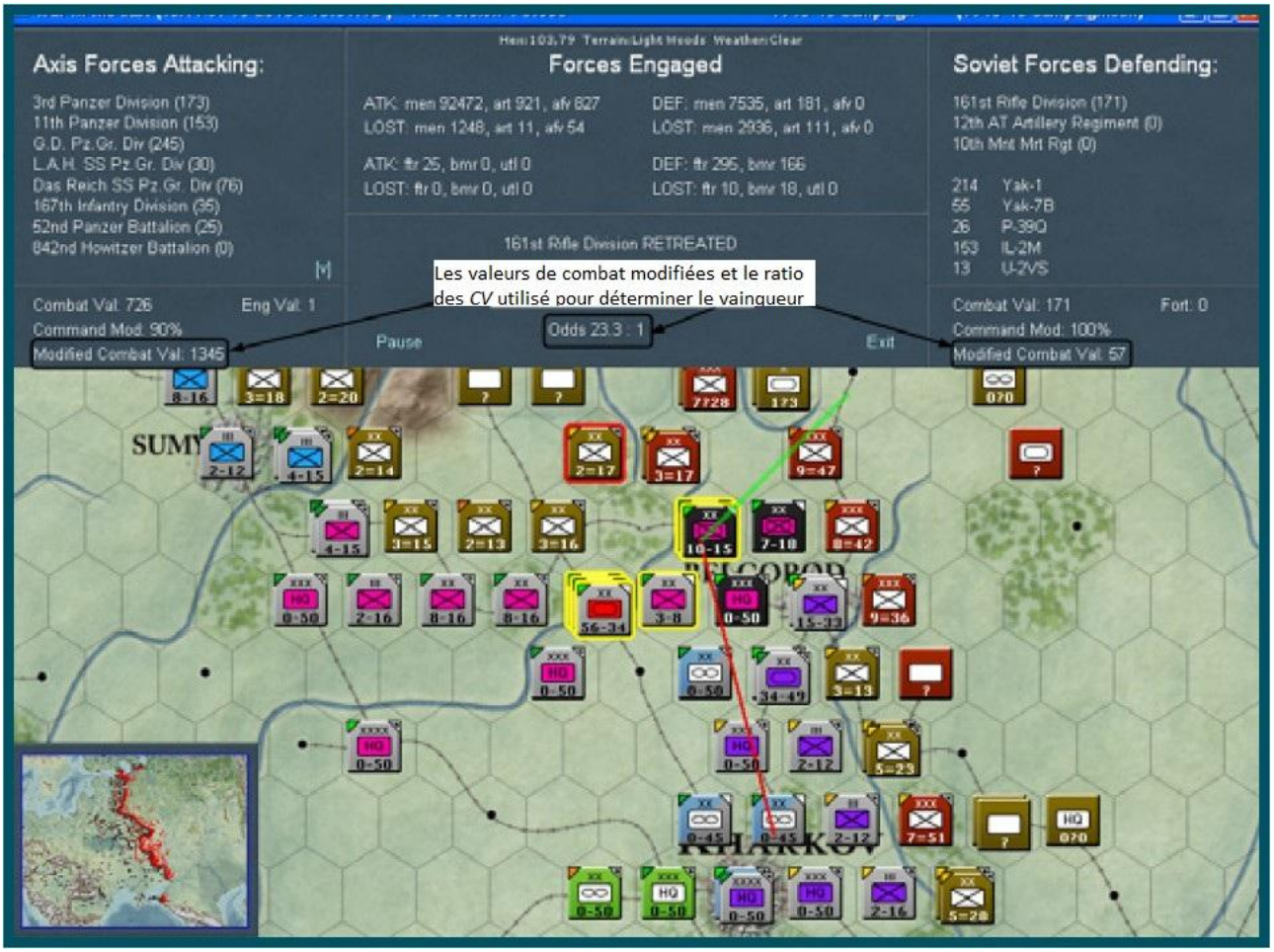
Les pertes au combat sont indiquées par l'affichage de résolution de combat (5.4.11) et l'écran de pertes (5.4.2). Notez que dans l'écran de pertes, il y a une différence entre « Bataille récente et pertes hors combat » et les autres colonnes. La première incluse toutes les pertes (blessés/malades/équipements et véhicules endommagés) et prend en compte les composantes terrestres disponibles qui ont été endommagées ainsi que les composantes terrestres endommagées qui ont été détruites en listant la moitié de leurs effectifs, pièces d'artillerie et blindés. Les deux colonnes de pertes permanentes (tour en cours et total) n'incluent que les composantes terrestres qui ont été détruites, dont celles précédemment endommagées puis détruites, et ne prennent pas en compte les composantes terrestres qui ont été endommagées. Cette colonne totale des pertes humaines devrait toujours correspondre au total des tués/capturés/blessés. Considérez donc la première colonne comme les pertes incluant les blessés et les malades qui retournent au combat ainsi que les blindés et véhicules endommagés qui ne sont pas rayés des effectifs et sont susceptibles d'être réparés. Les pertes liées à l'attrition de recul suite à un déplacement involontaire sont affiché dans l'écran de pertes. Notez que la colonne « Bataille récente et pertes hors combat » indique seulement une valeur nulle quand le joueur en phase observe la carte au début d'un tour, et avant chaque combat. Le joueur en phase déplaçant les unités de combat et causant le déplacement involontaire d'unité ayant une CV nulle, la colonne « Bataille récente et pertes hors combat » continue à augmenter jusqu'à ce que le prochain combat réinitialise les valeurs de cette colonne. Les pertes liées aux dommages durant les déplacements apparaissent également de cette manière.

Par exemple, une bataille où 14 composantes terrestres blindées, avec des équipages de 4 hommes, et 8 groupes de combat d'infanterie de 10 hommes, sont endommagés en plus d'un groupe de combat de 10 hommes détruit. Le décompte est 7 (14x½) blindés et (4x14x1/2) + (8x10x1/2) + 10 soit 78 hommes dans la colonne « Bataille récente et pertes hors combat ». S'il s'agit de la première bataille du tour, les pertes listées dans la partie droite des pertes permanentes pour le tour ne seraient que de 10 hommes perdus pour la destruction d'une composante terrestre groupe d'infanterie.

Blessés : Les pertes permanentes ne sont en réalités pas à 100% permanentes, parce qu'1% des effectifs indiqués comme blessés retourne chaque tour à la réserve. Notez que si certains blessés retournent au front, leurs équipements pouvant être détruits et leur retour pouvant être lent, tant qu'ils ne sont pas effectivement opérationnels, ils sont pris en compte pour les conditions de victoire et sont considérés des pertes « permanentes ».

Partisans soviétiques : Les composantes terrestres qui forment les unités de partisans ne sont pas comptés parmi les pertes permanentes des soviétiques, bien qu'elles soient affichées dans la colonne « Bataille récente et pertes hors combat » pour un combat précis.

15.8. Déterminer le vainqueur d'un combat terrestre



A la fin de tous les combats, les valeurs de combat modifiées des deux camps sont recalculées et exprimées en un ratio (attaquant/défenseur) pour déterminer le vainqueur et le perdant de cette bataille (7.1). Si le ratio des *CV* modifiées est 2:1 ou plus, le défenseur est forcé de reculer. Notez que pour le joueur soviétique en attaque (V.1.05.18) entre Juin 1941 et Février 1942, si le ratio des *CV* modifiées est plus grand que 1:1, compte tenu de la doctrine d'attaque soviétique, un niveau est automatiquement ajouté en leur faveur dans ce ratio. Par exemple, un ratio de 1.5:1 devient 2.5:1 pour déterminer le vainqueur. Ceci signifie que le ratio des *CV* modifiées affiché pour les attaques soviétiques sera soit moins de 1:1, auquel cas ils perdent le combat, soit 2:1 ou plus et ils remportent le combat. Notez qu'à cause des résultats de combat arrondis, un ratio de moins de 1:1, par exemple 1: 1.001, sera indiqué comme 1:1.0. Toutes les unités défendant un hexagone sont forcées de reculer si le combat est perdu. La force attaquant remporte le combat si les défenseurs sont forcés de reculer. Les défenseurs remportent le combat s'ils tiennent le terrain.

> **Information** : les valeurs de combat modifiées sont arrondies à un nombre entier, mais les ratios utilisent les valeurs réelles, qui sont de l'ordre du millier. Comme exemple, une valeur zéro peut indiquer n'importe quel nombre entre 0.0 et 999. De même pour 1, qui peut être entre 1000 et 1999.

Pour se faire une meilleure idée des valeurs réelles, divisez la valeur de combat modifiée des attaquants par le ratio de ce camp. Donc si les valeurs de combat modifiées finales de 250 contre 1 donne un ratio de 167.0:1, ce qui vous laisse perplexe, divisez 250 par 167 et vous obtenez 1.497, ce qui signifie que la valeur de combat modifiée du défenseur est approximativement de 1500, qui est ensuite arrondi à 1. Bien sur c'est une approximation, puisque la valeur de combat de l'attaquant est réellement quelque part entre 25000 et 25999. Vous pouvez aussi voir un zéro dans le ratio, signifiant que l'unité est tellement affaiblie durant le combat que sa valeur de combat réelle (pas celle arrondie) est nulle.

15.8.1. Les facteurs modifiant la valeur de combat

Il y a de nombreux facteurs pris en compte pour les valeurs de combat modifiées qui détermine le vainqueur et le perdant d'un combat terrestre. Un des plus importants est le test de la valeur de combat du commandement (mécanisée ou d'infanterie). Un test réussi peut entraîner le doublement de la *CV* des unités de combat. Plusieurs échecs peuvent réduire la *CV* de moitié. Comme pour les autres tests de commandement, un échec par un commandant spécifique permet au commandant suivant dans la chaine hiérarchique de tenter un test à son tour, bien que ce soit avec une probabilité réduite. Les autres facteurs qui impactent la valeur de combat modifiée incluent les pertes au combat, le modificateur défensif de fortification (éventuellement réduit par les unités du génie de l'attaquant), le type d'attaque (les attaques brusquées divisant par deux la CV globale), le modificateur de commandement du combat, le moral des l'unité et du commandement, les valeurs de commandement administrative et d'initiative, l'expérience et la fatigue des composantes terrestres, le statut de ravitaillement (éventuellement une pénalité importante si les unités sont isolées), les pénuries de véhicules des attaquants et des unités de réserves défensives, et l'effet du combat urbain sur les blindés/véhicules de combat (réduction de moitié) et l'infanterie (doublement). (V1.03 beta 3) Les unités défendant en hexagones légèrement et densément urbanisé (pas pas en marais, terrain difficile ou montagneux, forêt) ont, en plus de tous les autres modificateurs, leur *CV* doublée.

(V 1.00) Les unités dont le moral n'est pas supérieur à 60 qui n'ont pas d'hexagones pour reculer et qui ne sont pas dans un port intact peuvent voir leur CV divisée par 10.

Information : La capacité des soviétiques de forcer le recul à un ratio modifié de 1:1 peut apparaitre comme un énorme avantage, mais souvenez-vous que la doctrine d'attaque qui permet ceci entraîne normalement une CV finale plus basse à cause de l'exposition importante aux tirs défensifs entraînant de pertes supplémentaires. Mémorisez également l'effet multiplicateur des niveaux de fortification sur la CV défensive et le fait que les composantes terrestres du génie puissent réduire ces travaux défensifs durant le combat. Pour les soviétiques, déployer ces sapeurs est la seule manière de réduire les niveaux de fortification si le défenseur n'est pas forcé au recul et peut faire la différence pour atteindre le ratio 1:1 tant désiré. Une attaque de l'Axe qui frise de peu ce ratio 2:1 requis pour gagner a cependant une chance de réduire le niveau de fortification, chance accrue par la participation de troupes du génie d'assaut. L'essentiel et que vous vous assuriez que vous ayez des troupes du génie dans votre force d'attaque si vous partez à l'assaut d'hexagones lourdement fortifiés.

15.9. Les effets du recul du défenseur

Quand les unités de combat défendant sont contraintes de reculer, chaque unité subit d'abord une attrition de recul (15.11). Les composantes terrestres de l'unité ont un risque d'être endommagées ou détruites, et certaines composantes terrestres peuvent être capturées, sachant que celles qui sont endommagées ont plus de risque d'être capturées.

Ensuite, chaque unité doit vérifier si elle se disperse ou déroute. Une unité ravitaillé et contrainte au recul peut se disperser à la fin d'un combat plutôt que de reculer si elle est extrêmement affaiblie suite à une combinaison de mauvais moral, expérience et pourcentage de *TOE* disponible, et n'est plus alors considérée comme une unité de combat à part entière. Une unité qui est déjà en déroute peut se disperser si elle se trouve dans un hexagone attaqué et qu'elle est forcée de reculer (15.9.2). Une unité de combat ravitaillée et forcer au recul déroute à la fin du combat, si le ratio des valeurs de combat finales est supérieur au moral de l'unité. Par exemple, à la fin d'un combat, une unité avec un moral de 40 déroute si la *CV* ajustée de l'attaquant est quarante fois plus grande que celle du défenseur. L'exception est que, si une unité a un hexagone disponible pour reculer, elle peut éviter la déroute si elle passe un test où son moral doit être supérieur ou égal à 40 + Dé(15). Ceci signifie que des unités ayant un moral de 55 ou plus ne dérouteront jamais. Les unités qui déroutent effectuent un déplacement involontaire plutôt qu'un recul normal (15.9.4, 15.10). Les unités de soutien subissent le même sort que celui subi par les unités auxquelles elles sont rattachées, mais les unités de soutien ne restent jamais en déroute.

Les composantes terrestres des unités qui se dispersent ou se rendent peuvent être capturées, peuvent s'échapper ou, si il s'agit d'infanterie ou de cavalerie soviétique, peuvent former des unités de partisans. Les composantes terrestres qui s'échappent retournent au pool de production et sont indiquées comme échappées (*escaped*) dans le menu combat du rapport de commandant. Les unités de l'Axe qui se dispersent ou se rendent tentent de se reformer (18.1.1.2). Les unités soviétiques qui se dispersent ou se rendent sont détruites définitivement, à l'exception de certains types d'unités de combat détruites avant Novembre 1941 (18.1.1.1) Les unités de combat isolées qui se dispersent subissent les effets de la reddition plutôt que de se disperser.

Les unités qui reculent ou déroutent sont automatiquement perdent le statut de réserve.

15.9.1. Les priorités de recul du défenseur

Les unités en défense qui ne se sont pas dispersées ou parties en déroute tentent donc de reculer jusqu'à un hexagone contrôlé en utilisant les priorités suivantes. Les unités reculant ont tendance à reculer dans des hexagones non adjacents aux unités ennemies. Elles essaient d'éviter de reculer en surempilement (i.e. un hexagone qui contient déjà trois unités amies), mais si c'est le cas, elles doivent continuer de reculer et subissent une attrition de recul supplémentaire pour chaque hexagone supplémentaire dans lequel elles reculent. Les unités reculant tentent de reculer dans des hexagones de moindre coût en MP pour rejoindre, soit une voie ferrée, soit un niveau de fortification et dans ceux contenant le moins d'unités amies. Reculer à travers des bords d'hexagones de cours d'eau mineur non gelé double l'attrition de recul, alors que reculer à travers des bords d'hexagones de cours d'eau majeur non gelé triple l'attrition de recul. A la fin du recul, les unités ayant reculé subissent une attrition de recul pour chaque hexagone adjacent à des unités de combat ennemies.

15.9.1.1. Le recul des unités isolées

Une unité isolée (15.12) qui termine son recul adjacent à une unité ennemie se rend si un Dé(50) est supérieur au moral de l'unité. Les unités qui sont isolés ou en statut de ravitaillement de tête de pont se rendent si elles n'ont pas d'hexagones pour reculer.

Les régions et zones fortifiées qui sont contraintes au recul se rendent systématiquement. Les unités de combat ravitaillées déroutent si elles n'ont pas d'hexagone pour reculer.

Notez que les unités coupées de leurs arrières durant le tour de l'adversaire ne sont pas isolées jusqu'à la prochaine phase logistique du joueur.

15.9.2. Les effets de la dispersion

Quand une unité se disperse, elle est considérée comme détruite et retirée de la carte. Les composantes terrestres de l'unité sont affectées de la manière suivante :

>> Les composantes terrestres endommagées sont capturées

>> Les composantes terrestres non endommagées peuvent être capturées selon leur expérience, la distance entre l'unité et une unité amie ravitaillée, et si l'unité est complètement encerclée par des hexagones contrôlés par l'ennemi (Si aléatoire (60 + la distance en hexagones jusqu'à une unité amie ravitaillée) > expérience de la composante terrestre + aléatoire (200*), la composante terrestre est capturée. * : Cette valeur est de 100 si l'unité est complètement encerclée par des hexagones contrôlés par l'ennemi).

>> Si une composante terrestre n'est pas capturée, et qu'il s'agit d'un groupe de cavalerie ou d'infanterie soviétique, il y a une chance que l'unité devienne un groupe de partisans dans une nouvelle unité de partisan.

>> Si la composante terrestre n'est pas capturée et qu'elle ne devient pas un groupe de partisans, les blindés/véhicules de combat, les équipements et les effectifs de la composante terrestre retournent au pool approprié de production.

15.9.3. Les effets de la reddition

Quand une unité se rend (que ce soit suite au combat ou durant la phase logistique à cause de l'isolement) elle est considérée comme détruite et retirée de la carte. Les composantes terrestres de l'unité sont affectées de la manière suivante :

>> Les composantes terrestres endommagées sont capturées.

>> Les composantes terrestres non endommagées peuvent être capturée selon leur expérience et la distance jusqu'à une unité amie ravitaillée (si aléatoire (120+ distance jusqu'à une unité amie ravitaillée) > expérience de la composante terrestre, elle est capturée).

>> Si la composante terrestre n'est pas capturée, et qu'il s'agit d'un groupe de cavalerie ou d'infanterie soviétique, il y a une chance que l'unité devienne un groupe de partisans dans une nouvelle unité de partisan.

>> Si la composante terrestre n'est pas capturée et qu'elle ne devient pas un groupe de partisans, les blindés/véhicules de combat, les équipements et les effectifs de la composante terrestre retournent au pool approprié de production.

15.9.4. Les effets de la déroute

Quand une unité de combat déroute, elle voit sa *CV* réduite à 0 et subit un déplacement involontaire (15.10). Les unités en déroute peuvent se déplacer mais ne peuvent venir adjacentes à une unité ennemie à moins qu'elle soit empilée avec une unité de combat amie. Les unités en déroute ne participent pas au combat, mais si la pile, dans laquelle elle se trouve, est attaquée et est forcée de reculer, l'unité en déroute se disperse. Les unités en déroute n'ont pas de *ZOC* et ne changent pas le contrôle des hexagones adjacents non occupés par l'ennemi. Les unités en déroute sont forcés d'effectuer un déplacement involontaire si elles sont seules dans un hexagone et adjacentes à une unité ennemie (si l'unité en déroute est isolée, elle est dispersée). Les unités en déroute ne reçoivent pas de remplacements. Les unités de soutien ne restent pas en déroute, mais subissent l'attrition de recul et se déplace si l'unité à laquelle elles sont rattachées déroute. (V 1.03 beta 3) Les unités en déroute ne peuvent utiliser ni le transport ferroviaire ni le transport maritime. Elles ne changent pas leur *TOE*.

15.9.4.1. Rallier des unités en déroute

Chaque tour durant la phase de logistique du joueur, une unité en déroute passe un test selon la distance jusqu'à son QG où aléatoire (distance jusqu'au QG de l'unité) doit être inférieur à 2. Si le test est réussi alors le commandement du QG tente de rallier l'unité avec un test de sa valeur moral de commandement. Il y a 20% de risque que quand un régiment de la *NKVD* (pas une division) se rallie, il soit automatiquement dispersé. Il y a également 20% de chance que les divisions de Tank soviétiques se dispersent et reviennent en jeu comme renfort en tant que Brigade de Tank selon la section 18.1.1.1 (si c'est avant Septembre 1941) ou soit immédiatement converti en Brigade de Tank (à partir de Septembre 1941 et jusqu'à la fin de 1941).

15.10. Les déplacements involontaires

Un déplacement involontaire est un type de déplacement particulier des unités de combat du joueur non en phase qui sont en déroute ou des unités ayant une *CV* nulle se trouvant adjacentes à une unité de combat ennemie.

Il y a plusieurs conditions qui provoquent un déplacement involontaire :

>> Une unité de combat déroute suite à un recul après combat

>> Une unité ayant une *CV* nulle se trouve adjacentes à une unité de combat ennemie sans être empilées avec des unités de combat amie non-épuisées. Ceci inclut les unités de QG, les unités de soutien de construction, ou les unités de combats épuisées ou en déroute.

>> Parfois quand une unité ayant une CV nulle est dans une pile contrainte de reculer après un combat.

15.10.1. La procédure de déplacement involontaire

Une unité qui effectue un déplacement involontaire subit de l'attrition de recul, et ensuite se déplace jusqu'à l'hexagone contenant le QG auquel elle est rattachée, ou un hexagone adjacent à ce QG. L'unité se déplaçant ainsi ne peut le faire adjacente à une unité ennemie si l'hexagone n'est pas occupée par une unité amie. S'il est impossible d'atteindre l'hexagone ou celui adjacent à son QG, ou si le QG est à plus de 10 hexagones, alors l'unité se déplace jusqu'à une ville, une agglomération ou un hexagone urbanisé (V 103 beta 3 situé à moins de 24 hexagones et reliée au réseau ferroviaire ou maritime), généralement vers l'Est pour les unités soviétiques et vers l'ouest pour les unités allemandes. Une unité ne se déplacera pas dans un hexagone qui a une unité ennemie non-isolée dans un rayon de deux hexagones. (V 1.03 beta 3) Si le déplacement vers un QG ou une ville est impossible, alors l'unité se rend.

Les unités ne se déplacent pas jusqu'à une ville, une agglomération ou un hexagone urbanisé ou un QG isolé à moins que l'unité soit déjà adjacente au QG. Durant le premier tour de tout scénario, les unités ne se déplacent pas involontairement jusqu'à leur QG, mais seulement vers la ville, agglomération ou hexagone urbanisé le plus proche. Les unités de soutien qui sont rattachées à une unité se déplaçant involontairement subissent une attrition de recul et se déplacent avec l'unité de combat.

Notez que les déplacements d'urgence des QG (7.6.5) a les même effets délétères que les déplacements involontaires, et que le QG ne se déplace pas alors vers son QG de rattachement mais toujours vers la ville, agglomération ou hexagone urbanisé le plus proche.

15.10.2. Le déplacement involontaire des bases aériennes

Si une base aérienne est déplacée involontairement, tous les appareils aériens endommagés des unités aériennes rattachées sont automatiquement détruit. Les appareils disponibles et ceux en réserve sont considérés comme ayant décollé avant le déplacement involontaire. Notez que les appareils de réserve sont indiqués comme 'indisponibles' (*unready*) dans l'infobulle de l'hexagone, donc à moins que tous les appareils indisponibles soient endommagés, certains appareils indisponibles (ceux en réserve) ne sont pas détruits par les déplacements involontaires, mais apparaissent toujours comme 'indisponibles' dans l'hexagone où la base à été déplacée. Les composantes terrestres de la base subissent l'attrition de recul normale.

15.10.3. Le déplacement involontaire des unités isolées

Les unités de combat isolées se dispersent si elles sont forcés de se déplacées involontairement. Les unités isolées non-combattantes se déplaçant involontairement subissent une double attrition de recul mais peuvent se déplacer jusqu'à un endroit où elles ne sont plus isolées. Ceci représente le fait que les personnels des unités non-combattantes, tels que les QG, peuvent s'éparpiller sur de grande distance et nombre d'entre elles ne sont pas piégées quand une poche est formée.

15.11. L'attrition de recul

Quand une unité recule ou est déplacée involontairement, elle subit une attrition de recul, qui peut provoquer pour certaines de ses composantes terrestres, des dommages, une destruction ou une capture. L'ampleur de cette attrition de recul est basée sur le moral de l'unité ainsi que sur la fatigue et l'expérience des composantes terrestres de l'unité. Les unités ayant un moral élevé et les composantes terrestres ayant une expérience importante et une faible fatigue subissent donc une moindre attrition de recul. Les composantes terrestres endommagées peuvent aussi voir leurs équipements détruits et leurs personnels classés comme blessés. Les véhicules génériques organiques peuvent être endommagés ou détruits comme résultat d'une attrition de recul. Les unités forcées de reculer au-delà d'un cours d'eau subissent le double de l'attrition de recul normale pour un cours d'eau mineur et le triple pour un cours d'eau majeur.

15.12. Hexagones et unités isolés

Les unités et les hexagones amis non occupés sont isolés si ils ne peuvent pas tracer un chemin de 100 MP jusqu'à une source de ravitaillement (20.2). Les unités coupées de leurs arrières dans le tour du joueur adverse ne prennent pas le statut d'isolement avant la phase logistique du tour suivant. Les hexagones isolés qui ne sont pas adjacent à une unité amie passent sous le contrôle de l'adversaire automatiquement durant la phase logistique suivante (6.3.4).

Les unités de combat isolées ne se rendent au lieu de dérouter. Les QG isolés subissent un déplacement involontaire (15.10).

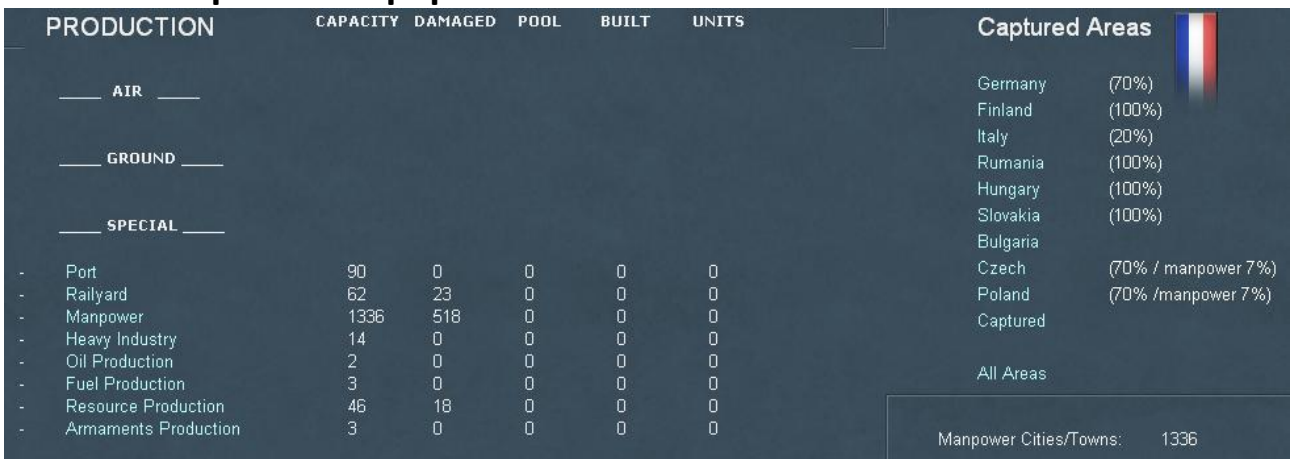
Les joueurs qui désirent retirer un QG d'une poche d'unités isolées plutôt que d'attendre que l'adversaire ne les force à se déplacer peuvent volontairement effectuer un déplacement d'urgence durant leur phase d'action (7.6.5). Les unités isolées sont limitées à la construction d'un niveau de fortification maximum de deux.

15.12.1. Les pénalités de valeur de combat des unités isolées

Les unités isolées subissent une réduction de *CV* relative au ravitaillement égale au pourcentage de ravitaillement nécessaire (ou du carburant pour les unités motorisées) multiplié par le pourcentage de munition nécessaire.

De plus, lorsqu'il s'agit de calculer le ratio de CV modifiée pour déterminer si le défenseur doit reculer, les unités de combat isolées peuvent voir leur *CV* divisée par 10 si elles échouent certains tests basés sur leur moral, et la distance qui les sépare de la source de ravitaillement la plus proche. Toutefois, quand les unités sont dans un hexagone avec un modificateur défensif de fortification de 5 ou plus (terrain plus niveau de fortification), la pénalité de *CV* précédente ne s'applique pas. Par contre, elles subissent un test basé sur le modificateur défensif de fortification et leur moral qui peut provoquer une réduction de moitié de leur *CV* (*CV* divisée par 2 si (aléatoire 25))/ niveau de fortification > aléatoire (moral de l'unité)). (1.03 beta 3) Les unités isolées ne tirent qu'au ¼ de leur cadence normal afin d'économiser leurs munitions.

15.13. La capture d'équipement



Les blindés, les véhicules de combat et les pièces d'artillerie (les équipements dénommés comme tels, habituellement tout armes terrestres d'un calibre supérieur à 20mm) d'autres types de composantes terrestres (e.g. artillerie) peuvent être capturés suite à un recul ou à un déplacement involontaire. Les unités qui se dispersent ou se rendent ont un risque plus important de voir leurs équipements capturés avec les effectifs. Les équipements capturés sont placés dans le pool de production '*captured*' (21.3) et peuvent être utilisés pour équiper les composantes terrestres adéquates quand une quantité suffisante a été capturée. Dans certains cas durant les reculs et les attaques qui échouent à forcer le recul du défenseur, les équipements peuvent être considérés comme abandonnés sans que les personnels associés à cet équipement soient considérés comme blessés. Dans ces cas, les effectifs retournent aux stocks alors que l'équipement est soit capturé soit détruit.

Les équipements capturés ne peuvent être utilisés quelque soit le pays avant Octobre 1941.

15.14. La capture de ravitaillement et de carburant

Le recul ou le déplacement involontaire de n'importe quelle unité peut entraîner la capture de ravitaillement et/ou de carburant. Les quantités capturées sont ajoutées en tant que stocks endommagés de carburant ou de ravitaillement au QG dont dépend l'unité qui a provoqué le recul ou le déplacement involontaire. Un message est affiché sur la carte dès qu'une de ces captures se déroule.

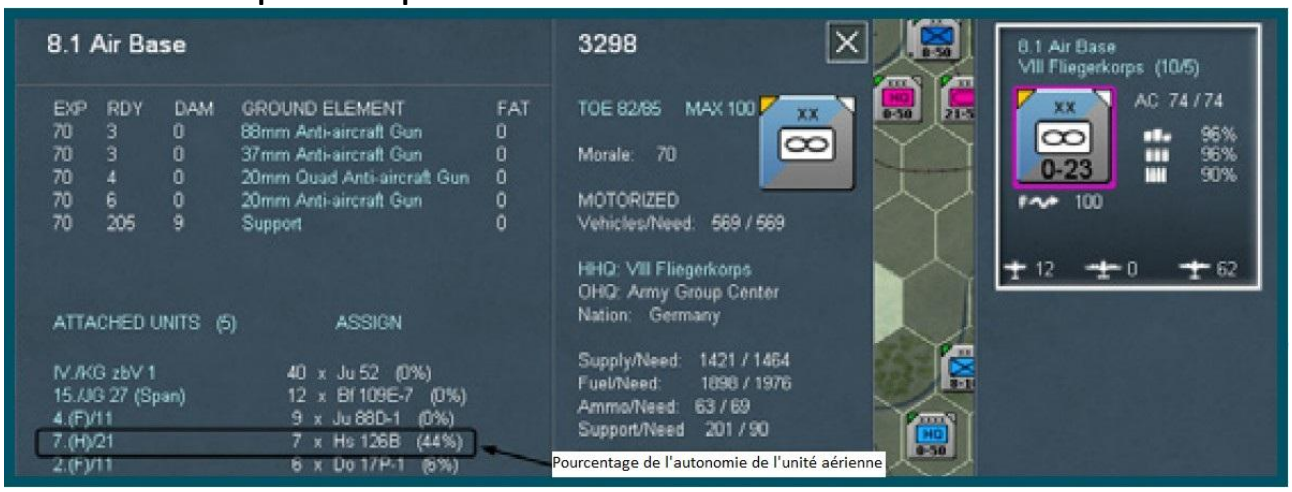
16. Les missions aériennes et la doctrine aérienne

Les unités aériennes peuvent effectuer une grande variété de missions aériennes en fonction de leur type. Généralement les appareils de reconnaissance effectuent des missions de reconnaissance, les bombardiers des missions de bombardement, de soutien au sol et d'interdiction, et les transporteurs des missions de transport. Les chasseurs interceptent et escortent d'autres missions aériennes. Les chasseurs-bombardiers peuvent voler, soit en tant que chasseurs, soit en tant que bombardiers. Toutes les missions aériennes peuvent être effectuées durant le jour et certaines durant la nuit par les unités aériennes ayant une capacité de mission nocturne. Les unités aériennes peuvent accomplir plusieurs missions durant un même tour et comptabiliser la distance parcourue ainsi que l'autonomie totale pour le tour, qui est basée sur le moral de l'unité aérienne la vitesse de croisière des appareils. Certaines missions ne peuvent être effectuées qu'au début du tour par des unités aériennes spécifiques. Les conditions météorologiques, le statut de ravitaillement de la base aérienne et la distance parcourue peuvent affecter la capacité à la fois des appareils aériens et des unités entières de participer aux missions aériennes. Les réglages de l'écran de doctrine aérienne déterminent les priorités, s'il y en a, que l'ordinateur donne aux différents types de missions aériennes. Ils déterminent également le pourcentage d'appareils disponibles d'une unité aérienne qui est requis pour participer à une mission.

16.1. Les règles générales de mission aérienne

Les unités aériennes ne peuvent effectuer des missions aériennes que si la base à laquelle elles sont rattachées est située en terrain clair, en ville, en agglomération, en terrain urbanisé ou légèrement boisé. (1.04 beta 10) Les unités aériennes de différentes Luftflotte ou Armée Aérienne ne peuvent participer à une même mission.

16.1.1. La distance parcourue par les unités aériennes



Il y a plusieurs facteurs qui déterminent la quantité et le type de missions qu'une unité aérienne particulière peut effectuer durant un tour. Une unité aérienne ne peut parcourir qu'une certaine distance par tour en fonction de sa vitesse de croisière (5.4.18) et du moral de l'unité. La distance parcourue est enregistrée et affichée dans la fenêtre de description des bases aériennes (5.4.17) entre parenthèses à droite du nom de l'unité aérienne à la fois en *miles* parcourus et en pourcentage de l'autonomie. Une unité aérienne peut continuer à voler tant que les *miles* parcourus sont inférieur à sa vitesse de croisière multipliée par (10 + (1/2 x moral de l'unité)).

Par exemple, une unité de Ju-52 avec un moral de 20 et une vitesse de croisière de 160 peut voler 3200 *miles* en un tour. La distance réelle parcourue jusqu'à la cible est basée sur le type de mission aérienne. Les missions de transferts coûtent une fois la distance, celles de transport coûte le triple de la distance, et toutes les autres, considérées comme des missions de combat et incluent l'escorte du transport aérien, coûte quatre fois la distance. Par exemple, une mission de transport jusqu'à une cible située à 12 hexagones parcoure réellement 360 *miles*, ou 12x3x10 *miles* par hexagone, pour l'unité de transport, mais des chasseurs en escorte parcourraient 480 *miles*.

16.1.1.1. Les potentiels de déplacement des bases aériennes et les distances parcourues par les unités aériennes

Il y a une proportionnalité entre les distances parcourues par les unités aériennes et les déplacements sur carte des bases aériennes. Quand les unités aériennes effectuent des missions et augmentent leur distance parcourue, ceci augmente la dépense de points de déplacement de leur base aérienne. Inversement, quand une base se déplace, les unités aériennes voient leur distance parcourue accrue. Une base aérienne n'aura jamais plus de 75% de ses MP dépensés par les vols de ces unités aériennes. Une unité aérienne n'aura jamais plus de 75% de son autonomie dépensée par les déplacements de sa base.

16.1.2. L'interruption individuelle de mission et les pertes opérationnelles

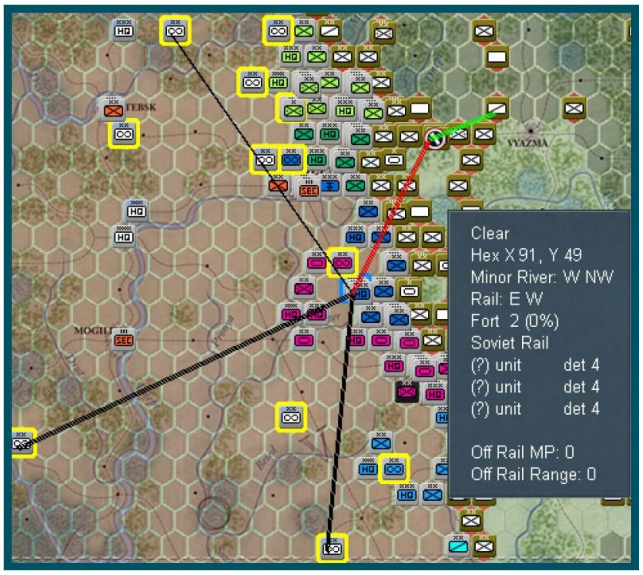
Il y a de nombreux facteurs qui déterminent le nombre précis d'appareils d'une unité aérienne qui vont réellement effectuer une mission spécifique. Celles avec moins de 100% des appareils disponibles de l'unité sont la norme. La probabilité qu'un appareil disponible annule une mission augmente proportionnellement avec la distance parcourue. Les unités aériennes effectuant leur première mission ont une probabilité plus importante de voir tous les appareils disponibles effectuer la mission. La distance parcourue par une unité aérienne est modifiée selon le nombre d'appareils disponibles de l'unité participant effectivement à la mission. Par exemple, si 80% des appareils disponibles d'une unité volent sur 360 *miles*, la distance parcourue pour l'unité est de 288 *miles*.

Un appareil peut également être endommagé ou détruit (pertes opérationnels) durant la durée du tour sur un certains nombre de facteurs dont la fiabilité des appareils (9.6).

16.1.3. Les bases relais des missions aériennes

A l'exception des missions de transfert et d'interception, toutes les missions aériennes, y compris l'interdiction et le soutien au sol automatiques, ont une base relais sélectionnée par le joueur ou par l'ordinateur. Il s'agit d'une base aérienne vers laquelle toutes les unités aériennes qui participent à une mission voleront avant de se diriger vers la cible de la mission. La distance parcourue par une unité est calculée de la base d'origine vers la base relais puis de celle-ci vers la cible, la distance de retour étant déterminée de la même manière. Ainsi l'utilisation d'une base relais pour « étendre » la portée d'une unité aérienne entraîne généralement une augmentation de la distance parcourue par cette unité pour cette mission.

16.1.4. La représentation graphique des missions aériennes



L'exécution de missions aériennes est représentée graphiquement sur la carte par des droites de couleurs différentes :

Noire : les unités aériennes volant jusqu'à la base relais

Rouge : l'attaque aérienne depuis la base relais jusqu'à la cible

Verte : Les unités aériennes ennemies interceptant jusqu'à la cible

16.1.5. L'effet des conditions météorologiques sur les missions aériennes

Dès qu'une mission aérienne est tentée par condition météorologique défavorable, c'est-à-dire la raspoutitsa, la neige et le blizzard, il y a une chance qu'elle soit annulée et ne s'effectue. Dans ce cas, la distance parcourue par l'unité aérienne est augmenté de 1, ce qui évite à l'unité d'effectuer des missions nécessitant une autonomie intacte (16.3.1). A l'exception des unités finlandaises, toutes les unités aériennes de l'Axe subissent tous les effets des conditions météorologiques. Les unités aériennes finlandaises et soviétiques ont moins de risque de subir ces effets.

Les missions aériennes effectuées durant la neige et la raspoutitsa ont 40% de risque d'être annulé. Cette probabilité passe à 80% en cas de blizzard. Si l'unité aérienne effectue la mission, la distance parcourue est multipliée par quatre durant le blizzard et par deux en cas de raspoutitsa ou de neige. Le nombre d'appareils annulant leur vol augmente également en cas de mauvaises conditions météorologiques, le blizzard doublant le risque rencontré en cas de raspoutitsa ou de neige. Comme pour toutes missions aériennes, la distance parcourue est modifiée par le nombre effectif d'appareils aériens dans l'unité durant la mission, mais une pénalité relative aux conditions météorologiques s'ajoute, d'où une réduction du nombre d'appareils mais une augmentation de la distance parcourue par appareil.

16.1.6. Missions diurnes et nocturnes

La plupart des missions aériennes sont conduites de jour ; toutefois, les missions de bombardement tactique, d'attaque d'aérodrome, de bombardement stratégique, de transport aérien, et d'interception peuvent être effectuées de nuit par les unités capables de missions nocturnes, tel que le précise leur fenêtre de description (5.4.18). Les unités aériennes réglées sur missions nocturnes n'effectueront que des missions de nuit si le joueur actionne le bouton *day/night* (par défaut sur jour) sur *night* dans la barre d'outils de sélection des modes (5.1.4). Les unités aériennes effectuent par défaut des missions diurnes à moins qu'elles soient spécifiquement désignées comme nocturnes. Par exemple, toutes les unités de chasseurs nocturnes sont par défaut désignés pour des missions de nuit dès leur entrée en jeu. Les joueurs doivent s'assurer que les missions nocturnes ont été correctement spécifiées puisqu'il n'y a pas de message qui indique qu'une mission nocturne ne peut être effectuée alors que le bouton n'a pas été actionné. Une exception consiste en les largages de ravitaillement aux partisans (17.1), qui sont gérés automatiquement par l'ordinateur, bien que les unités aériennes que le joueur soviétique décide d'utiliser pour ces missions doivent être réglées sur missions nocturnes.

16.1.7. Les chasseurs-bombardiers.

Les chasseurs-bombardiers (*FB*) peuvent être assignés soit à des missions de chasse soit à des missions de bombardement dans la fenêtre de description de l'unité en sélectionnant le lien « *Type Missions* : » (5.4.18). Cela ne coûte aucun (V.1.04.10) point d'administration pour changer le réglage d'une unité aérienne de chasseurs-bombardiers mais cela diminue en diminue l'efficacité. Le réglage détermine si elle sera disponible pour l'escorte ou le bombardement. Si elle est réglée sur bombardement, elle sera affiché avec la mention –B dans la fenêtre de sélection des unités aériennes (5.4.29) pour indiquer quelle effectuera un bombardement (dans le cas contraire elles seraient constituées de chasseurs d'escorte). La fenêtre de description de l'unité aérienne liste si elle est entraînée en tant que chasseur ou que bombardier. Si elle effectue une mission pour laquelle elle n'est pas entrainée, elle sera moins efficace (son expérience est considérée comme divisée par deux). Les unités aériennes commencent toujours les scénarios avec leur mission adaptée à leur entrainement (i.e. une unité de chasseurs-bombardiers entraînée en bombardement aura le bombardement comme mission par défaut). Les régiments ShAP soviétiques (bombardiers d'attaque au sol) équipés de chasseurs-bombardiers sont automatiquement réglés sur les missions de bombardement au début des scénarios.

16.1.8. Restrictions géographiques des missions aériennes

Les unités aériennes de nationalités présentant des restrictions de déplacement ne peuvent effectuer de missions qui ciblent des hexagones que leurs unités terrestres ne pourraient atteindre (6.1, 19.1).

16.2. La séquence d'une mission aérienne

Les éléments suivants illustrent le déroulement général des événements durant une mission aérienne :

A. Sous-phase de mission aérienne
1. Engagement des unités aériennes du joueur en phase
2. Rendez-vous des unités aériennes du joueur en phase à la base relais puis vol jusqu'à la cible

3. Engagement des unités aériennes du joueur non en phase pour l'interception aérienne
4. Combat aérien
5. Défense anti-aérienne
6. Combat air-sol
7. Les transports livrent leur cargaison (si possible)
8. Les unités aériennes du joueur en phase retournent à la base relais puis individuellement à leur base de départ

16.2.1. Le combat aérien

En général, les chasseurs des unités aériennes escortant tentent d'engager les chasseurs des unités aériennes interceptant et de les maintenir à l'écart des missions de reconnaissance, de bombardement et de transport. Le but des unités aériennes interceptant est normalement d'engager les unités aériennes en mission, bien qu'elles doivent souvent combattre les unités de chasseurs d'escorte pour le faire. Les unités aériennes des deux camps subissant des pertes peuvent rompre le combat et rentrer à leur base durant le combat aérien.

Les appareils des unités aériennes s'engagent en combat aérien en utilisant leurs armements tels que les mitrailleuses, les canons et les roquettes. La capacité à toucher l'adversaire dépend des équipements et des caractéristiques des appareils telles que leur vitesse maximale, le taux de grimper, et leur manœuvrabilité Les appareils atteints peuvent être endommagés ou détruits, selon la létalité des tirs de l'assaillant et du blindage et de la durabilité du défenseur Les combats opposant chasseurs et bombardiers sont plus létaux aux bombardiers.

La capacité d'une unité de chasseurs à engager d'autres unités diminue selon la distance parcourue (en hexagones) proportionnellement à la portée, qui est le dixième du rayon d'action de l'appareil, ce qui entraîne une réduction du nombre d'appareils endommagés ou détruits durant une mission à longue distance.

16.2.2. La défense anti-aérienne

Durant la résolution d'une attaque aérienne, les unités de soutien anti-aériennes rattachées aux QG peuvent dans certains cas fournir un tel soutien au QG ainsi qu'aux unités de combat directement rattachées à ce QG. Ce soutien s'effectue si le QG est à 5 hexagones de l'unité à soutenir, et qu'un test d'initiative du commandement est réussi. Une unité de soutien anti-aérienne est restreinte à une seule unité durant la résolution d'une mission spécifique, mais elle peut être engagée dans plusieurs missions séparées lors d'un tour. Toutes les unités ennemies survolées durant une mission aérienne peuvent tenter d'engager les unités aériennes avec leurs composantes terrestres anti-aériennes et les unités de soutien anti-aériennes.

Pour toutes les missions aériennes à l'exception du bombardement stratégique, les tirs anti-aériens depuis l'hexagone cible ont une cadence triple de la normale. Les unités anti-aériennes rattachées à une ville, agglomération ou hexagone urbanisé (7.4.1) tirent sur toutes missions aériennes survolant ou traversant cet hexagone. Les unités AA dans les villes, les agglomérations ou les hexagones urbanisés sont plus efficaces en défendant des sites de production, et tireront à une cadence quadruple de la normale contre les missions de bombardement stratégique ciblant leur hexagone.

16.2.3. Le combat air-sol

Les bombardiers et les chasseur-bombardiers qui survivent au combat aérien et aux tirs anti-aériens tentent d'utiliser leurs bombes et leurs roquettes pour atteindre les cibles dans l'hexagone attaqué. La cible et l'effet du bombardement dépendent du type de mission aérienne effectuée (16.3).

16.3. Les missions aériennes

Le joueur en phase conduit les missions aériennes de reconnaissance, de bombardement tactique, de bombardement stratégique, de transport aérien, de transfert aérien, et d'escorte comme il le souhaite durant son tour. Les missions de soutien aérien, ainsi que leur escorte, sont conduites automatiquement par l'ordinateur en fonction des réglages de la doctrine aérienne. L'ordinateur conduit également les missions de transport pour ravitailler par air, et larguer des composantes terrestres aux unités de partisan durant la phase logistique soviétique. Voir les passages adéquats du paragraphe 5.4 pour une description détaillée de l'usage de l'interface pour effectuer chaque type de mission.

16.3.1. Les conditions de réalisation des missions aériennes

Certaines missions peuvent ne plus être accomplies une fois qu'une unité aérienne a effectué une mission, dont celles de transfert aérien, ou si sa base a été déplacée. Dans ces cas, l'affichage de la distance parcourue à côté de l'unité aérienne dans la fenêtre de description de la base est supérieur à zéro. Dès que la distance parcourue est non nulle, une unité aérienne ne peut participer aux missions diurnes de bombardement tactique, de bombardement stratégique, ou de transfert aérien, ni aux missions nocturnes de bombardement tactique, de bombardement stratégique, de bombardement d'aérodrome, ou de transport aérien. Notez que les missions de transfert aérien nocturnes ne peuvent être accomplies. De plus, les unités aériennes autres que celles de transport ne peuvent accomplir qu'une mission de transport par tour sous les mêmes conditions (pas de mission précédente, de transfert ou de déplacement de la base). Il est conseillé aux joueurs d'exécuter ces missions au début du tour avant que leurs unités aériennes aient commencé à effectuer des missions automatiques ou qu'elles soient transférées ou que des bases aient été déplacées. Ainsi, les unités aériennes ne peuvent effectuer qu'une de ces missions par tour, et seulement si elles sont faites avant tout autre chose. Toutes les autres missions peuvent être effectuées plusieurs fois dans n'importe quel ordre aussi longtemps que les unités aériennes participant ont assez d'autonomie.

> Attention ! La déception vous attend si vous ne gardez pas à l'esprit les restrictions concernant les missions lors de votre campagne aériennes. Si la séquence appropriée n'est pas respectée, les unités aériennes ne seront pas disponibles quand vous le souhaiterez. Pour récapituler, certaines missions ne peuvent être effectuées qu'en tant que première mission du tour.

Les missions pour lesquelles les unités aériennes sont restreintes à les effectuer en tant que première mission du tour (sans distance parcourue) sont:

* Bombardement tactique (diurne ou nocturne)
* Bombardement stratégique (diurne ou nocturne)
* Bombardement d'aérodrome (nocturne)
* Transport aérien (nocturne)
* Transport aérien (diurne) – pour les appareils autre que ceux de transport i.e. les bombardiers en paliers
* Transfer aérien

Et n'oubliez pas que le fait de déplacer une base aérienne augmente la distance parcourue de ses unités aériennes, et déclenche les restrictions précédentes.

16.3.2. La reconnaissance aérienne

Les missions de reconnaissance aérienne sont conduites afin d'augmenter le niveau de détection des unités ennemies sur-carte jusqu'à trois ou quatre hexagones de la cible de la mission, ainsi que de révéler des unités ennemies non détectées jusqu'alors quand le brouillard de guerre (*FOW*) est activé. Pour les unités autres que les bases aériennes, la reconnaissance aérienne peut augmenter le niveau de détection d'un maximum de quatre, selon que l'unité est en terrain clair ou présentant couvert. Pour les bases aériennes, il n'y a pas de limite au DL pouvant être gagné par la reconnaissance aérienne (13).

Les missions de reconnaissance aérienne ne peuvent être conduites que par des unités aériennes de reconnaissance, et peuvent être escortée par des unités aériennes de chasse. Le joueur en phase ne peut pas effectuer de reconnaissance aérienne dans des hexagones contrôlés ou disputés.

16.3.3. Les missions de bombardement

Les missions de bombardement sont conduites pour attaquer les unités sur-carte et les sites de production. Il y a cinq missions de bombardement : le bombardement tactique, le bombardement d'aérodrome, le bombardement stratégique, le soutien au sol et l'interdiction. Les missions de bombardement tactique et de soutien au sol ciblent les unités de combat et les QG, celle d'interdiction ciblent les unités effectuant un déplacement, celles de bombardement d'aérodrome ciblent les bases aériennes et les unités aériennes qui leur sont rattachées, et celles de bombardement stratégique ciblent les sites de production dans les villes, agglomération et hexagones urbanisés. Les missions de bombardement ne peuvent être effectuées que par les unités de chasseurs-bombardiers, de bombardiers tactiques, et de bombardiers en paliers, et escortées par des unités de chasseurs. Les missions de bombardement tactique, de bombardement d'aérodrome et de bombardement stratégique sont effectuées par le joueur en phase. Les missions de soutien au sol pour bombarder des unités attaquées lors d'un combat terrestre sont contrôlées par l'ordinateur selon les réglages correspondant de la doctrine aérienne.

16.3.3.1. Les missions de bombardement contre les unités sur-cartes

Les missions de bombardement contre les unités sur-cartes peuvent désorganiser, endommager, ou détruire les composantes terrestres et réduire le moral des unités et l'expérience des composantes terrestres. Les attaques sur les bases aériennes peuvent également endommager ou détruire les appareils des unités aériennes rattachées. Durant les missions de bombardement tactiques, chaque unité aérienne choisit une unité comme cible, qui doit avoir un niveau de détection (DL) non nul.

Chaque unité dans l'hexagone a une probabilité équivalente d'être pris pour cible, donc si plusieurs unités aériennes attaquent un hexagone, plusieurs unités sont susceptibles d'être bombardées.

16.3.3.2. La sélection des cibles lors des missions de bombardement stratégique

Quand une mission de bombardement stratégique est effectuée, le joueur doit sélectionner un type de site de production comme cible dans la ville, agglomération ou hexagone urbanisé pour l'attaque dans la liste fournie. Seuls les sites opérationnels sont affichés dans la liste '*Pick Target Type*' lors d'un bombardement stratégique (5.4.28). Les usines de blindés, de véhicules de combat et d'appareils aériens non encore en production ne sont pas affichées.

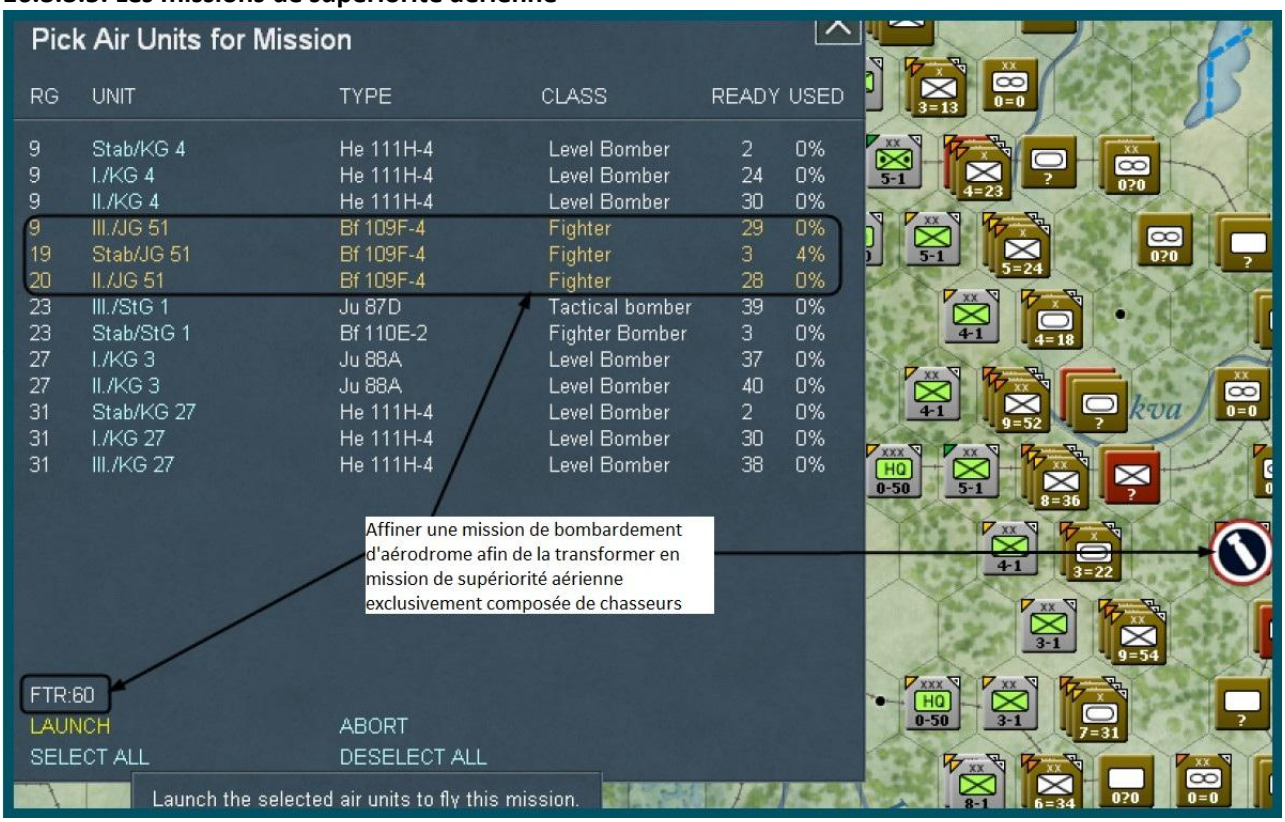
16.3.3.3. Les conditions et l'exécution des missions d'interdiction aérienne

L'interdiction aérienne est effectuée automatiquement par l'ordinateur contre les unités se déplaçant avec les unités aériennes du joueur non en phase. L'interdiction peut entraîner la destruction et l'endommagement des composantes des unités et une réduction du moral et de l'expérience, qui impacte le potentiel de déplacement restant de l'unité. Les missions d'interdiction sont moins probables contre les cibles présentant un bas niveau de détection (13.1). Une unité doit avoir un *DL* supérieur à zéro pour être la cible d'une interdiction. La probabilité qu'une unité soit interdite est basée sur le DL multiplié par 0,1. Par exemple, une unité avec un DL de 2 a 20% de risque d'être la cible d'une interdiction aérienne, toute chose étant par ailleurs égales.

16.3.3.4. Les conditions et l'exécution des missions de soutien au sol

Le soutien au sol est effectué automatiquement par l'ordinateur en utilisant les unités aériennes des deux camps. A la fois celles de l'attaquant et du défenseur peuvent être escortées, entraînant combat aérien et tir anti-aérien. Les unités aériennes des alliées de l'Axe sont restreintes dans leur soutien au sol aux seules batailles contenant au moins une unité terrestre de la même nationalité. Les unités aériennes soviétiques sont restreintes dans leur soutien au sol aux batailles contenant des unités de combat rattachées à un QG dont la chaîne de commandement est liée au même QG de Front que la chaîne de commandement de la base de l'unité aérienne concernée. Par exemple, l'unité de combat du 5ème Corps de fusiliers de la Garde est rattachée au QG de la 39ème Armée, qui est à son tour rattachée au QG du Front de Kalinin. Les unités aériennes effectuant une mission de soutien au sol dans une bataille engageant le 5ème Corps de fusiliers de la Garde doivent être rattachées à une base aérienne qui est rattachée au QG de la 3ème Armée Aérienne, puisqu'il s'agit de la seule armée aérienne rattachée au Front de Kalinin.

16.3.3.5. Les missions de supériorité aérienne



Il n'y a pas de mode particulier pour effectuer une mission de supériorité aérienne consistant en des unités aériennes de chasse tentant d'engager les unités aériennes ennemies en combat aérien. Les joueurs peuvent se rapprocher de ce type d'opération historique en réglant une mission de bombardement manuelle et en désélectionnant les unités aériennes de bombardiers pour ne garder que les unités de chasseurs. Les missions de bombardement d'aérodrome contre des bases sont généralement la meilleure manière de réaliser des missions de supériorité aérienne.

Notez que dans le cas où des chasseurs sont disponibles et à portée, mais aucun bombardiers, les joueurs ne sont pas autorisés à lancer une mission de bombardement puisque l'ordinateur ne permet pas une mission s'il n'y a pas d'unités aériennes de bombardement pour la déclencher.

(V.1.05.18) Durant chaque mission d'attaque aérienne, il y a une chance (proportionnelle à l'importance de l'escorte) que les chasseurs d'escorte soient automatiquement alloués à la supériorité aérienne. (V.1.05.28) Les appareils en supériorité aérienne ont parfois un bonus en combat aérien contre les intercepteurs ennemis.

16.3.4. Le transport aérien de ravitaillement et de carburant

Le ravitaillement et le carburant peuvent être parachutés aux unités par des unités aériennes de transport ou de bombardiers en paliers et cette mission peut être escortée par des unités aériennes de chasse. Les unités aériennes de bombardiers en palier ne peuvent effectuer de transport qu'en tant que première mission de leur phase et doivent être manuellement sélectionnées par le joueur pour participer à de telle mission. Les bombardiers en palier dépensent quatre fois la distance parcourue normale quand ils effectuent des missions de transport. Le joueur peut choisir de parachuter soit du ravitaillement soit du carburant. Si une unité ainsi ravitaillée par air atteint 125% du type d'un type de ravitaillement, les quantités livrées supplémentaires seront d'un autre type. Les missions de transport allemandes ne peuvent être effectuées au nord de Leningrad.

16.3.4.1. Le ravitaillement par air des partisans

L'ordinateur effectue automatiquement des missions nocturnes de transport pour parachuter du ravitaillement aux unités soviétiques de partisans durant la phase logistique soviétique au début du tour soviétique. Ces missions sont effectuées par les unités aériennes de transport soviétiques (17.1). Notez que les unités aériennes effectuant le ravitaillement de partisans doivent être réglées en mode de mission nocturne (16.1.6).

16.3.5. Le transport aérien d'unités

Le transport aérien d'unités depuis un hexagone contenant une base aérienne jusqu'à un hexagone contenant, ou adjacent à, une base aérienne ne peut être effectué que par des unités aériennes de transport dont les appareils ont une capacité de chargement maximum (5.4.18) d'au moins 2000. La mission peut être escortée par des unités aériennes de chasse. N'importe quelle unité non-motorisée peut être transportée, mais seules les composantes terrestres autres que des véhicules et les pièces d'artillerie de plus petits calibres peuvent être transportées. Toutes unités transportées dépensent la totalité de leur potentiel de déplacement. L'unité éligible doit avoir au moins un point de déplacement restant et être située dans le même hexagone que la base aérienne, qui est utilisée comme base relais. N'importe quelle base peut être utilisée comme relais. Quand une unité non-motorisée est transportée par air, les composantes terrestres qui ne peuvent pas être transportées sont transférées dans des unités de combat dans, ou adjacent à, l'hexagone de la base aérienne d'arrivée du transport aérien. Si aucune unité de combat n'est éligible, les composantes terrestres sont transférées aux stocks de production. Tout véhicule et ravitaillement supplémentaire est transféré à la base aérienne de départ de l'unité.

L'interception ennemie des missions de transport peut entraîner des dommages ou l'élimination des composantes terrestres non-motorisées. Les appareils annulant la mission de transport retourne les composantes terrestres qu'ils transportent à la base aérienne relais où elles sont transférées selon la procédure précédente.

(V.1.05.18) Il y a une chance que des appareils soient endommagés ou détruits lors du transfert d'une base une autre ou quand une base se déplace.

16.3.6. Le parachutage d'unités

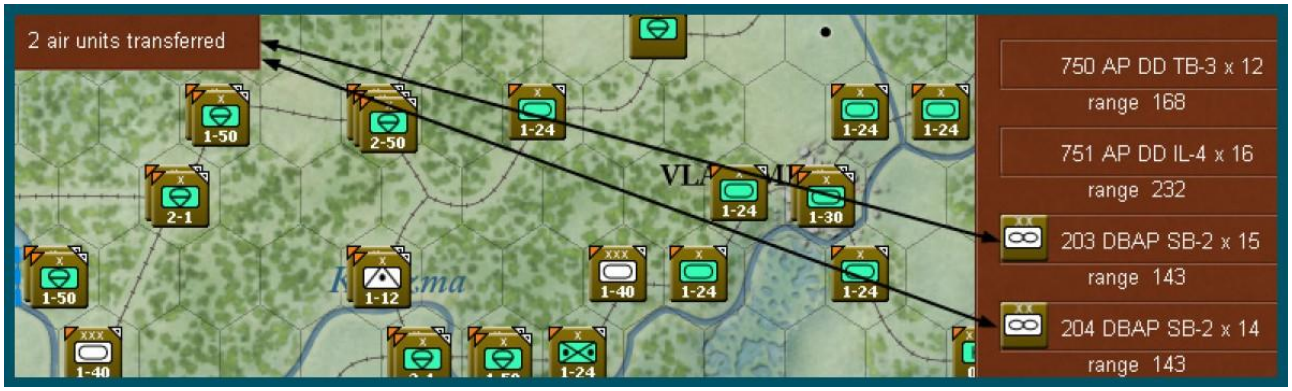
La mission de parachutage est effectuée uniquement par des unités aériennes de transport qui ont une capacité de chargement maximum (5.4.18) d'au moins 2000. La mission peut être escortée par des unités aériennes de chasse.

Les unités de combat de type parachutiste et de la taille d'un régiment ou d'une brigade avec une expérience moyenne d'au moins 40 peuvent être parachutées dans n'importe quel hexagone libre d'unités ennemies à portée des appareils de transport. L'unité de combat éligible doit avoir au moins un point de déplacement restant et être situé dans le même hexagone que la base aérienne, qui sert de base relais. Toute base aérienne peut être utilisée comme base relais. Notez que puisque seules des unités parachutistes de la taille d'un régiment ou d'une brigade peuvent être parachutées, les unités parachutées ne convertissent le contrôle que de l'hexagone où elles sont larguées en hexagone disputée (6.3).

Quand une unité parachutiste est larguée, ses composantes terrestres qui ne sont pas capables d'être parachutées sont transférées dans les unités situés dans ou adjacentes à la base aérienne de départ. Ces composantes terrestres sont d'abord accordées à d'autres unités parachutistes, puis à n'importe quelles autres unités de combat. S'il n'y a pas d'unité de combat éligible alors les composantes terrestres sont transférées aux stocks de production. Tout véhicule et ravitaillement supplémentaire est transféré à la base aérienne de départ de l'unité parachutée.

L'interception ennemie des missions de parachutages peut entraîner des dommages ou l'élimination des composantes terrestres parachutistes. Les appareils annulant la mission de parachutage retourne les composantes terrestres qu'ils transportent à la base aérienne relais où elles sont transférées selon la procédure précédente.

16.3.7. Le transfert d'unité aérienne



Les unités aériennes peuvent être transférées entre les bases, si elles sont à portée. Elles peuvent également être transférées depuis ou jusqu'à la réserve aérienne nationale située hors-carte (8.4). Les unités aériennes ne peuvent être transférées si leur base s'est déplacée (ou si elle est fixée), ou si l'unité aérienne a effectué n'importe quelle mission. Les transferts aériens devront donc être réalisés au début du tour.

16.4. La doctrine aérienne

Les réglages de l'écran de doctrine aérienne déterminent quelles priorités, s'il y en a, qui seront données aux différents types de missions aériennes par l'ordinateur. Ils déterminent également le pourcentage d'appareils disponibles d'une unité aérienne requis pour participer à n'importe quelle mission. Ces réglages peuvent, pour l'essentiel, être ignorés par le joueur par la sélection manuelle des unités aériennes devant participer à une mission, mais, les réglages sont essentiels pour les missions, telles que celles d'interception, d'interdiction, et de ravitaillement de partisan, pour lesquelles l'ordinateur détermine toujours les unités aériennes qui participent. Le pourcentage requis pour voler est important, puisque les unités aériennes qui ne remplissent pas ce critère ne seront pas disponibles même au joueur pour la sélection manuelle. Les réglages de la doctrine aérienne supérieurs à 100 sont autorisés, y compris le pourcentage requis pour voler, tout pourcentage au-delà de 100 signifie qu'aucune unité aérienne ne sera disponible, empêchant toute mission aérienne.

Les réglages de la doctrine aérienne supérieurs à 100 sont autorisés, bien que pour le pourcentage requis pour voler, tout pourcentage au-delà de 100 signifie qu'aucune unité aérienne ne sera disponible, empêchant toute mission aérienne. Il y a quatre types de réglages de la doctrine aérienne :

Le pourcentage requis pour voler : indique le pourcentage des appareils d'une unité aérienne qui doit être disponible pour que l'unité aérienne puisse participer à une mission. Ce pourcentage est basé sur la *TOE* de l'unité aérienne, et non sur le nombre actuel d'appareils présents dans l'unité. Tout réglage au dessus de 100 empêche toute mission aérienne.

Les attaques de soutien au sol, d'interdiction, de bombardement tactique, de bombardement d'aérodrome et de bombardement stratégique : détermine le nombre de bombardiers que l'ordinateur tente de faire participer à un soutien au sol ou à une mission d'attaque selon un pourcentage que l'ordinateur tente d'envoyer. Par exemple, un réglage de 50 entraîne la sélection par l'ordinateur des unités aériennes à hauteur de 50% d'une sélection pour une attaque type. Pour les missions de soutien au sol, d'interdiction et d'interception un réglage de zéro empêche toutes missions. Notez que si un camp a un soutien au sol réglé à zéro, mais que l'interception est supérieure à zéro, les chasseurs de ce camp pourront intercepter le soutient au sol de l'adversaire.

L'escorte du soutien au sol, de l'interdiction, du bombardement tactique, du bombardement d'aérodrome et du bombardement stratégique : détermine le nombre d'escorte pour les missions d'attaque selon un pourcentage du nombre de bombardiers dans la mission. Par exemple, avec un réglage de 50, l'ordinateur sélectionne des unités aériennes en escorte à hauteur de la moitié du nombre de bombardiers.

L'interception des chasseurs diurnes et nocturnes : détermine le nombre de chasseurs en interception selon un pourcentage du nombre d'appareils ennemis attaquant. Par exemple, avec un réglage de 50, l'ordinateur sélectionne des unités aériennes de chasseurs interceptant à hauteur de la moitié du nombre d'appareils attaquants.

> **Note de jeu** : entre le nombre d'appareils dans une unité aérienne et les annulations pour problèmes mécanique ou d'autres facteurs, le nombre réel d'appareils participant à une mission correspond rarement au ratio exact réglé par la doctrine aérienne.

(V.1.05.37) Les réglages des bombardements tactiques, stratégiques ou d'aérodrome sont bloqués pour tout le tour une fois la première de chacune de ces missions déclenchées. Le réglage est débloqué dès le tour suivant.

16.5. Déterminer la réussite/l'échec d'une mission aérienne

Une réussite/échec (victoire/défaite) est comptabilisé pour les commandements aériens dès qu'il y a un différentiel de points supérieur à 250 durant une mission aérienne. Ces points sont comptés pour les composantes terrestres et aériennes détruits de la manière suivante :

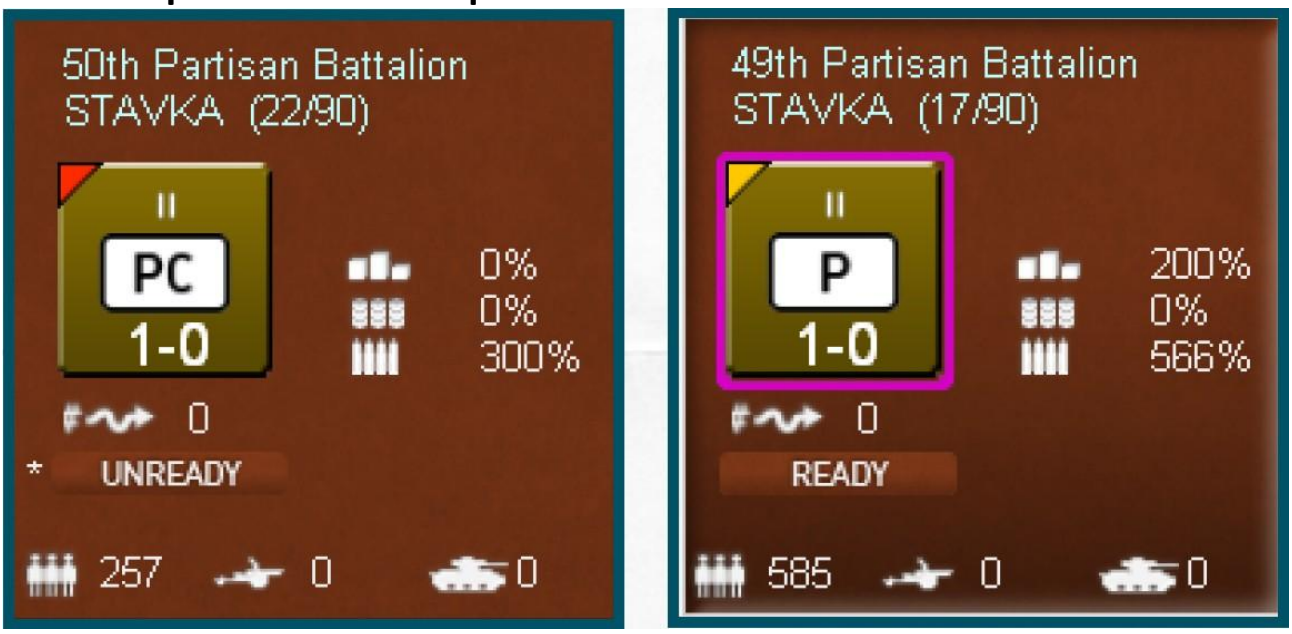
Item détruit	Points accordés
Par homme	1
Par pièce d'artillerie	5
Par blindé/véhicule de combat	10
Par bombardier	20
Pour tout autre type d'appareil	10

Les points sont également crédités pour les dommages aux sites de production en multipliant le pourcentage de dommages infligés par le nombre de points de site de production de ce type dans l'hexagone cible.

17. Les partisans soviétiques et les garnisons de l'Axe

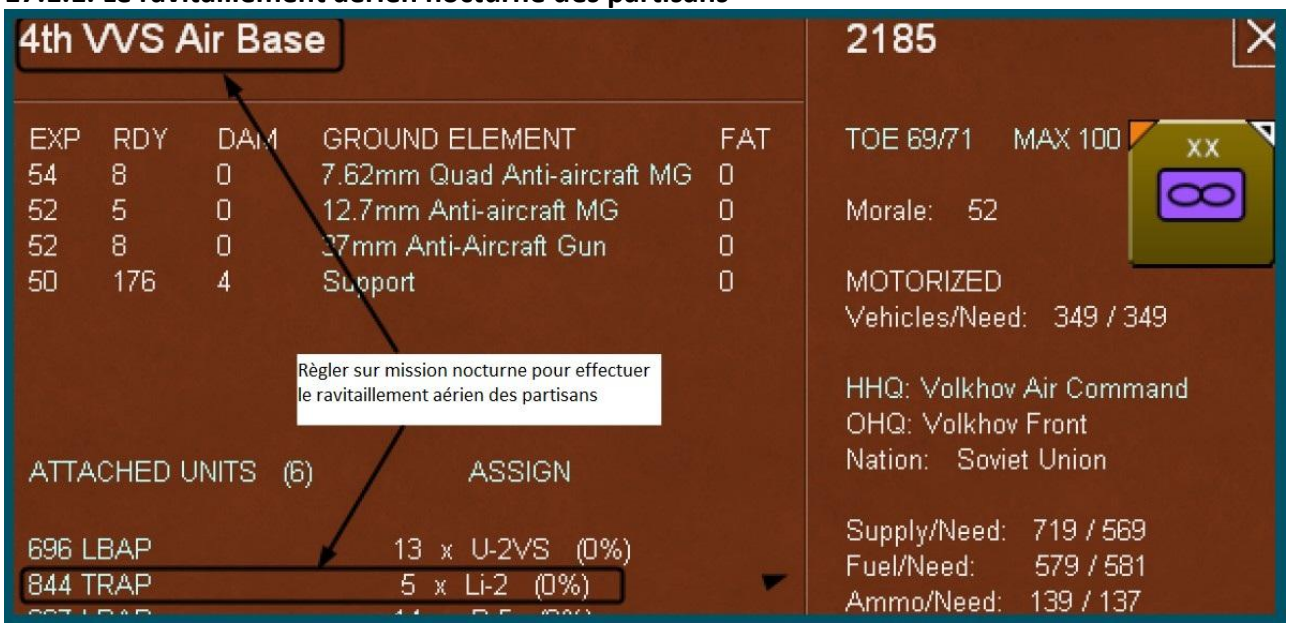
La résistance acharnée aux forces de l'Axe et les dommages causés à leurs lignes de ravitaillement dans les territoires occupés de l'Union Soviétique sont simulés dans le jeu par la création et le ravitaillement aérien automatiques d'unités de partisans soviétiques. Les unités de partisans soviétiques peuvent être formées et être renforcées à partir des unités soviétiques détruites et des population civiles des villes et hexagones urbanisés capturés. Le joueur de l'Axe peut atténuer la capacité de la population soviétique à soutenir les unités de partisans en maintenant des garnisons dans ces villes et hexagones urbanisés.

17.1. Les partisans soviétiques



Les partisans peuvent être soit actifs soit inactifs. Les partisans sont initialement créés comme des unités inactives de cadre. Les unités de cadre de partisans ont une chance d'apparaitre dès qu'une unité soviétique est dispersée ou si la garnison minimum requise n'est pas présente dans une agglomération ou un hexagone urbanisé capturé. Les unités de partisans prêts au combat ont une chance de se séparer d'une partie de leurs effectifs pour créer une nouvelle unité inactive de cadre de partisans, mais, les unités inactives de cadre de partisans et celles actives peuvent également se combiner automatiquement afin de conserver leurs effectifs à un niveau raisonnable. Les cadres de partisans sont visibles au joueur soviétique mais pas au joueur de l'Axe (quelque soit le réglage de brouillard de guerre appliqué). Les unités inactives de cadres de partisans sont repérés par un '#' situé à côté du nom de l'unité dans la partie droite de la barre latérale.

17.1.1. Le ravitaillement aérien nocturne des partisans



Les unités de partisans soviétiques sont ravitaillées par des missions de transport nocturnes effectuées automatiquement par l'ordinateur durant la phase logistique soviétique.

L'ordinateur utilise d'abord les unités aériennes de transport et de bombardiers en palier réglées sur mission nocturne et rattachées à des bases de types VVS (8.2.1). Si ces unités aériennes capables de missions nocturnes rattachées à des bases VVS ne sont pas en quantité suffisante pour remplir les besoins des partisans, alors les unités de transport et de bombardiers en palier réglées sur mission nocturne et rattachées à des bases de types DBAD, AD DD, GAD DD, et GDBAD peuvent être sélectionnées par l'ordinateur pour transporter également du ravitaillement aux partisans. En plus du ravitaillement, ces missions larguent également des armes légères et des équipes du NKVD aux unités de partisans. Les équipes du NKVD sont importantes pour augmenter le moral d'une unité de partisan et pour l'aider à recruter de nouvelles équipes de partisans (les recrues peuvent provenir de l'hexagone occupé par l'unité de partisan et des hexagones adjacents qui ne sont pas également adjacents à une unité de combat de l'Axe).

> **Conseil de jeu** : Le ravitaillement aérien aux partisans a beau être automatique, le joueur soviétique doit néanmoins s'assurer que les bons appareils sont aux bons emplacements pour envoyer le ravitaillement derrière les lignes ennemies. Assurez-vous que vous placez les appareils de transport à long rayon d'action et les bombardier en palier dans des bases VVS placées près de la ligne de front pour qu'ils soient à portée pour ravitailler les zones tenues par les partisans. Vous pouvez avoir besoin de vérifiez cela régulièrement pour éviter qu'elles ne deviennent pas la cible de missions de bombardement d'aérodrome de la part de l'Axe. Les unités aériennes possédant des appareils avec une portée plus courte comme les U-2 peuvent également servir si elles sont suffisamment proches du front, mais elles ne seront pas capables d'atteindre les arrières de l'ennemie. N'oubliez pas de régler les unités aériennes adéquates de telle manière qu'elles puissent accomplir des missions nocturnes !

17.1.2. Les attaques de partisans

Dès qu'une unité de partisan est considérée comme prête au combat (en fonction de son moral, du nombre de partisans et du ravitaillement), elle a une chance d'attaquer les hexagones non occupées contenant une voie ferrée à la fois avant le segment de ravitaillement de l'Axe et après le segment de réparation des voies ferrées endommagées (4.2). Dans le second cas, les attaques ne peuvent pas être réparées avant la phase d'action de l'Axe. Un hexagone de voie ferrée attaquée par une unité de partisan subit comme dommages en pourcentage, un Dé(10). Au plus le moral de l'unité de partisan est élevé, au les attaques pourront s'éloigner de leur position jusqu'à un maximum de 5 hexagones. Les partisans sont plus efficaces dans les marais, montagnes, le terrain difficile et les forêts et quand ils sont ravitaillés. Le fait d'attaquer rend l'unité de partisan active, et elle le reste jusqu'à ce qu'elle ne soit plus considérée comme prête au combat, habituellement après avoir été attaquée par une unité de combat de l'Axe. Les attaques de partisans sont affichées de la même manière que les lieux de bataille quand les messages de résolution de combat (5.4.11) sont activés. (V.1.05.28) Les attaques de partisans sont autorisées dans des hexagones adjacents à une unité de combat ennemie.

17.1.3. Les attaques anti-partisan et les interactions avec les unités de l'Axe

Une unité de partisan est automatiquement attaquée dès qu'une unité de combat de l'Axe se déplace adjacent à elle. A l'issue du combat, l'unité de partisan est toujours automatiquement déplacée à un autre endroit et redevient généralement une unité inactive de cadre de partisans. Durant ce déplacement, l'unité de partisan peut s'éloigner jusqu'à 12 hexagones de sa position initiale pour trouver un endroit ni adjacent à une unité de combat ennemie ni adjacent à une autre unité de partisans. Quand les unités de partisans sont initialement crées, elles suivent les mêmes règles pour trouver un emplacement de création. Si aucun hexagone n'est disponible pour ce déplacement (ou cette création), l'unité de partisan est éliminée.

Si une unité de partisan se retrouve dans un hexagone n'étant pas sous contrôle de l'Axe, elle tentera de se déplacer jusqu'à un tel hexagone. S'il n'y a aucun hexagone contrôlé par l'Axe où se déplacer, elle est retirée de la carte.

Les unités inactives de cadre de partisans n'ont aucun impact sur les unités de l'Axe. Les QG de l'Axe (ainsi que les bases aériennes et les unités FBD) ne peuvent attaquer des partisans quand ils se déplacent adjacents à ceux-ci et ne peuvent pénétrer dans l'hexagone occupé par une unité active de partisans.

17.1.4. Les restrictions aux unités de partisan

Les unités de partisans n'ont pas de zone de contrôle. Ils ne peuvent attaquer les voies ferrées des états baltes jusqu'au 1er Décembre 1941 (6.1). Les partisans ne peuvent être créés ou recruter dans les zones suivantes (selon les coordonnés x,y de la carte) : X < 50, Y > 94 et X < 70, Y > 115 et X < 75, et Y > 15 et X < 100. De plus, les partisans sont moins susceptibles d'être formés dans les zones comprises entre x < 70 et Y < 45.

17.2. Les garnisons de l'Axe

Les agglomérations et hexagones urbanisés soviétiques capturés par l'Axe nécessitent une garnison minimum d'unités de combat pour éviter l'apparition de partisans dans la population civile. Notez qu'il n'y a pas de partisans de l'Axe, donc il n'y a pas de nécessité pour le joueur soviétique de placer des garnisons dans les agglomérations et hexagones urbanisés de l'Axe capturés.

17.2.1. Conditions de garnison de l'Axe

La garnison minimum d'unités de combat requise est de 4000 hommes pour les hexagones d'agglomération, 8000 hommes pour les hexagones légèrement urbanisés et 12 000 hommes pour les hexagones densément urbanisés. Le nombre d'hommes dans les unités de combat de sécurité (SEC) compte double pour l'évaluation des garnisons. Par exemple, la 285ème Division de Sécurité, avec 4842 hommes, compte pour 9684 hommes de garnison pour les besoins des hexagones d'agglomération et urbains. Les unités de combat embaquées sur des trains ou des bateaux ne comptent pas dans les calculs de garnison.

Le raccourci Maj-K affiche un code de couleur sur toute agglomération ou hexagone urbanisé capturé nécessitant une garnison où le bleu égal 100% ou plus des besoins, le jaune 1 à 99%, et le rouge l'absence de garnison. Lors de la sélection d'une agglomération ou d'un hexagone urbanisé, le nom dans la boite d'information générale et de localisation (5.1.5) inclut le pourcentage des besoins de garnisons actuellement satisfaits.

17.2.2. Création de partisans à partir des villes sans garnison

Un certain nombre d'équipes de composantes terrestres du type partisan est créé chaque tour en fonction des besoins non satisfaits de garnison, en prenant la capacité de mobilisation non endommagée de l'agglomération ou de l'hexagone urbanisé, et en la multipliant par le pourcentage de besoins insatisfaits de garnison, arrondi à l'inférieur. Les nouvelles équipes de composantes terrestres du type partisan sont soit ajoutées à des unités de partisans proches ou utilisées pour créer une nouvelle unité proche de l'agglomération ou de l'hexagone urbanisé. Par exemple, en Juin 1942, la garnison de Brest-Litovsk est le 1er Régiment de la 403ème Division de Sécurité, avec 1395 hommes. Une unité de sécurité comptant double pour les besoins de la garnison, 69% (2790/4000) des besoins sont satisfaits laissant 31% insatisfaits. Comme la capacité de mobilisation de Brest-Litovsk est de 8, deux équipes de composantes terrestres de type partisan seront créées (8 x 0,31 = 2,48 arrondi à l'inférieur soit 2) durant la prochaine phase logistique si le joueur de l'Axe ne prend aucune disposition pour augmenter la garnison durant les prochain tours.

> **Information** : L'IA en tant que joueur de l'Axe est exemptée de toute garnison et toutes les agglomérations ou hexagones urbanisés soviétiques capturés par l'IA de l'Axe sont considérés comme ayant 100% de leur garnison satisfaites à tout moment.

18. Les renforts et les remplacements

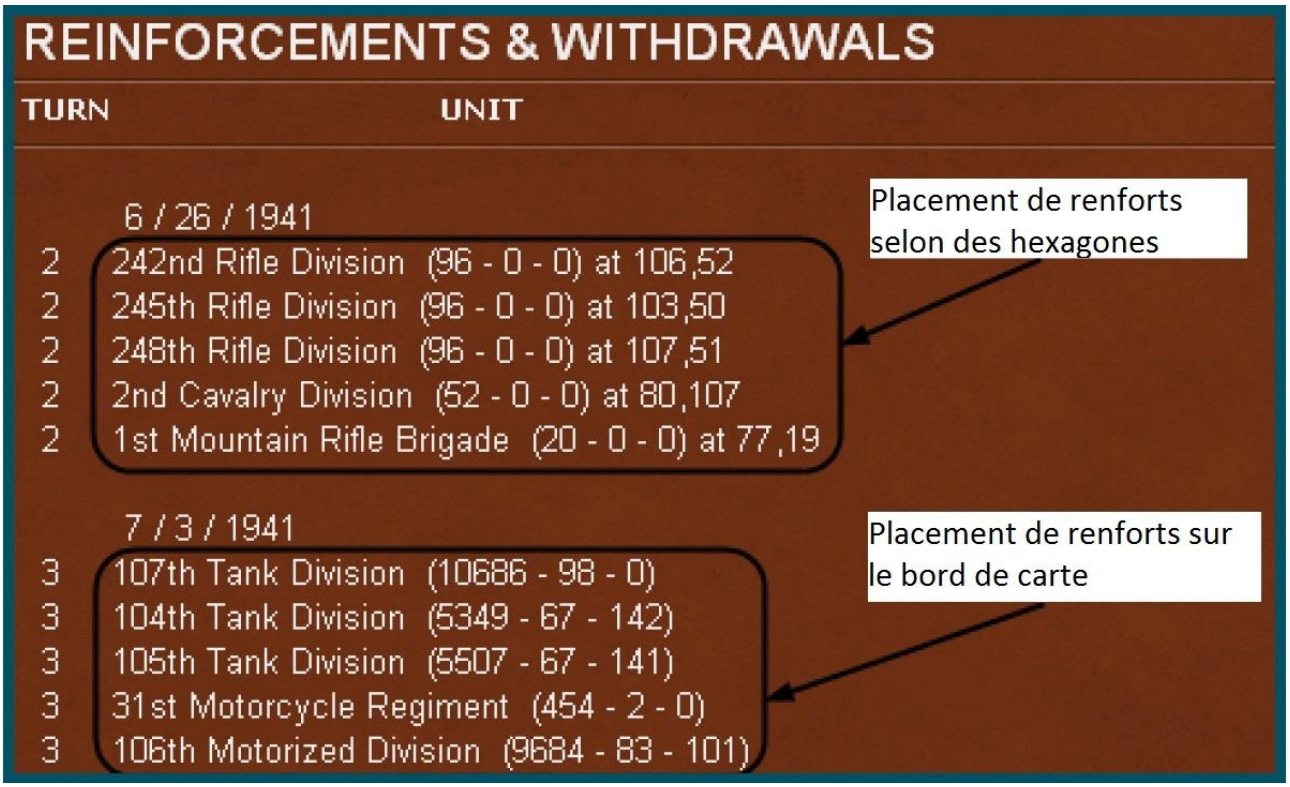
18.1. Recevoir des renforts et créer de nouvelles unités

Chaque camp reçoit de nouvelles unités en renfort durant la partie. Les unités allemandes détruites retournent en jeu en tant qu'unité vide ou quasiment vide, nécessitant des remplacements et du ravitaillement avant d'être à nouveau utilisable. Les unités détruites des alliés de l'Axe sont éliminées de façon permanente et ne peuvent être reformées. A l'exception de certaines unités de combat soviétiques reformées après leur destruction au début de la guerre, les unités soviétiques détruites ne retournent pas en jeu, mais le joueur soviétique peut créer de nouvelles unités en dépensant des points d'administration (12.2.4). Une liste complète des nouvelles unités pouvant être créée par le joueur soviétique est consultable dans l'appendice B (26.2). Les unités nouvelles ou reformées apparaissent également comme des unités vides ou quasiment vides et nécessitent des remplacements et du ravitaillement avant de retrouver un statut disponible. Chaque camp peut créer des régions fortifiées (soviétiques) et des zones fortifiées (Axes).

18.1.1. Le placement des renforts

L'ordre d'apparition des renforts est indiqué dans le calendrier de renforts et retraits (5.4.8). Il y a deux méthodes de placement des renforts pour les unités sur-carte. Dans le premier cas, les unités de combat et les QG de l'Axe apparaissent dans des agglomérations ou des hexagones urbanisés les plus à l'ouest de la carte selon leur nationalité et ne violant pas l'empilement. Les unités de combat et les QG soviétiques apparaissent dans des agglomérations ou des hexagones urbanisés les plus à l'est de la carte sous contrôle, à l'exception des QG de la Zone de Défense de Moscou, qui apparaissent dans les environs de Moscou. Les unités de combat et les QG en renforts qui n'ont pas un emplacement libre dans une agglomération ou un hexagone urbanisé apparaissent dans un hexagone adjacent à ceux-ci.

Si le cas se produit où aucun hexagone valide n'est disponible pour le placement des renforts, l'unité n'apparaît pas. Les unités de combat et les QG détruits reformés en unités presque vides devant être reconstruites à partir des remplacements suivent les mêmes règles de placement dictées précédemment. Dans tous les cas, les unités sont placées sur la carte uniquement dans une ville de la même nationalité que la leur, avec les agglomérations ou hexagones urbanisés les plus à l'ouest (pour les unités de l'Axe) et ceux les plus à l'est (pour les unités soviétiques) sélectionnés en priorité.



Dans le second cas, les renforts sont prévus pour arriver dans un hexagone précis de la carte. Afin qu'une unité soit placée, elle doit remplir trois conditions. L'hexagone désigné doit être contrôlée, il doit être au moins à trois hexagones d'une unité ennemie, et le renfort ne doit pas violer la limite d'empilement lors de son entrée. Si les conditions précédentes ne peuvent être réunies, les six hexagones adjacents à celui initialement désigné sont vérifiés et l'unité est placée dans l'un d'entre eux si les conditions sont satisfaites. Si aucun des six hexagones ne remplissent les conditions, alors l'unité est placée dans une ville, une agglomération ou un hexagone urbanisé, quelque part à l'est (pour le soviétique) ou à l'ouest (pour l'Axe), qui satisfait aux conditions. L'hexagone d'arrivée désigné ou celui de substitution est affiché dans le calendrier de renforts et retraits.

Les unités en renfort ou en reformation doivent respecter la limite de trois unités par hexagone pour l'empilement lors de leur placement. Ces unités placées en renforts qui ont un effectif inférieur à 200 hommes apparaissent avec un moral de 40 et une expérience aux alentours de 30.

Toutes les unités terrestres apparaissant en renfort sont initialement rattachées à leur QGQ (7.6.1), par exemple, tous les renforts allemands sont initialement rattachés à l'OKH. La réaffectation des renforts depuis leur GQG jusqu'à d'autres QG ne coûte aucun point d'administration.

Toutes les unités aériennes apparaissant en renforts sont initialement rattachées à leur réserve aérienne nationale (8.4).

18.1.1.1. Reformer des unités de combat soviétiques détruites

Les divisions soviétiques de fusiliers, motorisées et de Tank qui sont détruites avant Novembre 1941 sont ajoutées au calendrier de renforts pour réapparaitre comme des unités vides ou quasiment vides après un certain nombre de tours et sont placées sur le bord est de la carte selon la section 18.1.1 comme pour les autres unités détruites.

Les divisions soviétiques de fusiliers et motorisées sont reformées en divisions de fusiliers entre 4 et 27 tours après leur destruction. Les divisions de Tank sont reformées en brigade de Tank onze tours après leur destruction. De plus, les divisions de Tank en déroute qui se rallient avant Septembre 1941 ont 20% de chance d'être automatiquement dissoutes et reformées en brigades de Tank onze tours plus tard.

18.1.1.2. Reformer des unités de combat allemandes

Les unités de combat allemandes détruites sont automatiquement reformées. Ces unités retournent en jeu comme des unités vides ou quasiment vides au tour suivant et sont placées sur le bord ouest de la carte selon la section 18.1.1 comme pour les autres unités précédemment détruites. L'unité est placée sur la carte avec habituellement seulement une composante terrestre et se reconstruit progressivement en obtenant des remplacements. Les unités ainsi reformées sont fixées pour 6 tours et initialement placées en mode réorganisation. Les unités allemandes reformées ont un moral de 20 + (moral national /4) + aléatoire (moral national /4). Il n'est jamais inférieur à 20 ou supérieur 60.

L'expérience initiale des composantes terrestres de l'unité est de 15 + (moral /2). Les unités de soutien rattachées à une unité de combat revenant en jeu pour être complétée, apparaissent comme des unités de soutien vides avec cette unité.

Concernant les Divisions d'Infanterie allemandes détruites le 1er Aout 1944 ou par la suite, il y a une probabilité de 20% qu'elles reviennent en jeu en tant que Division de VolksGrenadier.

Dans tous les scénarios autres que ceux de campagne, les unités allemandes détruites ne retournent pas en jeu pour être reconstituées.

18.1.2. Créer de nouvelles unités soviétiques de combat ou de QG

A l'exception de certaines unités de combat soviétiques avant Novembre 1941 (18.1.1), les unités soviétiques détruites sont définitivement éliminées. Toutefois, le joueur soviétique peut créer de nouvelles unités en sélectionnant un hexagone urbanisé, ou un hexagone adjacent, puis en sélectionnant le bouton de création de nouvelles unités/QG (raccourci Maj-B) dans le menu d'information cartographique (5.1.2.1). Si le joueur sélectionne un hexagone avec un QG, alors la nouvelle unité sera rattachée à ce QG, sinon la nouvelle unité sera rattachée à la STAVKA. La création de nouvelles unités soviétiques nécessite la dépense de points d'administration (12.2.4).

Les nouvelles unités de combat et QG soviétiques apparaissent sur la carte comme des unités vides ou quasiment vides et nécessitent remplacements et ravitaillement pour devenir des unités disponibles. Ce processus prend normalement trois tours, selon la disponibilité générale de ravitaillement et de remplacements. L'unité est fixée pour les deux premiers tours après sa création.

> **Informations** : Contrairement aux dents de dragon de la mythologie grecque, les nouvelles unités ne sortent pas de terre complètement armées et opérationnelles. Si la capacité d'utiliser des points d'administration pour créer les unités de leur choix fournit aux joueurs soviétiques une souplesse qui fait défaut à ceux de l'Axe, celle-ci a un prix. Les trois ou quatre tours nécessaires pour rendre une unité disponible sont normalement séquencés de la manière suivante :
>
> 1) Le joueur crée en utilisant des points d'administration. L'unité est placée sur la carte en mode réorganisation avec une seule composante terrestre, une valeur de combat nulle et aucun potentiel de déplacement par ce qu'elle est fixée. Ce tour représente le temps nécessaire pour former administrativement l'unité.
>
> 2) Durant la phase logistique suivante du joueur, l'unité reçoit des composantes terrestres supplémentaires via le processus de remplacement ainsi que du ravitaillement, du carburant et des munitions. Elle a toujours un potentiel de déplacement nul car elle reste fixée. L'expérience des composantes terrestres reste très basse. Ce tour représente le temps nécessaire pour incorporer des effectifs à la formation et le temps pour mettre en place sa logistique. A ce niveau, l'unité n'est toujours pas une unité de combat opérationnelle.

3) Au troisième tour, elle continue à recevoir ravitaillement et éventuellement des composantes terrestres supplémentaires, selon qu'elle ait ou non complété sa TOE. L'unité n'est plus fixée, possède donc un potentiel de déplacement et est capable de se déplacer et de combattre. Mais jetez un coup d'œil à l'expérience de ses composantes terrestres – plutôt basse, hein ? Selon la situation, vous devriez considérer le fait de la garder en mode réorganisation sur une voie ferrée largement en arrière du front pendant un moment afin de maximiser les chances d'augmenter son expérience via l'entrainement.

18.1.3. Créer de nouvelles unités de soutien soviétiques

Les QG et les unités de combat adéquates, qui sont ravitaillés, peuvent créer de nouvelles unités de soutien en utilisant le lien *ASSIGN/FORM* dans la fenêtre de description de l'unité correspondante pour accéder à la fenêtre de sélection d'unité de soutien (5.4.15). Si la colonne *AVL* présente une valeur zéro, sélectionner la dénomination entraîne la création d'une unité de soutien de ce type et l'affichage d'un message l'indiquant. Pour les QG d'Armée, de Front et de GQG (STAVKA), ainsi que pour les villes, agglomérations et hexagones urbanisés, les fonctions '*BUILD NEW*' et '*BUILD NUM*' peuvent être activées dans la fenêtre de sélection d'unité de soutien (5.4.15). En utilisant ces fonctions, le joueur soviétique peut créer de nouvelles unités de soutien même si ce type d'unité de soutien est disponible pour le transfert, et également créer d'un multiple de ce type d'unité. La nouvelle unité de soutien est rattachée au QG correspondant ou à l'unité de combat, mais elle apparaît comme une unité vide qui nécessite des remplacements pour compléter sa *TOE*. La création de chaque nouvelle unité de soutien coûte un point d'administration.

18.1.4. Créer de nouvelles unités aériennes soviétiques

Les nouvelles unités aériennes soviétiques (des régiments aériens) sont automatiquement créer par l'ordinateur selon la taille des stocks de production. L'ordinateur compare le stock de production d'un type particulier d'appareil avec le nombre d'unité aérienne utilisant ce type. S'il détermine que les appareils sont suffisamment nombreux pour remplir les besoins des unités aériennes, alors de nouvelles unités aériennes sont formées. Jusqu'à cinq nouvelles unités peuvent être formées par tour. Les nouvelles unités sont initialement rattachées à la réserve aérienne nationale soviétique.

Les régiments de bombardiers U-2 sont automatiquement désignés NBAP (régiments aériens de bombardement nocturne) et réglés pour effectuer des missions nocturnes.

Il y a une probabilité de 10% qu'une unité aérienne de reconnaissance soit créée, il s'agira d'un bataillon plutôt que d'un régiment (8.2.2).

18.1.5. Créer de nouvelles bases aériennes soviétiques

Dès que le nombre d'unités aériennes soviétiques excède le nombre de bases aériennes par un ratio de 6 pour 1, une nouvelle base aérienne est créée par tour. La nouvelle base aérienne aura une désignation aléatoire parmi celles d'IAD, de BAD, de NBAD, de SHAD, ou de VVS et sera placée dans une ville libre près de Magnitogorsk (X 183, Y 54).

Comme pour les autres nouvelles unités soviétiques, la base aérienne n'a pas de potentiel de déplacement durant le tour de sa création et est presque une coquille vide nécessitant remplacements et ravitaillements pour devenir une unité opérationnelle.

18.1.6. Créer de nouvelles régions ou zones fortifiées

Les régions fortifiées (soviétiques) et les zones fortifiées (Axe) (7.5.1) peuvent être créées par chaque joueur au coût normal de quatre points d'administration (V.1.05.18) et 8 pour les régions fortifiées en sélectionnant un hexagone puis en sélectionnant le bouton ''*Create fortified unit*'' dans le menu d'information cartographique (5.1.2.1). Les régions et zones fortifiées peuvent être placées dans n'importe qu'elle hexagone contrôlé, à l'exception que les joueurs ne peuvent en placer adjacents à une unité de combat ennemie à moins que cet hexagone soit déjà occupé par une unité de combat. Les unités de fortification apparaissent initialement sans composantes terrestres ni ravitaillement et doivent recevoir remplacements et ravitaillement pour devenir active. Toutes zones fortifiées de l'Axe créées entre les coordonnés Y < 15 et X > 111 sont de nationalité finlandaise.
Bien qu'il puisse y avoir des exceptions, la plupart des zones fortifiées construites en Roumanie sont roumaines (jusqu'à la reddition de la Roumanie), et celles construites en Hongrie sont hongroises (jusqu'à la reddition de la Hongrie).

18.2. Les remplacements

L'essentiel de la phase de logistique, particulièrement le segment de remplacement, simule le flot constant de troupes et d'équipements allant et venant de « l'arrière » et des différents sites de production, via certains relais comme des dépôts et des hôpitaux, jusqu'aux zones de combat et aux lignes de front. Les pertes des unités terrestres, qu'elles soient ou non le résultat des combat, bien qu'exprimés en hommes, pièces d'artillerie et blindés, sont basées sur les composantes terrestres endommagées et détruites. Les composantes terrestres consistent en une combinaison d'effectifs, de blindés, de véhicules de combat ou de points d'armement, qui représentent toutes les autres armes. Le système de production construit chaque blindé, véhicule de combat ou équipement à partir de la production de points d'armement et les place dans les stocks de production, l'ensemble étant décrit dans l'écran de production. Durant le segment de remplacement, les effectifs disponibles sont associés aux équipements des différents stocks pour former des composantes terrestres. Hommes et équipements des composantes terrestres endommagées sont inclues dans ce processus, mais sont traitées un peu différemment. Approximativement (Exception : les composantes terrestres blindés – voir 18.2.3.1) la moitié des effectifs et équipements des composantes terrestres endommagées deviennent disponibles en tant que remplacements dans la prochaine phase logistique, représentant les blessés mis temporairement hors-combat avant d'être renvoyés dans leurs unités, les équipements réparables dans des ateliers non-divisionnaires réaffectés, et les hommes mutés d'une unité à une autres.

(V.1.05.18) Les régiments NKVD ne reçoivent pas de remplacement. De plus, les unités de NKVD sont susceptibles d'être dissoutes durant chaque phase logistique à partir de 1941 en fonction du pourcentage de la TOE présent : en Juillet 1941, 100% ; en août 1941, 80% ; à partir de Septembre 1941, 95%.

Les Troupes non combattantes des composantes terrestres en excès : De plus, chaque tour à la fin le segment de remplacement, il y a une chance que des troupes non combattantes des composantes terrestres en excès retournent aux stocks ou soient converties en équipe de composantes terrestres de type fusiliers. L'ordinateur vérifie le nombre actuel de troupes non combattantes des composantes terrestres des unités par rapport au nombre nécessaire. Si les troupes non combattantes sont en excès, alors 33% des troupes non combattantes en excès sont renvoyées aux stocks. Celles endommagées sont renvoyées avant celles opérationnelles. Juste avant ce retour aux stocks, certaines des troupes non combattantes peuvent être converties en équipe de composantes terrestres de type fusilier si ce type est inférieur à 50% de la TOE de l'unité. Jusqu'à 30 équipes (V1.00) peuvent être ainsi converties par unité. Des points d'armements sont dépensés pour effectuer la conversion, et tout effectif restant en excès est renvoyé aux stocks. Parce que les équipes de troupes non combattantes ont des effectifs de 20 hommes il y a presque toujours des reliquats. Chaque conversion peut aboutir à la réduction de l'expérience des équipes de fusiliers, sans jamais descendre en-dessous de 40.

Remplacements d'appareils aériens : Les remplacements d'appareils aériens sont gérés à peu près de la même manière, mais, il n'y a pas d'effectif engagé, puisque pour les besoins du jeu, les équipages sont directement intégrés aux appareils aériens. De plus, les appareils endommagés ne sont pas renvoyés aux stocks de production, mais ne peuvent qu'être réparés dans les bases aériennes auxquelles leur unité aérienne est rattachée.

18.2.1. Le segment de remplacement

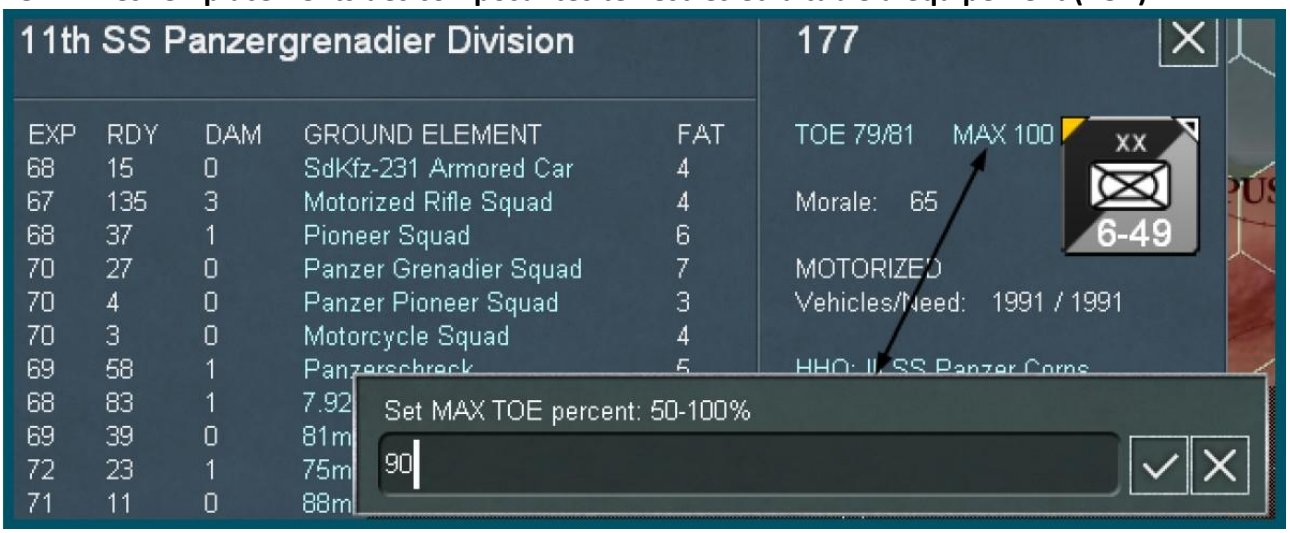
Le segment de remplacement consiste en quatre sous-segment ; le retour des composantes terrestres endommagées, le retour des troupes non combattantes en excès, la réorganisation, et les remplacements normaux (4.2). Les unités doivent être ravitaillées pour participer à n'importe quelle partie du segment de remplacement. En premier lieu, la moitié des composantes terrestres endommagées sont retournées depuis leurs unités jusqu'aux stocks de production et de mobilisation (V 1.04 beta 10) mais ne sont pas immédiatement disponible en tant que remplacement car bien qu'apparaissant dans les stocks ils sont considérés en « transit » et seul 25% de ce stock en transit devient disponible au début de chaque phase logistique , toutefois, seulement 60%des effectifs des composantes terrestres endommagées retourne aux stocks ; les 40% restant étant placés dans la liste des blessés. Toute chose étant par ailleurs égale, les composantes terrestres ainsi renvoyés ont une meilleure chance de réintégrer leur unité d'origine. Ensuite, les troupes non combattantes en excès retournent aux stocks et leurs effectifs sont rendus disponibles pour construire d'autres composantes terrestres. Durant les sous-segments de réorganisation et de remplacements normaux, les unités terrestres peuvent recevoir des composantes terrestres des stocks de production en tant que remplacements pour remplir leur TOE.

Dans le sous-segment de réorganisation, les unités placées en réorganisation ont la priorité pour recevoir des remplacements. Ceci est suivi par le sous-segment de remplacements normaux, durant lequel toutes les unités éligibles qui ne sont pas en réorganisation peuvent recevoir des remplacements.

Les remplacements acheminés dans les unités diminuent légèrement l'expérience moyenne du type de composante terrestre concerné. Les niveaux d'expérience des unités reformées après destruction ou des nouvelles unités soviétiques ont tendance à être inférieurs à ceux des unités ayant une grande expérience et recevant un flot régulier de composantes terrestres en remplacements.

Au plus une unité est proche d'un terminus ferroviaire, au plus nombreux sont les remplacements reçus. Puisque le segment de ralliement se déroule après le segment de remplacement, les unités en déroute ne reçoivent pas de remplacements.

18.2.2. Les remplacements des composantes terrestres et la table d'équipement (*TOE*)



Les unités d'infanterie qui ne sont pas en réorganisation sont limitées par défaut en ce qui concerne les remplacements qu'elles reçoivent. Les unités d'infanterie soviétiques ne reçoivent normalement pas de remplacement pour les composantes terrestres à plus de 60% de leur TOE. Après 1941, les unités d'infanterie de l'Axe ne reçoivent normalement pas de remplacement pour les composantes terrestres à plus de 80% de leur TOE. Ceci est destiné à permettre aux unités d'opérer historiquement en-dessous de leur TOE. Le joueur doit placer l'unité en réorganisation pour permettre aux unités d'atteindre leur effectif maximum. Le joueur peut régler manuellement le pourcentage maximum de TOE pour lequel les composantes terrestres peuvent recevoir des remplacements entre 50 et 100%. Ce réglage peut être atteint soit via le lien MAX 'xxx' dans la fenêtre de description des unités soit via le lien situé sous la colonne TOEM du rapport de commandant (raccourci c). Le réglage maximum par défaut de TOE est de 100 pour toutes les unités. Quelque soit le réglage maximum de TOE en cours, les règles précédentes pour les pourcentages maximum de remplacement des unités d'infanterie allemandes et soviétiques sont prioritaires pour les unités d'infanterie n'étant pas en réorganisation. Les unités retirées et/ou fixées ne peuvent changer leur réglage maximum de TOE. Les unités retirées qui nécessite d'être complétées automatiquement ont leur TOE maximum réglé sur 100%.

18.2.3. La disponibilité des remplacements de composantes terrestres

Pour que les composantes terrestres puissent recevoir des remplacements, ceux-ci doivent être soit dans les stocks de production, soit pour les composantes terrestres construites à partir de points d'armement, il doit y avoir suffisamment de points d'armement dans les stocks pour construire les équipements associés à ce type de composante terrestre. Dans le cas des composantes terrestres endommagées retournant aux stocks, s'il y déjà les équipements appropriés dans les stocks pour correspondre au type de composante terrestre, aucun point d'armement ne sera utiliser et l'équipement en question sera prélevée des stocks, à raison d'un pour chaque composante terrestre renvoyée en remplacement. De plus, il doit y avoir des effectifs dans les stocks pour être associées aux équipements et combinées en composantes terrestres.

Toutefois, la simple disponibilité des équipements et effectifs des composantes terrestres ne signifie pas nécessairement qu'elles parviennent à l'unité nécessitant des remplacements. L'unité doit d'abord passer plusieurs tests pour s'assurer de l'obtention effective des remplacements, et leur quantité. Un cas particulier concerne les unités de l'Axe qui recevront plus difficilement des remplacements durant le premier hiver (22.3). Ceci fait que des équipements et effectifs de composante terrestre reste dans les stocks même si des unités en ont besoin. De plus, alors que les équipements et effectifs de certaines composantes terrestres sont construits et envoyés durant le segment de remplacement selon les besoins des unités, d'autres équipements automatiquement construits durant la phase de production et qui ne sont pas immédiatement utilisés peuvent finalement terminés à la casse si les composantes terrestres deviennent obsolètes et que trop d'équipements soient stockés proportionnellement au nombre d'unités utilisant encore ce type d'équipement de composante terrestre. Ce système permet de simuler de manière réaliste la planification de la production d'armements, dont certains ne seront jamais utilisés, contrairement à un système produisant tout au bon moment.

18.2.3.1. Les pertes d'équipements et les restrictions de remplacement des composantes terrestres blindées

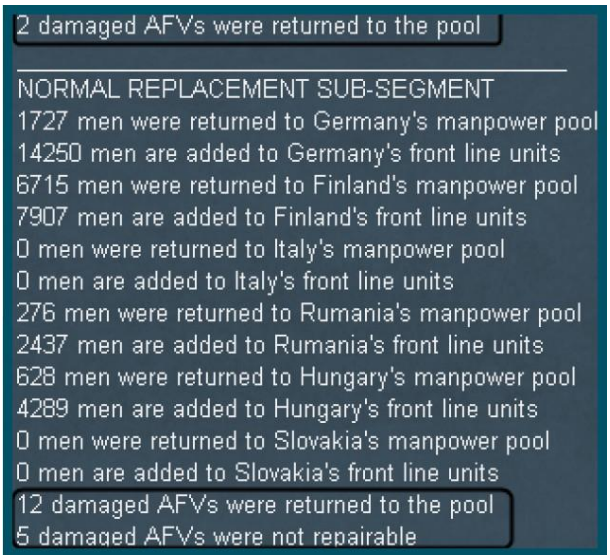
A cause de leur nature particulière, il y a plusieurs règles spécifiques pour les remplacements de composantes terrestres blindées. Le pourcentage de composantes terrestres blindées endommagées renvoyées aux stocks de production varie selon les conditions météorologiques indiquées ci-dessous :

Temps clair : 40%

Raspoutitsa : 20%

Neige : 30%

Blizzard : 20%



De plus, il y a un risque que les équipements d'une composante terrestre blindée (i.e. le « char » mais pas son équipage) soient détruits plutôt que de retourner aux stocks. Ce risque augmente à la fois avec l'éloignement d'un terminus ferroviaire et l'éloignement à l'intérieur du territoire soviétique (20.4.3.2).

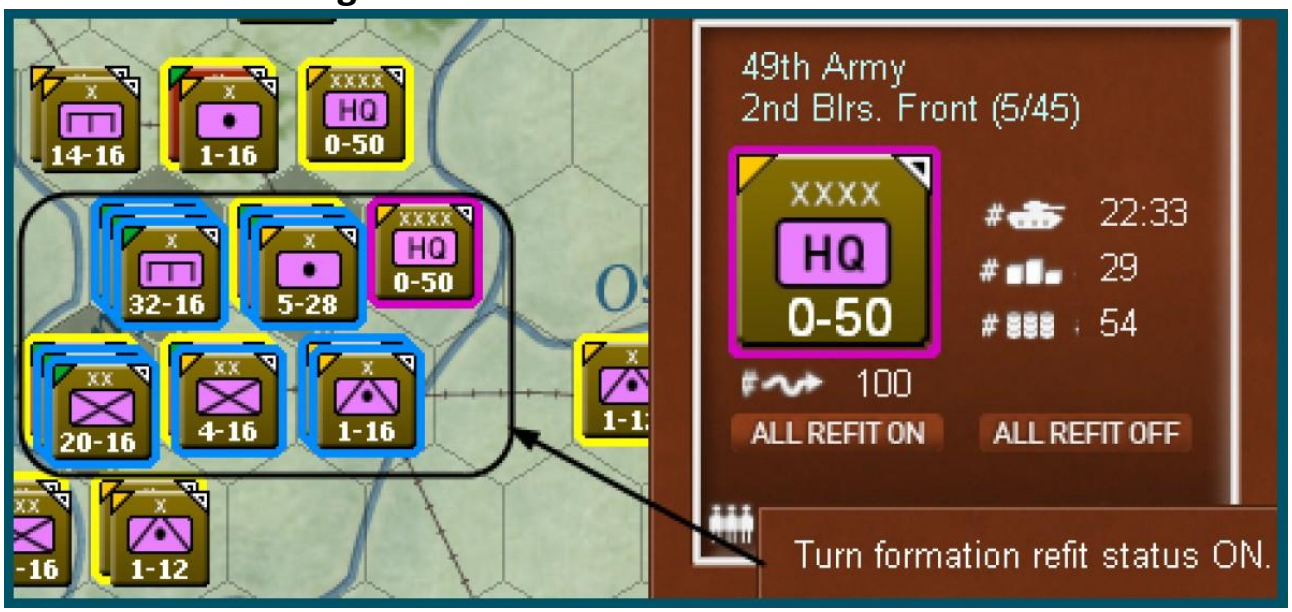
Enfin, les unités n'étant pas sur ou adjacente à un terminus ferroviaire ont plus de difficultés pour recevoir des remplacements de composantes terrestres blindées.

18.2.4. Les remplacements d'appareils des unités aériennes

Les unités aériennes peuvent recevoir des appareils en remplacement durant le segment de remplacement. La base aérienne à laquelle l'unité aérienne est rattachée doit être ravitaillée afin de percevoir des remplacements pour les unités stationnées. La réserve aérienne nationale est toujours considérée comme ravitaillée. Le nombre d'appareils reçu est basé sur la quantité disponible de ce type d'appareil dans les stocks de production et sur les besoins des unités aériennes, elle-même déterminée comme la différence entre le nombre maximum autorisé et le nombre actuellement disponible et non endommagé d'appareils dans l'unité aérienne. Les appareils de la réserve sont également réaffectés durant la phase de remplacement (8.1.1). Notez que si une unité aérienne a désactivé sa perception de remplacement, aucun appareil ne sera reçu (5.4.18).

(V.1.05.18) Les appareils endommagés non réparés durant la phase logistique peuvent être envoyés à la casse avec une probabilité plus grande pour les vieux modèles avec une endurance et une fiabilité faible.

18.3. Le mode réorganisation



Toutes les unités terrestres en mode réorganisation ont la priorité pour recevoir des replacements durant le sou-segment de réorganisation. Ce mode permet au joueur de différencier deux groupes d'unités, celles qui reçoivent les remplacements en premier, et celles qui ne reçoivent les remplacements qu'une fois que les premières en ont reçu autant que le permet leur éloignement du terminus ferroviaire le plus proche.

Les unités en réorganisation sont normalement les seules à recevoir des équipements modernisés, à moins que les stocks d'équipements plus anciens ne soit vide, auquel cas les unités n'étant pas en mode réorganisation se rééquipent si les équipements modernisés sont en quantité suffisante.

Tous les unités nouvellement créées et celles reformées après destruction apparaissent sur la carte en mode réorganisation. Les renforts n'apparaissent pas en mode réorganisation.

Le bouton du mode réorganisation située dans la barre latérale d'unité (5.2.3) peut être utilisé pour commuter individuellement des unités à ce mode. Il y a également des boutons sur les pions des QG qui placent directement toutes les unités rattachées à ce QG dans le mode réorganisation ou les retirent de ce mode.

Les unités adjacentes à un hexagone ennemi durant leur phase logistique ne reçoivent pas les bénéfices suivants : le bonus de moral quand il est inférieur à 50, les remplacements prioritaires, le bonus d'expérience quand elle est inférieure au moral, la priorité aux améliorations et aux échanges d'équipements. (V.1.04.22) Par contre, elles ont 25% de chance de recevoir plus de remplacements que si elles n'étaient pas en mode réorganisation (mais avec une forte variabilité selon la distance jusqu'au terminus).

La colonne unités du rapport de commandant (raccourci c) a également une colonne réorganisation pour placer des unités en mode réorganisation. Notez que pour ce qui concerne les remplacements, tous les QG et les unités de soutien sont considérés comme étant en mode réorganisation.

> **Conseil de jeu** : Si vous avez une unité sur un terminus ferroviaire et la placez en mode réorganisation à l'exception des autres, vous pouvez en un seul tour transformer une unité épuisée en une unité au complet (en supposant que les équipements et les troupes suffisants soient disponibles dans les stocks). Si l'unité est éloignée du terminus ferroviaire, il peu probable que l'impact soit significatif puisque les remplacements ne rejoindront pas l'unité.

18.4. Le retrait d'unités (V.1.05.28)

Certaines unités de l'Axe ou soviétiques seront retirées du jeu selon le calendrier des renforts et retraits (5.4.8). Une unité passe en mode retrait entre 4 et 6 tours avant la date indiquée par ce calendrier. L'unité est retirée durant la phase logistique du tour indiquée. Quand une unité de l'Axe est retirée de la carte, toutes ses unités soutien rattachées restent en jeu en étant automatiquement transférées au QG responsable de l'unité retirée.

18.4.1. Conditions et restrictions du retrait d'unités

Les unités programmées pour être retirées ne peuvent être dissoutes ou fusionnées. Pour les unités soviétiques, elles ne peuvent se fusionner ou se fractionner. Les unités statiques programmées pour être retirées sont automatiquement réactivées durant la même phase logistique de leur retrait, entraînant la dépense de points d'administration comme pour une réactivation volontaire. Cette réactivation peut entraîner la mise à zéro du nombre disponible de points d'administration, mais celui-ci ne peut descendre sous zéro. Quand une unité de l'Axe est retirée, si elle n'a pas au moins 75% de sa TOE, elle est placée dans la ville disponible la plus occidentale de la carte sa TOE fixée au maximum de 100%, et finalement fixée pour 250 tours. Dès que la TOE de l'unité atteint 75%, elle est retirée de la carte. Quand une unité en mode retrait atteint le tour précédent son retrait, elle est considérée comme étant en mode réorganisation. Les unités de soutien programmée pour être retirée le sont immédiatement à la date prévue, quelque soit l'état de leur TOE. Si une unité programmée pour être retirée est détruite avant son retrait, elle revient en jeu comme une unité vide ou presque vide et fixée pour 250 tours jusqu'à ce qu'elle recomplète sa TOE à 75%.

Une exception aux points précédents est que dans les scénarios courts n'incluant qu'une partie de la carte générale, les unités devant être retirées le sont même si leur TOE est inférieure à 75%.

18.5. Dissolution d'unités

Toutes les unités terrestres et aériennes peuvent être définitivement dissoutes et retirées du jeu, à l'exception des unités programmées pour être retirées. Pour dissoudre une unité, sélectionner '*DISBAND*' depuis la fenêtre de description de l'unité.

Ceci envoie les appareils des unités aériennes ou les équipements et effectifs des composantes des unités terrestres à leurs stocks respectifs. Toute unité de soutien rattachée à une unité dissoute est automatiquement rattachée au QG responsable de l'unité dissoute.

18.5.1. Conditions et restrictions de la dissolution d'unités

Les unités ne peuvent être dissoutes qu'à condition qu'il leur reste suffisamment de points de déplacement pour se déplacer jusqu'à une voie ferrée connectée au réseau de ravitaillement, et si elles sont à plus de trois hexagones d'une unité ennemie. Les unités fixées ou statiques ne peuvent être dissoutes. Une unité doit avoir au moins un point de déplacement pour se dissoudre. Les régions et zones fortifiées sont une exception puisqu'elles peuvent se dissoudre même sans point de déplacement et qu'elles ne sont pas tenues d'être à plus de trois hexagones d'une unité ennemie ; la seule condition est qu'elles ne doivent pas être fixées. L'option de dissolution n'apparaît pas dans la fenêtre de description des unités si les conditions précédentes ne sont pas réunies. Une dissolution nécessite et consomme un point d'administration.

18.5.2. Dissolution automatique des QG de Corps soviétiques

Les QG de Corps soviétiques sont automatiquement dissous selon les conditions suivantes :

Les QG de Corps mécanisés soviétiques sont dissous au plus tard en Août 1941.

Les QG de Corps de cavalerie et de fusiliers soviétiques sont dissous au plus tard en Novembre 1941.

19. Les territoires et armées des alliés de l'Axe et de l'URSS

Bien que les forces allemandes furent l'essentielle des forces d'invasion de l'Axe attaquant l'Union Soviétique, des unités alliées de Finlande, de Slovaquie, d'Italie, de Roumanie, et de Hongrie participèrent au conflit. L'axe utilisa également le territoire de la Yougoslavie et de la Bulgarie pour le transport de ces troupes et de son ravitaillement. Alors que les offensives soviétiques et occidentales atteignirent les frontières de ces nations de l'Axe, les alliés de l'Allemagne se rendirent un à un et quittèrent le conflit ou furent submergés. La reddition de la Roumanie et l'occupation soviétique de la Pologne conduisirent à la formation d'Armées roumaines et polonaises qui combattirent à côté de l'Union Soviétique.

19.1. Les alliés de l'Axe

L'Italie, la Roumanie, la Hongrie, la Slovaquie et la Finlande sont considérés comme des nations alliées de l'Axe. Les forces de ces états sont limitées de plusieurs manières.

19.1.1. Les règles générales concernant les alliés méridionaux de l'Axe

Les unités roumaines et hongroises ne sont pas autorisées de se déplacer ou de s'empiler ensemble dans le même hexagone.

Les unités italiennes, roumaines, hongroises et slovaques ne peuvent jamais se déplacer volontairement au nord de la ligne d'hexagone X 66 (les unités peuvent se déplacer dans cette ligne 66, mais pas dans la ligne 65 ou plus au nord). Cette ligne est affichée sur la carte et indiqué par la mention '*Axis Ally Limit Line*' (6.1).

De nombreuses unités italiennes et hongroises commençant des scénarios en Hongrie ou en Yougoslavie ou plus à l'ouest sont des garnisons fixées de manière permanente tandis que d'autres sont simplement fixées pour une importante durée. Si les soviétiques capturent une ville hongroise ou roumaine située soit à l'ouest de la colonne d'hexagones 60 ou au sud de la ligne d'hexagones 110, alors toutes ces unités alliées de l'Axe sur la carte ne sont plus fixées.

19.1.2. La Finlande

19.1.2.1. Les restrictions finlandaises

Les unités finlandaises ne peuvent jamais se déplacer volontairement au sud de la ligne d'hexagones 22, ni à l'est de la colonne d'hexagones 110. Cette ligne est affichée sur la carte et indiquée par la mention '*Finnish No Move Line*' (6.1).

De plus, à moins que Leningrad (les hexagones X81, Y16 et X80, Y15) ne soit sous contrôle allemand, les forces terrestres finlandaises ne peuvent attaquer d'unités ennemies situées au sud de la rivière Svir, ni attaquer d'unités ennemies dans les hexagones X80, Y14 ; X81, Y14 ; X81, Y13 et X82, Y13 ou n'importe quels hexagones situés au sud de cette ligne. Cette ligne est affichée sur la carte et indiquée par la mention '*Finnish No Attack Line*' (6.1). Bien qu'il n'y ait aucune interdiction aux unités finlandaises de se déplacer dans des hexagones au sud de cette ligne, même sous contrôle ennemi, les unités finlandaises subissent une pénalité de moral si elles sont situées au sud de la limite d'attaque finlandaise. Le moral des unités finlandaises diminue d'un point pour chaque tour où elles sont au sud de la limite d'attaque si leur moral est situé au dessus du Seuil Moral Finlandais. Le seuil est de 65 pour un hexagone au-delà de la limite, et se réduit de un pour chaque hexagone supplémentaire plus au sud de la limite. Il y a une réduction cumulative supplémentaire d'un point pour chaque colonne d'hexagone à l'est de la colonne X100 pour les unités finlandaises.

Enfin, à l'exception du soutien au sol, les missions aériennes finlandaises ne peuvent être accomplies sur ou au sud de la ligne Y15 jusqu'à ce que chaque hexagone de Leningrad aient été capturés par le joueur de l'Axe.

19.1.2.2. Les unités allemandes en Finlande

Les unités allemandes sont autorisées dans l'essentiel de la Finlande, mais elles sont restreintes dans leur capacité de déplacement à une petite partie de la Finlande et dans les régions au nord de Leningrad jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies. Les unités allemandes ne peuvent se déplacer à l'est depuis la Finlande dans les zones délimitées par les deux limites d'attaques et de déplacement finlandaises à moins que l'Axe ne contrôle Sviritsa (X90, Y12) ou Lodeynoe Pole (X92, Y12) ou les deux hexagones de Leningrad. Les unités allemandes débutant leur tour dans cette zone peuvent se déplacer normalement même si l'Axe ne remplit plus les conditions pour lever les restrictions, mais aucune autre unité allemande ne sera autorisée à pénétrer dans la zone jusqu'à ce que les conditions soient à nouveau remplies.

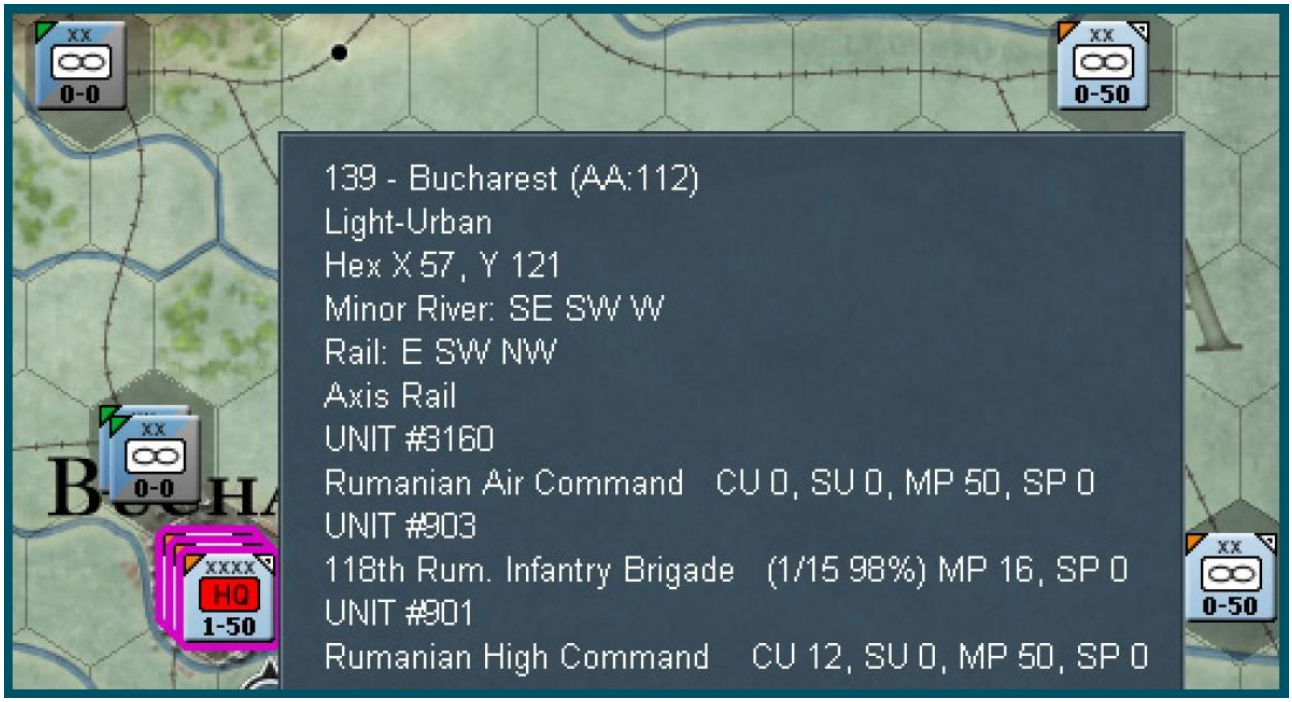
19.1.3. Le retrait italien

Toutes les unités italiennes doivent vérifier leur éventuel retrait du jeu à partir de Mai 1943. Si une unité italienne est ainsi choisie pour être retirer, elle voit son statut changé pour indiquer son retrait, sa dénomination listée dans le calendrier de renforts et retraits et elle sera retirée quatre tours plus tard. Les unités italiennes continuent à vérifier leur éventuel retrait chaque tour, entraînant le retrait complet des forces italiennes au bout de quelques mois.

19.1.4. La reddition des forces alliées de l'Axe

A l'exception de la Roumanie (19.1.4.1), les unités appartenant à des armées alliées de l'Axe sont immédiatement retirées du jeu si leur état se rend, ceci inclut les unités de soutien anti-aériennes rattachées aux villes, agglomérations ou hexagones urbanisés. Les états alliés de l'Axe vérifient leur éventuelle reddition durant chaque phase logistique de l'Axe. Notez que lors de la vérification de reddition des états alliés de l'Axe, toute ville, agglomération ou hexagone urbanisé occupé par les soviétiques doit être lié au réseau de ravitaillement soviétique (V.1.05.37) par un chemin n'excédant pas les 30 *MP* entre la ville et un terminus ferroviaire, ou 100 *MP* si cette ville est une capitale pour déclencher les conditions de reddition. Ceci signifie qu'une unité parachutiste soviétique larguée derrière les lignes ennemies et capturant une ville qui pourrait entraîner la reddition d'un état allié de l'Axe n'aura pas d'effet sur la reddition jusqu'à ce que la ville soit reliée au réseau de ravitaillement soviétique.

19.1.4.1. La reddition roumaine



La Roumanie se rend automatiquement si Bucarest est contrôlée par les soviétiques. Il y a une chance que la Roumanie se rende si, après le 1er Janvier 1942, une ville ou une agglomération roumaine située dans la région dont les coordonnées Y sont supérieures ou égales à 105 est contrôlée par les soviétiques. A l'exception de la plus grande partie du « saillant » au nord-est du pays et à l'est de la Hongrie, cette région comprend donc l'essentielle de la Roumanie. Si cette condition est remplie, alors une valeur seuil de reddition (*ST*) est calculée égale à 2 plus 1 pour chaque division allemande dans Bucarest plus 2 points supplémentaires pour chaque division d'élite de la SS. La *ST* ne peut jamais être supérieure à 9. Une fois la *ST* déterminée, si un Dé(10) > *ST*, alors la Roumanie se rend.

> **Exemple de jeu** : 2 divisions d'infanterie et une division d'élite de la SS dans Bucarest donne une ST de 7 (2 de base + 3 divisions + 2 pour la division d'élite de la SS). Chaque tour où les conditions pour une éventuelle reddition sont réunies, il y a donc 30% de risque que la Roumanie capitule.

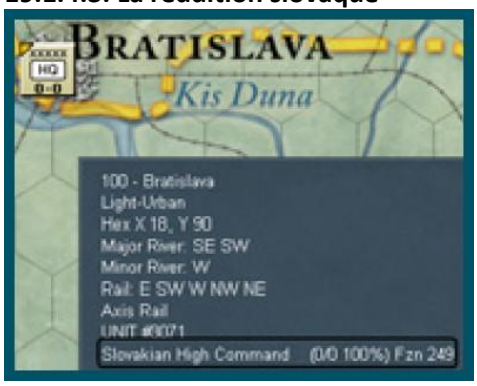
Dès la reddition roumaine, toutes les bases aériennes roumaines, les QG aériens, ceux de groupe d'Armées et le GQG sont automatiquement dissous. Pour les autres unités terrestres roumaines, si des unités roumaines et non-roumaines sont empilées dans le même hexagone, alors le camp dont les unités ont la plus petite valeur de combat voit ses unités dissoutes. Les QG roumains sont automatiquement dissous s'ils sont adjacents à une unité de l'Axe sans être empilés à une unité de combat amie. Toutes les unités roumaines non dissoutes (par une dissolution automatique ou par l'empilement avec des unités de l'Axe) sont automatiquement converties en unités roumaines pro-soviétiques. Quand les unités roumaines sont ainsi converties en unités roumaines pro-soviétiques, les unités sur-carte prennent le contrôle soviétique des hexagones comme si elles venaient de se déplacer dans cet hexagone. Le contrôle soviétique des hexagones s'effectue également pour le placement d'unités créées en tant qu'unités d'armée roumaine soviétique (19.3). Toute ville, agglomération ou hexagone urbanisé de nationalité roumaine non occupé par une unité non-roumaine de l'Axe passe également sous contrôle soviétique. (V.1.05.28) Les voies ferrées passant sous contrôle soviétique ne sont endommagées que pour les hexagones adjacents à une unité allemande. (V.1.05.32) Les unités hongroises peuvent pénétrer en Roumanie une fois que celle-ci s'est rendue.

Toute ville, agglomération ou hexagone urbanisé changeant passant ainsi sous contrôle soviétique change également le contrôle des hexagones adjacents tant qu'aucune unité non-roumaine de l'Axe n'est présente dans ces hexagones.

19.1.4.2. La reddition hongroise

La Hongrie se rend si Budapest est contrôlée par les soviétiques. Il y a une chance que la Hongrie se rende si, après le 1er Janvier 1942, soit Nyiregyhasa (X39, Y93) soit Arad (X36, Y106) est sous contrôle soviétique. Si cette condition est remplie, alors une valeur seuil de reddition (*ST*) est calculée égale à 7 plus 1 pour chaque division allemande dans Budapest plus 2 points supplémentaires pour chaque division d'élite de la SS. Une fois la *ST* déterminée, si Dé(10) > *ST*, alors la Hongrie se rend. (V.1.05.32) Les unités roumaines peuvent pénétrer en Hongrie une fois que celle-ci s'est rendue.

19.1.4.3. La reddition slovaque

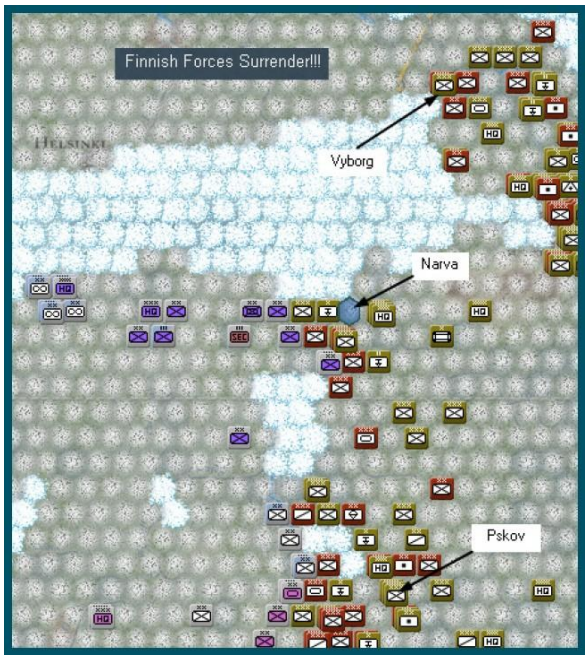


La Slovaquie se rend si Bratislava est contrôlée par les soviétiques. Il y a une chance que la Hongrie se rende si, après le 1er Janvier 1942, Lvov ou n'importe quelle ville ou agglomération slovaque est sous contrôle soviétique. Si cette condition est remplie, alors une valeur seuil de reddition (*ST*) est calculée égale à 2 plus 1 pour chaque division allemande dans Bratislava plus 2 points supplémentaires pour chaque division d'élite de la SS. La *ST* ne peut jamais être supérieure à 9. Une fois la *ST* déterminée, si Dé(10) > *ST*, alors la Slovaquie se rend.

19.1.4.4. La reddition de la Finlande

La Finlande se rend si Helsinki est contrôlée par les soviétiques. Il y a une chance que la Finlande se rende si, après le 1er Janvier 1942, une ville ou une agglomération finlandaise est sous contrôle soviétique, ou si Vyborg, Narva et Pskov sont toutes sous contrôle soviétique. Si une de ces conditions est remplie, alors une valeur seuil de reddition (*ST*) est calculée égale à 2 plus 1 pour chaque division allemande dans Helsinki plus 2 points supplémentaires pour chaque division d'élite de la SS. La *ST* ne peut jamais être supérieure à 9. Une fois la *ST* déterminée, si Dé(10) > *ST*, alors la Finlande se rend.

Dès que la Finlande se rend, tous les hexagones en Finlande contrôlés par l'Axe deviennent neutres, et les unités allemandes s'y trouvant sont retirées et retournées en jeu en tant que renforts.



Les unités de l'Axe et soviétiques sont alors interdites de pénétrer ou de prendre le contrôle de n'importe quel hexagone neutre de Finlande, ainsi que d'y effectuer n'importe quel type de déplacement ou de parachutage. Tous les hexagones contrôlés par les soviétiques en Finlande restent contrôlés et les unités soviétiques s'y trouvant restent sur la carte.

19.2. La Bulgarie et la Yougoslavie

Au début du jeu les unités de l'Axe peuvent se déplacer en Yougoslavie et en Bulgarie et tracer leurs lignes de ravitaillement via les réseaux ferroviaires yougoslave et bulgare. Les unités soviétiques ne peuvent jamais entrer dans ces territoires.

Dès que la première unité soviétique ravitaillée se déplace adjacent à la frontière bulgare ou yougoslave, ces états se rendent automatiquement et deviennent des « zone totale d'exclusion » pour les deux joueurs. Aucun déplacement d'aucun type ne peut être dans cette zone et aucun ravitaillement ne peut y circuler. Toute unité de l'Axe dans les états concernés au moment de leur reddition (ou toute unité des deux camps forcées d'y retraiter par la suite) peut se déplacer hors de ces pays, mais ne peut y retourner. Dans la plupart des cas les redditions bulgares et yougoslaves sont des événements distincts, mais une unité soviétique pénétrant dans un hexagone contigüe aux deux frontières (X42, Y120) déclenche simultanément la reddition des deux états.

19.3. Les armées alliées des soviétiques

La reddition de la Roumanie et la capture d'une portion suffisante du territoire polonais entraîne la création d'Armées roumaines et polonaises prosoviétiques. Dès la reddition roumaine, en plus de la conversion des unités terrestres roumaines présentes sur la carte selon la section 19.1.4.1 ci-dessus, la 1ère Armée Roumaine prosoviétique apparaît dans des hexagones aléatoires du centre de la Roumanie. La capture par les soviétiques de Varsovie ou Lublin entraîne la création du QG de la 2ème Armée Polonaise et de ses unités rattachées qui apparaissent à l'est de Brest Litovsk dans les parages de l'hexagone X56, Y 68. La 2ème Armée Polonaise est fixée pour 22 tours après sa création qui ne peut jamais intervenir avant 1944 (v1.0). De plus, la 1ère Armée Polonaise arrive en tant que renfort normal.

Puisqu'il n'y a pas de production et de mobilisation spécifique pour les unités roumaines et polonaises dans le camp soviétique, toutes les unités roumaines et polonaises utilisent l'économie soviétique pour leurs remplacements. Quand la Roumanie se rend, tous les équipements roumains et leur TOE se convertissent automatiquement aux standards soviétiques (*SU*).

20. Le ravitaillement

« Les amateurs étudient la tactique, les professionnels étudient la logistique ».

Toutes les unités doivent avoir accès à une quantité suffisante de ravitaillement pour agir efficacement. Il ya trois types de ravitaillement dans WITE ; le ravitaillement général, les munitions et le carburant. Le ravitaillement général, ainsi que les munitions et le carburant, sont générés par les systèmes de production de chaque camp. Pour que les unités reçoivent les différents approvisionnements durant le segment de ravitaillement der la phase logistique, elles doivent être à portée du réseau de ravitaillement, dont la partie principale consiste en un réseau de voies ferrées non endommagées connectant les sources permanentes de ravitaillement et incluant des dépôts dans les agglomérations et les hexagones urbanisés. Les ports peuvent également être connectés au réseau de ravitaillement, permettant d'être ravitaillé au-delà des mers. Les véhicules génériques du parc de véhicules sont utilisés pour franchir l'espace entre le terminus, à savoir le dernier hexagone de voie ferré non endommagé d'une ligne connectée et donc considéré comme source de ravitaillement, et les unités nécessitant du ravitaillement. Le ravitaillement est plus efficacement distribué via le QG auquel les unités de combat sont rattachées, mais peut également être distribué directement à partir du terminus ferroviaire si les unités de combat ne peuvent le recevoir depuis les QG supérieurs. La quantité de ravitaillement distribué dépend de nombreux facteurs, dont la distance entre le terminus et l'unité, ou le fait que l'unité se soit déplacer lors du tour précédent, ou la pénurie de véhicules dans le parc cet dans l'unité. Le ravitaillement peut être stocké dans des dépôts d'approvisionnement et de carburant abrités par les QG et les joueurs peuvent désigner des QG de Corps de l'Axe ou d'Armée soviétique pour un renforcement du ravitaillement. Les unités sont dans l'un des trois statuts de ravitaillement ; ravitaillé, ravitaillé par une tête de pont, et isolé. Être isolé peut être du soit à l'incapacité d'accéder au réseau soit parce que la distance entre l'unité et la source de ravitaillement est trop longue. Les unités isolées ne peuvent être ravitaillées que par air. Les villes, agglomérations et hexagones urbanisés isolés ou n'ayant pas de source de ravitaillement proche peuvent souffrir de famines endommageant sa capacité de mobilisation.

20.1. Le réseau de ravitaillement

Le réseau de ravitaillement est formé de cinq éléments, les sources permanentes de ravitaillement, le réseau ferroviaire, incluant les agglomérations et les hexagones urbanisés connectés, les ports, les QG et leurs dépôts (V.1.05.28) ainsi que les agglomération proches des QG par où transite approvisionnement et carburant, et le parc de véhicules. Le réseau de ravitaillement assure plusieurs fonctions en plus de celle de stocker et de distribuer les différents approvisionnements et le carburant. Ceux-ci sont générés par le système de production et stockés dans les agglomérations et les hexagones urbanisés du réseau ferroviaire afin d'être utiliser par leurs sites de productions ou directement par les unités proches. La capacité de d'une unité à recevoir des remplacements et à réparer les appareils aériens ou les composantes terrestres endommagés dépend de sa position relative par rapport au réseau de ravitaillement. Toutes ces fonctions sont effectuées automatiquement durant la phase de logistique.

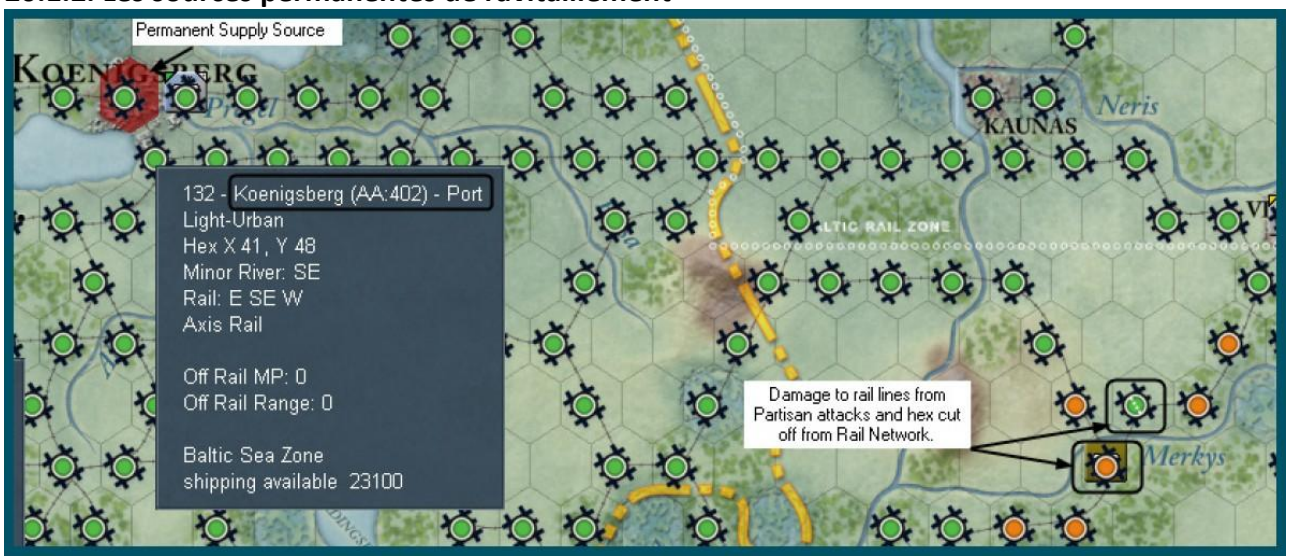
20.1.1. Réseau et terminus ferroviaire

Un réseau ferroviaire consiste en un chemin continu d'hexagones de voies ferrées non endommagées sous contrôle connecté à une source permanente de ravitaillement. Le dernier hexagone sous contrôle et non-endommagé à la fin de chaque ligne de ce réseau est désigné comme étant un terminus ferroviaire. Les conditions de distance pour la distribution du ravitaillement (20.4.1) ne s'appliquent qu'après ce terminus. Notez que les voies ferrées adjacentes aux unités ennemies sont considérées comme non connectées au réseau ferroviaire.

Ces hexagones ne peuvent être utilisés pour le déplacement ferroviaire et ne sont pas considérés comme terminus pour le ravitaillement, mais pour la distribution de ravitaillement jusqu'à un tel hexagone de voie ferrée adjacent à une unité ennemie mais non endommagée, tant qu'elle ne quitte pas déjà une zone de contrôle ennemie, le coût de cet hexagone n'est que d'un point de déplacement (au lieu de payer le plein coût du terrain présent dans l'hexagone). Ceci est également valable pour le ravitaillement au-delà d'étendues d'eau ou la distribution au-delà hors du réseau ferroviaire jusqu'à ces hexagones de voie ferrée non endommagée adjacents à l'ennemi. Cette règle représente le fait que si la voie ferrée ne peut être utilisée jusqu'à proximité du front, sa présence signifie de meilleures communications par rapport à un hexagone sans voie ferrée ou avec une voie endommagée.

> **Conseils de jeu** : Si vous incarnez le joueur de l'Axe, faites attention aux attaques de partisans soviétiques sur vos voies ferrées. Dans le cas contraire, leurs actions peuvent endommager suffisamment d'hexagones de voies ferrées pour couper certaines de vos forces du réseau ferroviaire et de ravitaillement.

20.1.2. Les sources permanentes de ravitaillement



La mise en place d'un réseau ferroviaire et sa connexion au réseau de ravitaillement nécessite une ligne continue d'hexagones de voies ferrées jusqu'à une source de ravitaillement.

Les sources permanentes de ravitaillement de l'Axe :

Magdeburg

Linz

Königsberg

Helsinki

Les sources permanentes de ravitaillement soviétiques :

Chelyabinsk

Baku

Les scénarios courts qui n'utilisent pas la totalité de la carte peuvent avoir d'autres sources permanentes de ravitaillement pour chaque camp.

Toutes les sources permanentes de ravitaillement sont ombrées de rouge quand le bouton (raccourci r) d'information des dommages ferroviaires est activé (5.1.2.1).

20.1.3. Le ravitaillement portuaire

A l'exception du ravitaillement à travers le Lac Ladoga, un port qui borde une zone maritime permettant le transport stratégique (i.e. Baltique / Mer Noire / Mer d'Azov / Mer Caspienne) ayant au moins un port contrôlé connecté au réseau ferroviaire de ravitaillement est considéré comme faisant parti du réseau de ravitaillement. Toutefois, seul l'hexagone du port est considéré comme connecté. Distribuer le ravitaillement à partir de cet hexagone jusqu'à un hexagone ou une unité peut être effectué le long de voies ferrées contrôlées et non endommagées (même si ces hexagones ne sont pas considérés comme faisant parti du réseau ferroviaire), s'il ne quitte pas une zone de contrôle ennemie, sans que les hexagones compte dans la distance hors réseau ferroviaire. Le coût de déplacement est en effet augmenté de 1 pour de tels hexagones.
Si l'hexagone est adjacent à une unité ennemie, 1 est ajouté à la fois au décompte de distance et de coût de déplacement. Ceci représente l'usage limité du réseau ferroviaire dans de telles circonstances et les conditions améliorées par la présence de voies de communications permettant donc la distribution de ravitaillement (bien qu'inférieure à la normal) via des ports connectés par des voies maritimes.

Pour ce qui concerne le ravitaillement par les ports du Lac Ladoga, les coûts de déplacement dans les hexagones du lac sont expliqués dans la section 20.4.1 (le coût du lac au port ou l'inverse, et les coûts sur le lac gelé sont ainsi listés). Toutefois, les coûts listés ci-dessus pour les déplacements et les distances hors réseau ferroviaire s'appliquent depuis les ports du lac Ladoga et le long de lignes ferroviaires. En plus de la section de la ligne de ravitaillement sur le Lac Ladoga, toute autre section au-delà d'une voie maritime (de Leningrad à Oranienbaum en 1942 par exemple) paie également un surcout de point de déplacement pour cette section maritime de la Baltique ainsi qu'un coût en hexagones. Par exemple, en 1942 Leningrad est à 13 point de déplacement et à 1 hexagone du réseau ferroviaire, et Oranienbaum à 20 points et 4 hexagones.

20.1.4. Le parc de véhicules

Le parc de véhicules représente les véhicules génériques dédiés à la portion non ferroviaire du réseau de ravitaillement. Durant le sous-segment des besoins en ravitaillement des unités de la phase logistique, l'ordinateur détermine le nombre de véhicules nécessaire dans le parc pour remplir les besoins en ravitaillement.

Ce nombre est basé sur la consommation du ravitaillement et du carburant, la distance depuis le terminus ferroviaire et le nombre actuel de véhicules organiques aux unités de combat, qui augmente de 1 véhicule nécessaire dans le parc pour chaque paire de véhicules présents dans l'unité.

20.1.4.1. Le modificateur de pénurie de véhicules

Si le nombre actuel de véhicules dans le parc est inférieur aux besoins requis, alors le modificateur de pénurie de véhicules réduit la quantité d'approvisionnement délivré aux unités durant le segment de ravitaillement. Ce modificateur est un coefficient multiplicateur utilisé pour pondérer la quantité de ravitaillement qui aurait été délivrée aux unités après que les autres modificateurs aient été appliqués. Il est calculé pour chaque unité selon la formule A x véhicules dans le parc / véhicules requis dans le parc, où A est égal au niveau de logistique du joueur (fixé selon le niveau de difficulté dans l'écran des options de jeu). Si l'unité ou le QG est à moins de 10 points de déplacement d'un terminus ferroviaire (ou de son QG si le ravitaillement est délivré depuis celui-ci) alors 5 x (10 – points de déplacement jusqu'au terminus ou QG) est ajouté à A, mais le modificateur ne peut jamais dépasser 100%. Par exemple, dans une partie ou le niveau de logistique est de 100, une unité située à 3 points de déplacement de son QG requérant 150 points de carburants, mais n'en recevant que 120 suite aux autres modificateurs. Le modificateur de pénurie de véhicules impacte ces 120 points de carburant à distribuer. Si le nombre actuel de véhicules dans le parc est de 80 milles alors que 200 milles sont requis, le modificateur sera (100 + 5 (10-3)) x 80 000 / 200 000 soit 54%. La quantité de carburant reçue par l'unité ne sera donc pas de 120 mais de 64 (54% de 120). Notez qu'en surveillant le nombre de véhicules dans le parc, soit dans la boite d'information (5.1.5) ou dans la partie droite de l'écran de production (5.4.3), le joueur en phase peut obtenir une idée de l'impact du modificateur de pénurie de véhicule. En utilisant l'exemple précédant, le modificateur peut aller de 40% (80 000 / 200 000) pour des unités situées à plus de 10 points de déplacement d'un terminus, à 60% pour celles situées dans le même hexagone que le terminus. La position idéale est donc de placer les QG sur un terminus ferroviaire et proche de leurs unités rattachées pour minimise le modificateur de pénurie de véhicules.

La seule exception à ce qui précède concerne les unités statiques qui ne subissent pas de pénalités pour pénurie de véhicules quant elles reçoivent de l'approvisionnement ou du carburant depuis leur QG tant que la distance qui les sépare est à la fois inférieure à 4 hexagones et à moins de 10 points de déplacement.

20.1.4.2. Réattribution d'urgence de véhicules

Durant le sous-segment de réattribution d'urgence de véhicules juste avant que l'ordinateur ne fixe le ravitaillement nécessaire aux unités, si le nombre de véhicules dans le parc est inférieur au quart des besoins, alors l'ordinateur transfert automatiquement des véhicules organiques depuis les unités jusqu'à parc pour atteindre au moins le quart des véhicules nécessaires. Une fois cet ajustement effectué, 10% des véhicules du parc sont endommagés. Après le segment de ravitaillement, un ajustement normal de véhicule est effectué. Les joueurs doivent donc être très attentifs à ne pas laisser les véhicules chuter sous le quart des besoins du parc durant leur tour. Ceci peut se dérouler si un joueur déjà en situation de pénurie déplace de nombreux QG ayant des dépôts de carburant ou de ravitaillement obligeant ainsi un transfert de véhicules depuis le parc jusqu'aux QG (20.1.5).

Notez que les unités motorisées sur-carte peuvent subir une pénalité de déplacement si elles n'ont pas le nombre requis de véhicules (14.1.2).

20.1.4.3. L'usure des véhicules génériques

Les véhicules du parc subissent une usure basée sur leur usage durant le segment de ravitaillement en déplaçant le ravitaillement depuis les terminus ferroviaires. Les véhicules des unités sur la carte subissent également une usure durant la phase de ravitaillement selon les points de déplacement dépensés par l'unité durant la phase de déplacement précédente. Ceci s'applique aux véhicules génériques ; l'usure des blindés et les véhicules de combat est calculée en utilisant leur niveau de fiabilité (9.6).

20.1.5. Le ravitaillement et les QG

Les QG à portée (20.4.1) servent de sources de ravitaillement à leurs unités de combat rattachées. Les QG supérieurs n'ont pas d'impact sur le ravitaillement des unités, seul le QG auquel elles sont directement rattachées en a un. Par exemple, dans le cas où le QG de la 3ème Armée soviétique est rattaché au QG de Front de Kalinin, la 3ème Armée fournit le ravitaillement pour ses unités de combat rattachées, mais le Front de Kalinin n'en fournit qu'à celles qui lui sont directement rattachées. L'exception concerne les bases aériennes et les unités de réparations ferroviaires qui ne sont pas considérés comme des QG pour le ravitaillement et peuvent en recevoir du QG auquel elles sont rattachées.

20.1.5.1. Le ravitaillement des QG et les dépôts

Les véhicules du parc sont utilisés pour déplacer le ravitaillement depuis les terminus ferroviaires jusqu'aux QG. S'il y a des véhicules surnuméraires dans le parc, alors les QG commencent à stocker l'approvisionnement et le carburant dans des dépôts pour réduire les besoins ultérieurs. Chaque dépôt contient 1 tonne d'approvisionnement ou de carburant. Les QG servant comme source de ravitaillement pour leurs unités rattachées utilisent en priorité les dépôts tentent seulement ensuite d'obtenir ce dont ils ont besoin depuis le terminus ferroviaires le plus proche. Quand un QG se déplace, il utilise instantanément des véhicules du parc pour déplacer ses dépôts. La quantité utilisée dépend du pourcentage du potentiel de déplacement utilisé par le QG. S'il utilise 100% de son potentiel durant le tour, cela nécessite un véhicule par dépôt. S'il n'y a pas assez de véhicules dans le parc, alors les dépôts en excès sont détruits. Durant la phase logistique, après le segment de ravitaillement, les véhicules des unités et du parc sont ajustés selon les besoins. Ainsi après la distribution du ravitaillement, la plupart des véhicules « inactifs » sont renvoyés depuis les QG les ayant utilisés pour déplacer les dépôts jusqu'au parc.

Mais, si le nombre de véhicules dans le parc tombe sous le tiers des besoins (le nombre de véhicules du parc passe alors au jaune dans la boite d'information), tout QG se déplaçant laisse alors derrière elle dans les villes, agglomérations et hexagones urbanisés les plus proches les dépôts. Dès qu'un QG est déplacé involontairement ou en urgence, il perd tous ses dépôts de ravitaillement et de carburant.

> **Conseil de jeu** : Vous devez être particulièrement attentif à la valeur du parc de véhicules à la fin de votre tour, car au plus il est faible, au plus la pénalité sera lourde durant le segment de ravitaillement suivant. Le principe étant que si vous déplacez des QG avec de lourds dépôts, vous en paierez le coût dans le segment de ravitaillement diminuant le nombre de véhicules du parc disponibles pour déplacer le ravitaillement des terminus ferroviaires à vos QG et depuis ceux-ci jusqu'aux unités de combat.

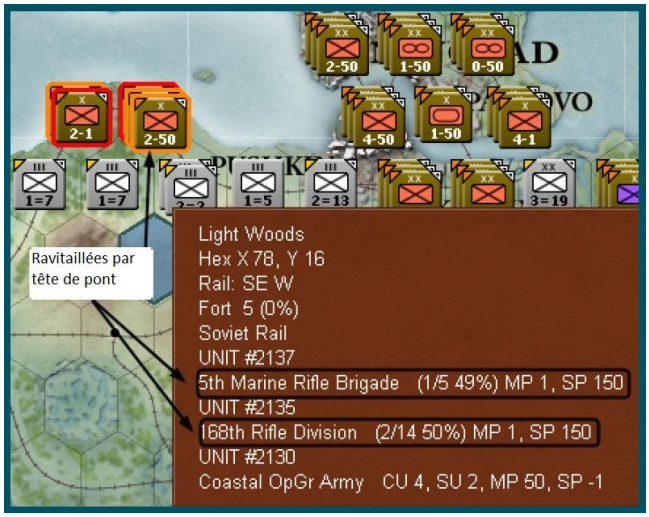
20.2. Les statuts de ravitaillement

Durant la partie ravitaillement de la phase de logistique, les unités du joueur en phase sont évaluées selon trois statuts possibles de ravitaillement : ravitaillée, ravitaillée par une tête de pont, ou isolée. Une unité est ravitaillée si elle peut atteindre un terminus ferroviaire en 100 points de déplacement ou moins. Une unité qui n'est pas ravitaillée ainsi peut être néanmoins ravitaillée par une tête de pont si elle est située sur un hexagone de côte dans une zone maritime où son camp possède une capacité de transport stratégique maritime. Si l'unité n'est ni ravitaillée, ni ravitaillée par une tête de pont alors elle est considérée comme isolée (15.12). Durant la phase d'action, les unités du joueur en phase (mais pas celles du joueur non en phase) peuvent voir leur statut de ravitaillement changé selon les circonstances. Dès qu'une unité se déplace ou combat, son statut est vérifié. Si certaines actions rétablissent un trajet de 100 *MP* ou moins entre une unité isolée et un terminus ferroviaire, alors l'unité n'est plus isolée.

Une unité peut aussi se déplacer de telle manière pour ne plus être isolée si elle parvient 100 MP ou moins d'un terminus. Les unités effectuant des transports amphibies peuvent changer leur statut en ravitaillement par tête de pont si elles ne sont pas considérées comme ravitaillées. Les exceptions à ces changement de statut de ravitaillement sont que si une unité ravitaillée par tête de pont se déplace hors de l'hexagone côtier elle ne bascule pas immédiatement en statut isolée, et qu'une unité isolée qui atteint un hexagone côtier qui peut fournir du ravitaillement par tête de pont ne sera pas immédiatement ravitaillée pas la tête de pont. Le statut actuel de chaque unité est affiché dans sa fenêtre de description. Si l'unité est indiquée comme étant ravitaillée, les *MP* jusqu'au terminus sont indiqués entre parenthèses (*In supply 54 MP*). Le bouton de commutation des statuts de ravitaillement dans le menu d'information (5.1.2.1) met en surbrillance les pions des unités isolées en rouge, les pions des unités à 50 MP ou plus d'un terminus mais toujours ravitaillées en jaune, et ceux des unités ravitaillées par tête de pont en orange. Le pion dans la barre latérale est toujours entouré de la couleur adéquate si l'unité n'est pas ravitaillée. Ces cadres de couleurs changent si le statut se modifie durant la phase d'action. Les statuts sont également affichés dans le rapport de commandement (26.4, appendice D).

20.2.1. Le statut de ravitaillement par tête de pont

Les unités ravitaillées par tête de pont ne reçoivent qu'une partie du ravitaillement ; de la même manière que si elles étaient très éloignées d'un terminus ferroviaire. Elles ne reçoivent pas de remplacements, et elles ne renvoient pas leurs composantes terrestres endommagées au stock de production. Si elles sont forcées de reculer, elles le font comme si elles étaient isolées (15.12). Pour tous les autres aspects, elles sont traitées comme étant ravitaillées.



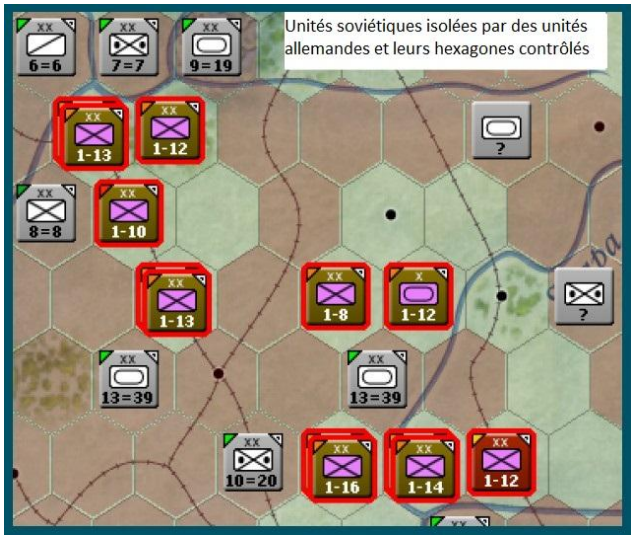
Notez la différence entre les unités recevant leur ravitaillement par tête pont et celles situées sur des hexagones côtiers recevant leur ravitaillement par un port puisque ces dernières peuvent dérouter après avoir perdu un combat.

20.2.1bis Statut de ravitaillement par base aérienne (V.1.05.18)

Les unités aériennes isolées peuvent être changées en un statut équivalent à celui des têtes de pont sous certaines conditions. Si un joueur transporte du ravitaillement jusqu'à une base aérienne isolée, il est immédiatement distribué parmi les unités isolées qui peuvent accéder à la base. Si la quantité reçue durant le tour égale 5% ou plus des besoins de toutes les unités, alors leur statut passe immédiatement en ravitaillement par base aérienne (encadrées en orange plutôt qu'en rouge). Le total nécessaire est l'addition de l'approvisionnement, du carburant et des munitions nécessaires listés pour chaque unité. Donc une division avec un total nécessaire de 1100 tonnes recevant au moins 55 tonnes obtient immédiatement ce statut qui dure jusqu'à la prochaine phase logistique. Les unités dans ce statut subissent toujours les pénalités pour être en pénurie de munitions. La base utilisée doit être en terrain clair ou en terrain légèrement boisé. La fenêtre de description de l'unité dans le statut de ravitaillement de base aérienne affiche par exemple les informations suivantes : *'Air Head Supply 400/20 (5%)'* ce qui signifie le total nécessaire, la quantité reçue et le pourcentage reçue. En mode de transport aérien, le joueur peut cliquer-gauche sur une base aérienne et afficher la fenêtre de description de la base pour voir la liste des unités isolées accédant à cette base, le total des besoins de chaque unité, et la quantité de ravitaillement envoyés à chaque unité. Dans la partie droite de la fenêtre, une ligne indique par exemple *'Air Supply Range : 10'* En cliquant sur cette ligne, le joueur peut entrer un nombre entre 1 et 10 qui fixe la portée jusqu'à laquelle les unités isolées pourront utiliser le ravitaillement issu de cette base. Les bases aériennes peuvent se déplacer avant de recevoir le ravitaillement mais plus ensuite. Les soviétiques ne peuvent utiliser cette fonction durant le tour du 22 Juin 1941.

20.2.2. Les unités isolées

Les unités isolées ne peuvent recevoir du ravitaillement que par voie aérienne, ne reçoivent pas de ravitaillement et ne renvoient pas leur leurs composantes terrestres endommagées au stock de production. Voir la section 15.12 pour les effets du combat sur les unités isolées. (V1.05.18) Les tests de commandement des valeurs administratives et d'initiative sont deux fois plus durs pour des unités isolées.



20.3. Les types et les usages du ravitaillement

Comme cela a déjà était indiqué, le ravitaillement se distingue selon trois types : le ravitaillement général (ou approvisionnement), les munitions et le carburant. Chaque type est utilisé spécifiquement. En général, l'approvisionnement est plus important pour les unités non-motorisées et le carburant pour les unités motorisés, mais toutes les unités on besoin de munitions qui est généré par l'approvisionnement.

20.3.1. L'approvisionnement

Toutes les unités ont besoin d'approvisionnement en nourriture et en fournitures diverses. Les munitions sont également déduites de l'approvisionnement selon les besoins (20.3.2). L'approvisionnement représente également le fourrage pour les chevaux et est donc nécessaire pour le déplacement des unités non-motorisées (14.1.2). Notez que la consommation d'approvisionnement en nourriture et fournitures diverses se déroule lors de la phase logistique avant le tour, ce qui peut entraîner un pourcentage inférieur aux prévisions d'approvisionnement, en particulier pour les unités motorisées. Puisque les unités motorisées ne nécessite pas de fourrage pour les chevaux, elles requièrent moins d'approvisionnement, mais un plus grand pourcentage de celui-ci est utilisé chaque tour dans la phase logistique. Les unités non-motorisées nécessitent plus d'approvisionnement pour le fourrage dépensé durant les déplacements.

L'approvisionnement est également utilisé comme un élément de la réduction de la fatigue des composantes terrestres durant la phase logistique.

20.3.2. Les munitions

Toutes les unités nécessitent des munitions pour le combat. Les unités de combat ayant un faible pourcentage de munitions disponibles ont une efficacité nettement moindre au combat, en particulier en attaque. De plus, les unités adjacentes à des unités ennemies durant la phase logistique utilisent approximativement 1% de leurs munitions pour simuler les combats de faible intensité comme les patrouilles. Les munitions ne sont pas produites séparément, mais sont initialement intégrées à l'approvisionnement. Celui-ci est converti en munition pour chaque unité de combat ou de soutien selon leurs besoins en approvisionnement et munitions. Par exemple, 10 tonnes d'approvisionnement délivrés à une unité de combat seront convertis en X tonnes d'approvisionnement et Y tonnes de munitions, ou X+Y=10. La répartition exacte dépend des besoins de l'unité pour chaque type de ravitaillement.

20.3.2.1. Pénuries de munitions soviétiques

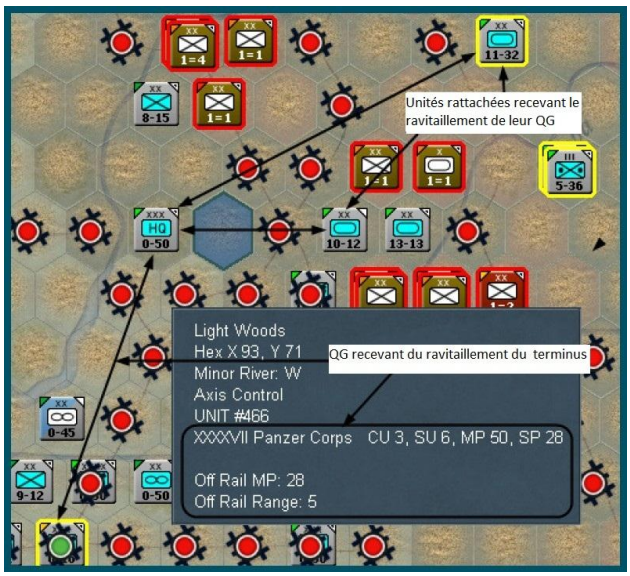
Pour simuler la pénurie de munitions au début de la guerre, les unités soviétiques en 1941 et 1942 doivent tester la valeur administrative de leur commandement lors du ravitaillement en munitions de leurs unités. En 1941, elles doivent réussir deux tests successifs, en 1942 un seul. Lors de la distribution de munitions, si le test échoue, alors 50% des munitions sont perdues lors de la conversion de l'approvisionnement. Si les deux tests échouent, 75% est perdu.

20.3.3. Le carburant

Les unités motorisées ont besoin de ravitaillement pour leur déplacement (14.1.2). Les véhicules dans le parc et ceux organiques aux unités consomment du carburant depuis le stock global de carburant durant la phase logistique.

20.4. Tracer et distribuer le ravitaillement

Les unités doivent pouvoir faire tracer un chemin d'une distance et d'un nombre de points de déplacement donné soit jusqu'au QG auquel elles sont rattachées soit directement jusqu'à un terminus ferroviaire. Les conditions de distance et de points de déplacement doivent être toutes les deux remplies, et non l'une ou l'autre. Quand le ravitaillement est tracé jusqu'à un QG, celui-ci doit dans le même temps être capable de tracer un chemin jusqu'à un terminus ferroviaire. Les unités qui peuvent tracer jusqu'à un QG ont plus de chances de recevoir du ravitaillement durant le segment de ravitaillement de la phase logistique. Le ravitaillement peut être tracé au-delà d'hexagones maritimes et de zones de contrôle ennemi, mais dans tous les cas, l'intégralité des coûts de déplacement sont comptabilisés pour les prérequis de ce type. Si une unité non-QG a trop de ravitaillement, l'excès peut être renvoyé au QG.



20.4.1. Tracer le ravitaillement

Afin de recevoir du ravitaillement, une unité de combat doit d'abord tenter de tracer un chemin jusqu'à son QG. L'unité de combat doit être à cinq hexagones et 20 *MP* du QG adéquat. Afin de fournir du ravitaillement à ses unités de combat et de soutien rattachées, un QG doit dans le même temps être à 2 hexagones et 100 *MP* d'un terminus ferroviaire. Si une unité de combat ne peut tracer un chemin effectif jusqu'à son QG, elle tentera de tracer un chemin jusqu'à un terminus comme s'il s'agissait d'un QG, i.e. à 25 hexagones et 100 *MP* du terminus.

Notez que les bases aériennes et les unités de réparation ferroviaire, bien que considérées comme des QG, sont traitées comme des unités de combat pour ce qui concerne le ravitaillement selon les règles précédentes. Notez également la distinction entre le statut de ravitaillement et le traçage du ravitaillement, en ce sens qu'une unité à 100 *MP*, mais non à 25 hexagones, est considéré comme ravitaillée, mais néanmoins, ne recevra pas de ravitaillement dépassant le prérequis de 25 hexagones.

20.4.1.1. Coût en *MP* du traçage du ravitaillement

Les coûts en *MP* du traçage du ravitaillement sont calculés comme si les hexagones étaient traversés par une unité motorisée avec un moral de 99 (14.1.2). Tous les coûts de déplacement motorisé sont pris en compte, qu'il s'agisse des zones de contrôle ennemie, des conditions météorologiques, du terrain, et des bords d'hexagones. En traçant depuis un hexagone ferroviaire jusqu'à un autre hexagone ferroviaire non endommagé adjacent à une unité ennemies, tant que le traçage ne quitte pas une zone de contrôle ennemi, le traçage ne coute qu'un *MP* pour cet hexagone, ce qui simule l'utilisation de la voie ferré dans les hexagones adjacents à des unités ennemies. Le ravitaillement peut être tracé à travers des zones de contrôle ennemi tant que l'hexagone est contrôlé ou contesté, mais ceci augment le coût en *MP*. Le traçage ne peut être effectué à travers des hexagones contrôlés par l'ennemi ou au-dessus d'un côté d'hexagone de lac ou de cours d'eau non gelé. Pour ce qui concerne les conditions de cinq hexagones et de 20 *MP* pour le traçage entre un QG et une unité de combat, les cinq hexagones peuvent être calculés « à vol d'oiseau », alors que le coût de déplacement peut être calculé séparément sur plus de cinq hexagones tant qu'il n'excède pas 20 MP. Chacune des deux limites doit néanmoins être remplies ou l'unité de combat doit tracer directement jusqu'à un terminus.

(V.1.05.37) Si une unité est située à plus de 20 *MP* de son QG mais à un 1 hexagone, elle reçoit cependant normalement le ravitaillement. Les unités de montagnes utilisent leur coût de déplacement pour calculer la distance jusqu'au QQG ou au terminus quand elles sont situées en montagne. Le chemin jusqu'à une unité de montagne situé en montagne sans voie ferrée utilise la plus petite des deux distances suivantes : soit le coût d'infanterie jusqu'au QG ainsi que celui de l'hexagone du QG, soit le coût normal de distance hors réseau ferroviaire.

20.4.1.2. Tracer le ravitaillement au-delà d'étendues d'eau

Tracer au-delà d'étendues d'eau nécessite une liaison entre deux ports, avec au moins un des ports relié au réseau de ravitaillement. Cette partie est libre de coût de la même manière que le réseau ferroviaire. L'exception concerne le Lac Ladoga. Dans cette zone, la liaison entre port induit un coût en *MP* basé sur le niveau de gel pour chaque hexagone :

Sans glace (niveau 0) = 1 *MP*

Glace éparse (niveau 1-2) = 2 *MP*

Glace fine (niveau 3-4) = 6 *MP*

Glace épaisse (niveau 5 et +) = 4 *MP*

En traçant d'un port à un hexagone d'étendue d'eau ou vice versa, le coût est égal à (24 – niveau portuaire) / 4 (arrondi à l'inférieur) (donc un port de niveau 2 coûte 5 *MP*). Une fois le Lac Ladoga franchis, tout nouvel hexagone d'étendue d'eau induit le même coût (donc franchir le Lac Ladoga jusqu'à Leningrad puis rejoindre Oranienbaum induit ces surcoûts dans les hexagones entre Leningrad et Oranienbaum).

Si la valeur portuaire est réduite à moins de 1 suite à des dommages, le ravitaillement ne peut y transiter. Mais, les dommages du port sont réduits de 10% avant la phase de ravitaillement et seuls les plus petits ports ont une valeur inférieure à 1 après cette réduction de 10% des dommages.

20.4.1.3. Visualisation du traçage

Il y a plusieurs aides cartographiques pour la visualisation du traçage du ravitaillement. L'infobulle d'hexagone (5.2.1) affiche à la fois le nombre de points de déplacement (la distance hors réseau ferroviaire) et le nombre d'hexagones (portée hors réseau ferroviaire) jusqu'au terminus le plus proche. Le bouton d'affichage des dommages ferroviaires dans le menu des informations cartographiques (5.1.2.1) montre également des informations supplémentaires sur les portées jusqu'à un terminus. Si l'hexagone est situé à plus de 10 hexagones ou plus de 25 MP d'un terminus, il est légèrement grisé. S'il est situé à plus de 25 hexagones ou à 100 MP, il est fortement grisé. Les hexagones ennemis sont rosés.

20.4.2. Le segment de ravitaillement

Durant le segment de ravitaillement de la phase de logistique générale, il y a deux sous-segments de ravitaillement durant lesquels les unités tentent de recevoir du ravitaillement. Durant le premier sous-segment, les QG éligibles reçoivent le ravitaillement et les unités de combat éligibles reçoivent à leur tour le ravitaillement depuis les QG. Si les circonstances suivantes sont remplies pour un QG, il reçoit de l'approvisionnement et du carburant en plus, et peut potentiellement en recevoir plus que ses besoins (chaque condition remplie augmente la quantité reçue) :

Le QG a plus de 50% de ses véhicules nécessaires

Le QG doit être à moins de 10 MP d'un terminus

Le parc de véhicules présente un excédent.

Turn 4 Supply Details

	Phase 1	Phase 2
Supplies Received (29%):	-	39
Ammo Received (114%):	-	-
Supply/Ammo Source:	-	Kolomna
Fuel Received (66%):	-	48
Fuel Source:	-	Oranienbaum
MP to HQ:	0	-
Range to HQ:	6	-
Cost of path (MP):	-	100% (2)
Cost of path (Range):	-	100% (2)
Vehicles in unit:	99%	99%
Vehicles in pool:	-	100%
Logistic Level:	100%	
Soviet ammo:	-	-
Vehicles Received :	91	
Supplies Consumed :	32	

Dans le second sous-segment, les unités de combat, les bases aériennes et les unités de réparation ferroviaire qui ne peuvent recevoir de ravitaillement depuis le QG auquel elles sont rattachées tente de tracer directement jusqu'à un terminus comme s'il s'agissait d'un QG. Ces unités ont également la possibilité d'excéder leurs besoins durant le second sous-segment de ravitaillement s'il y a un excédent dans le parc de véhicules. Pour les scénarios dont le niveau de difficulté est normal ou supérieur (3.3.2), les unités de combat reçoivent significativement moins d'approvisionnement et de carburant que ce qu'elles recevraient si elles étaient capable de le recevoir directement de leur QG durant le premier sous-segment de ravitaillement.

20.4.2.1. Recevoir du ravitaillement depuis des agglomérations ou des hexagones urbanisés

Les unités peuvent recevoir de l'approvisionnement ou du carburant depuis une agglomération ou un hexagone urbanisé si elles sont dans ou adjacentes à cet hexagone. Les unités autres que des QG ne peuvent tenter cela que durant le second sous-segment de ravitaillement, alors que les QG peuvent le faire durant les deux sous-segments.

20.4.3. Recevoir du ravitaillement

Il y a de nombreux facteurs et modificateur qui déterminent la quantité de ravitaillement qu'une unité peut recevoir. La quantité réelle de ravitaillement disponible dans le réseau et le nombre des véhicules dans le parc impactent la situation générale. Les tests de valeur administrative de commandement, la position et le statut de déplacement impactent les unités individuelles. La distribution générale peut être affectée par le modificateur de pourcentage des stocks d'approvisionnement et de carburant. Il s'agit d'un ratio entre les besoins totaux et la somme de carburant et d'approvisionnement stockée, qui est utilisée en cas de pénurie et qui permet aux unités de recevoir du de carburant et de l'approvisionnement à un taux réduit.

20.4.3.1. Modificateur de ravitaillement lié à la distance et au coût de déplacement depuis un terminus

En traçant le ravitaillement depuis un terminus ferroviaire, la distance entre l'unité et le terminus modifie la quantité de ravitaillement délivrée. Tout ce qui est situé en dessous de 25 MP fournit la pleine quantité, alors tout ce qui est situé à plus de 25 MP donne un pourcentage égale à 25/ MP jusqu'à l'unité. Le ravitaillement est également réduit par la distance en hexagones depuis le terminus jusqu'à l'unité. Tout ce qui est situé à 10 hexagones et moins fournit la pleine quantité, alors que tout ce qui est situé au-dessus de 10 hexagones donne un pourcentage égal à 10/ hexagones jusqu'à l'unité. Les réductions sont cumulatives.

Les unités qui se sont déplacés durant le tour précédent ne recevront qu'un pourcentage du ce qui est requis égal à 100 – (distance en MP jusqu'à la source de ravitaillement -5). Ce pourcentage ne sera jamais inférieur à 25% ni jamais supérieur à 100%, mais sera appliqué aux deux sous-segments.

20.4.3.2. Le modificateur de ravitaillement lié au réseau ferroviaire de l'Axe

Il y a un modificateur appliqué à la distribution de ravitaillement jusqu'aux QG et unités de combat de l'Axe basé sur la date et la position de l'unité qui trace le ravitaillement. Le modificateur, une fois calculée, est multiplié par la quantité de carburant et d'approvisionnement délivrée à l'unité. Ce modificateur est égal à ((168 + (5 fois le nombre de mois depuis décembre 1941, mais sans être un nombre négatif) / ajustement météorologique) – coordonnée X de la position de l'unité) + ((coordonnée Y de la position de l'unité – 69)/2))/100. Ce modificateur ne peut jamais être inférieur à 0.33 ou supérieur à 1.0. L'ajustement météorologique est égal à 1 pour le temps clair, 2 pour la raspoutitsa ou la neige, et 3 pour le blizzard. Donc prenons comme exemple, une unité située à Smolensk (X86 ; Y51) en août 1941 en temps clair aura sa quantité de carburant/approvisionnement délivrée multipliée par ((168 + ((0)/1)-86)) + ((51-69/2))/100 ou 73/100 soit 73%. Donc selon cette règle, la distribution d'approvisionnement et de carburant à l'unité située à Smolensk serait réduite de 73% de ce qu'elle aurait du être. En mars 1942 par temps neigeux, la même unité serait réduite de ((168+ (3 x 5) /2 -86)) + ((51-69/2))/100 soit 80%. Ce modificateur s'ajoute aux autres réductions. Ce modificateur ne s'applique jamais à des unités situées dans un hexagone dont la coordonnée Y est inférieure à 12.

20.4.4. Le retour des excédents de ravitaillement

Si une unité autre qu'un QG, ainsi que les bases aériennes et les unités de réparation ferroviaire, détient 200% ou plus d'un type de ravitaillement, celui-ci est retourné au QG auquel elle est rattachée. Une base aérienne doit être à 15 hexagones de son QG, alors que les autres unités doivent être à 10 hexagones. Ce retour des excédents de ravitaillement ne peut se dérouler si soit l'unité ou son QG sont actuellement isolés.

> **Conseil de jeu** : Un placement inattentif des unités de combat par rapport au terminus ferroviaire et aux QG entraine une perte importante de *MP* pour les unités motorisées durant les tours où elles bruleront beaucoup de carburant et s'éloigneront des terminus ferroviaire. Il est fréquent de voir des unités de combat motorisées avec 20 à 35 *MP* après le premier tour où elles se sont ainsi éloignées. Il est donc essentiel qu'elles restent à 5 hexagones de leur QG de Corps si elles s'éloignent de plus de 6 hexagones d'un terminus. Placer vos unités à 25 hexagones d'un terminus et au-delà des 5 hexagones de leur QG est le plus sur moyen de les laisser avec très peu de MP. N'oubliez pas que vous pouvez effectuer des missions de parachutages de ravitaillement aux unités de combat. Durant les premiers tours, il est très utile d'utiliser de telles missions pour ravitailler vos avant-gardes blindées.

20.5. Les effets de ravitaillement

Au plus une unité est éloignée d'une source de ravitaillement, au moins le ravitaillement, les remplacements et les réparations qu'elle recevra seront importantes. L'impact principal d'un faible niveau de ravitaillement est la réduction des points de déplacement par manque d'approvisionnement (pour les unités non-motorisées) ou de carburant (pour les unités motorisées). Quelque soit le niveau de ravitaillement, toutefois, les unités non-motorisées ont un potentiel minimum de MP de 6 et les unités motorisés de 1.

Il n'y a pas de pénalités de combat directes pour les unités ayant un faible niveau d'approvisionnement ou de carburant, à moins qu'elles soient complètement sans ravitaillement. La quantité de munitions impacte à la fois l'efficacité générale au combat, en particulier pour les unités attaquantes, ainsi que le nombre de tirs durant le combat (15.6.1.). De faibles niveaux de ravitaillement impactent la capacité des composantes terrestres de récupérer de leur fatigue. (V 1.03 beta 3) Mais les réductions liées au manque de munitions/carburant/approvisionnement sont limités à hauteur de 25% du minimum pour chaque item.

20.5.1. Les dommages de la capacité de mobilisation liés aux privations

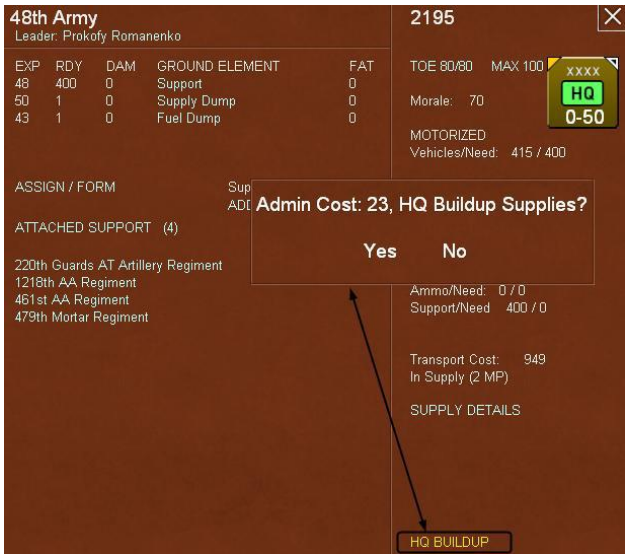
Chaque tour les villes, les agglomérations et les hexagones urbanisés doivent tracer leur ravitaillement et peuvent subir un pourcentage de dommages liés aux privations égal au coût en MP du traçage – 5. Par exemple, pour ravitailler Leningrad au-delà du Lac Ladoga en été, le coût en MP est de 13 (20.1.3), entrainant un pourcentage hebdomadaire de dommages à la capacité de mobilisation de 8%. Les centres de recrutement récupèrent 3% par tour (21.2), donc l'augmentation nette serait de 5%. Si une ville, une agglomération ou un hexagone urbanisé ne peut tracer de ravitaillement et est isolé elle subit 25% de dommages chaque tour. Le recrutement fonctionne exactement comme les autres sites de production pour ce qui est de leur capacité de production de points de mobilisation selon les dommages (cumulable jusqu'à 50%, mais jamais plus de 50%). Quand la capacité de mobilisation d'une ville, d'une agglomération ou d'un hexagone urbanisé atteint 100% de dommages, des dommages additionnels peuvent entrainer la destruction permanente de points de mobilisation de l'hexagone.

Les villes, agglomérations et hexagones urbanisés ne subissent de tels dommages liés aux privations que si une unité de combat ennemie est située à au plus quatre hexagones. De même, les villes, agglomérations et hexagones urbanisés ne subissent pas de tels dommages si elles peuvent tracer un chemin d'hexagones contrôlés jusqu'à un terminus de quatre hexagones ou moins, quelque soit les zones de contrôle ennemi ou le nombre de MP jusqu'au terminus.

20.6. L'intensification du ravitaillement des QG

Le joueur a la possibilité d'accumuler approvisionnement et carburant dans un QG et de ravitailler complètement les unités rattachées à ce QG afin de maximiser leur mobilité au prochain tour. (V.1.04.22) Le QG ne doit pas être situé à plus de 20 hexagones d'un terminus ferroviaire.

Seul les Armées soviétiques et les Corps de l'Axe qui ne se sont pas déplacés durant leur tour peuvent utiliser la fonction d'intensification du ravitaillement. Les QG éligibles ont le bouton *BUILDUP* visible sur leur écran de description (5.4.16). Appuyer sur ce bouton déclenche le ravitaillement immédiat du QG et de ses unités rattachées.



20.6.1. Le coût en point d'administration

Pour utiliser la fonction d'intensification du ravitaillement, un joueur doit dépenser une quantité de points d'administration égale à cinq plus un coût additionnel pour chaque unité éligible rattachée (V.1.04.22) et pour à la distance entre le QG et le terminus divisée par 3 (arrondie à l'inférieur).

Donc, pour un QG avec 3 divisions rattachées situé à 16 MP du terminus ferroviaire, le coût en AP est de 5+2+2+2+(16/3)= 16. Une unité éligible rattachée est une unité de combat sur carte située au plus à 5 hexagones du QG. Les coûts additionnels pour les unités rattachées sont de 4 pour un Corps, 2 pour une Division, et 1 pour une Brigade/Régiment.

Par exemple, une Armée soviétique situé à 10 MP du terminus avec 1 Corps de fusiliers, 2 Divisions de fusiliers et 1 Brigade de tank nécessite 17 (5 + 4 +2 +2 + 1 + (10/3)) points d'administration pour effectuer l'intensification du ravitaillement. Il n'y a pas de coût pour les unités rattachées situées à plus de 5 hexagones de leur QG. De même, il n'y a pas de coût pour les unités de soutien rattachées au QG.

20.6.2. Le stockage du ravitaillement des QG

Appuyer sur le bouton *BUILDUP* affiche une boite de confirmation indiquant le coût en points d'administration. Sélectionner '*YES*' déclenche immédiatement le ravitaillement du QG. Celui-ci reçoit des dépôts d'approvisionnement et de carburant à hauteur de 100 fois le coût en points d'administration. Ces dépôts sont pris aux villes, agglomérations et hexagones urbanisés connectés au réseau de ravitaillement. Le QG reçoit également des véhicules depuis le parc à hauteur de 100 fois le coût en points d'administration.

Pour poursuivre l'exemple précédent, l'Armée soviétique recevrait 1700 dépôts d'approvisionnement, 1700 dépôts de carburant et 1700 véhicules depuis le parc.

20.6.3. Les pénalités d'intensification du ravitaillement des QG

Un nombre de véhicules sera endommagé à hauteur de 100 fois le coût en points d'administration. Ces véhicules sont déplacés depuis le parc jusqu'au stock de véhicules endommagés. Un nombre de véhicules sera détruit à hauteur de 10 fois le coût en points d'administration plus le nombre de MP depuis le terminus jusqu'au QG, soit ((AP x 10) + *MP* depuis le terminus). Ces véhicules détruits sont retirés du parc de façon permanente. Un nombre de dépôts de carburant sera dépensé à hauteur de (10 + *MP* depuis le terminus) x le coût en points d'administration. Ces dépôts de carburant sont pris aux villes, agglomérations et hexagones urbanisés connectés au réseau de ravitaillement. Pour poursuivre l'exemple précédent, si l'Armée est à 10 *MP* d'un terminus, l'intensification de son ravitaillement entraine 1700 véhicules endommagés et 180 véhicules définitivement détruits. De plus 340 ((10 + 10) x 17) dépôts de carburants (340 tonnes de carburant) sont dépensés depuis les stocks constitués par les villes, agglomérations et hexagones urbanisés.

20.6.4. L'accumulation de ravitaillement des unités rattachées

Suivant l'accumulation du ravitaillement au niveau du QG, toutes les unités de combat éligibles rattachées recalculent leurs besoins en ravitaillement et en véhicules. Ces unités reçoivent alors le ravitaillement depuis leur QG pour atteindre 100% de leurs besoins. De plus, des véhicules sont reçus depuis le parc pour atteindre 100% des besoins en véhicules organiques de l'unité. Ce processus consomme tous les points de déplacement restant des unités de combat pour le reste du tour.

20.6.5. Les effets durant le segment de ravitaillement

Durant le segment de ravitaillement du tour suivant, le QG et ses unités de combat éligibles rattachées ajuste le nombre de leurs véhicules et reçoivent approvisionnement, carburant et remplacements. Pour calculer leur potentiel de déplacement, les unités sont sujettes aux malus pour l'échec des tests de valeur administrative ou d'initiative du commandement (14.1.2). Puisque les unités de combat ont 100% de leur carburant et de leur besoin en véhicules, elles devraient être proches du potentiel maximum de déplacement au tour suivant.

21. La production

Le système de production de WITE simule la création de matériel de guerre, de troupes, de carburant et d'approvisionnement qui circule dans le réseau de chaque camp sous forme de remplacements et de ravitaillements jusqu'au front de l'Est. Toute production est dépendantes de différentes sites de production situés dans les villes, agglomérations et hexagones urbanisés. Les sites de production de ressources, d'industrie lourde, de pétrole et de carburant produisent les matières premières nécessaires au système de production et pour le ravitaillement des forces. Il y a trois types de production d'équipements : la production historique d'appareils aériens et de blindés/véhicules de combat fixée pour chaque tour, la production demandée de composantes terrestres non-blindées/véhicules de combat et de véhicules génériques basée sur la différence entre les effectifs non-blindés/véhicules de combat de la TOE et sa force réelle, et enfin la production non demandée d'équipements non-blindés/véhicules de combat nécessaire pour permettre une anticipation de production réaliste d'armements, qui finissent souvent par ne pas être utilisés, plutôt que de correspondre à un système de production en flux tendus.

Chaque appareil aérien, blindé ou véhicule de combat a une limite de construction qui limite l'expansion de la taille de son site de production. La mobilisation des troupes est générée par des centres de recrutement qui représentent la disponibilité d'hommes aptes à se battre. Les sites de production peuvent être endommagés et réparés et ceux de l'Union Soviétique peuvent être évacués. Le joueur soviétique est le bénéficiaire d'une quantité fixée de matériels de prêts-bails fournis par les alliés occidentaux. Bien que n'étant pas un élément à part entière du système de production, les ports et les dépôts ferroviaires sont traités comme des sites de production qui génère une capacité de transport stratégique. Une fois produits, l'approvisionnement, le carburant, le pétrole et les ressources sont transportés à travers le réseau de ravitaillement aux villes, agglomérations et hexagones urbanisés où ils sont stockés et peuvent être utilisés selon les besoins des sites de production situés dans ces hexagones. Les autres éléments produits sont maintenus dans des stocks virtuels jusqu'à leur utilisation pour produire des unités aériennes (appareils aériens) ou des composantes terrestres. Chaque nation du jeu a un ensemble de stocks utilisés pour produire ses appareils aériens et ses composantes terrestres. Les sites tchèques et polonais sont considérés comme faisant intégralement partis des stocks allemands.

La production se déroule durant la phase logistique respective de chaque camp. Il n'y a aucune production d'aucun type durant le tour 1 de chaque scénario. Notez que pour les scénarios où le joueur soviétique est le premier joueur, il n'y a pas de tour un de l'Axe, donc le premier tour de l'Axe est le tour deux où la production démarre. La production des scénarios courts, n'utilisant pas toute la surface de jeu et où *l'OOB,* est réduite pour chaque camp d'un certain pourcentage pour prendre en compte la portion de production destinée aux forces hors-carte non engagées dans le scénario. Le pourcentage de réduction s'applique également à la production de prêt-bail et à la production de capacité ferroviaire. Les informations sur le système de production peuvent être consultées dans l'écran de production (5.4.3) et dans le journal d'événements de la phase logistique (5.4.12).

21.1. Le système de production

La production s'effectue dans divers sites situés dans les villes, agglomérations et hexagones urbanisés. La seule exception concerne les approvisionnements et véhicules du prêt-bail, qui sont automatiquement ajoutés au stock adéquat durant la phase logistique. Certains sites, dont tout ceux du prêt-bail, sont situés hors-carte. Chaque site produit une certaine quantité d'éléments chaque tour si la ville, agglomération ou hexagone urbanisé où ils sont situés est connecté au réseau de ravitaillement (20.1) et si suffisamment de matières premières sont stockés dans cet emplacement. Il y a trois types de matières premières nécessaires au bon fonctionnement du système de production : les ressources, le pétrole et la capacité de mobilisation. Les ressources sont consommées par les sites de production d'industrie lourde pour produire l'approvisionnement et après les usines de production de carburant synthétique. L'approvisionnement est consommé par les sites de production d'armement, d'appareil aérien, de blindé et de véhicule de combat pour produire les équipements des unités aériennes et des composantes terrestres. Le pétrole est consommé par les raffineries pour produire du carburant permettant aux unités motorisées de se déplacer et aux véhicules génériques d'opérer. Les sites de recrutement fournissent les effectifs qui sont associés aux équipements durant la phase de remplacement pour construire des composantes terrestres destinées aux unités. Il y a deux types de taux de production pour les sites. Certains (les industries lourdes, les usines de carburant synthétique, les raffineries, les usines de véhicules et d'armement) ont un coefficient multiplicateur pour chaque (1941-1945) utilisé pour déterminer la quantité produite pour chaque point de site de production.

Le ratio des matières premières nécessaires pour construire les produits finis reste le même. Par exemple, si la quantité théorique de 1000 ressources et nécessaires pour produire 1000 approvisionnements, un ratio d'1 pour 1 entre ressources et approvisionnement est requis quelque soit la quantité finale. Chaque type de site de production a un taux fixe de production qui ne change pas. Mais, pour les sites de production d'appareils aériens, de blindés, et de véhicules de combat le nombre de points de sites de production de chaque type de site dans chaque ville, agglomération ou hexagone urbanisé augmente dans le temps selon son taux d'expansion jusqu'à ce que la limite soit atteinte.

21.1.1 La production de ressources

Les ressources représentent les matières premières utilisées par l'industrie lourde pour produire approvisionnement et par les usines de carburant synthétique. Chaque point de site de production produit 1000 tonnes de ressources par tour.

21.1.2. La production de l'industrie lourde (approvisionnement) et son attribution

Les sites de production d'industrie lourde (*HI*) utilisent des ressources pour produire de l'approvisionnement, qui représente non seulement le matériel utilisé pour construire les équipements, soit directement dans les sites de productions ou par la production de points d'armement, mais aussi l'approvisionnement et l'armement utilisés pour ravitailler les unités. Après la phase de production, l'approvisionnement est d'abord attribuer de manière à remplir au moins 90% des besoins du système de production, et le reste étant disponible pour constituer l'approvisionnement durant la phase de ravitaillement. (V 1.03 beta 3) Chaque site de production *HI* produit une quantité théorique de 500 tonnes d'approvisionnement pour 500 tonnes de ressource. La production *HI* est modifiée par les pourcentages suivants :

Heavy Industry Production Percentage Modifier					
Year/Nationality	**1941**	**1942**	**1943**	**1944**	**1945**
German/Czech/Polish	100	130	220	270	220
Axis Allies	100	100	100	100	100
Soviet	100	130	155	170	180

Par exemple, en 1941, 500 tonnes de ressources sont nécessaires pour produire 500 tonnes d'approvisionnement par point de site de production soviétique. En 1943, 775 tonnes de ressources sont nécessaires pour produire 775 tonnes d'approvisionnement par point de site de production.

21.1.3. La production d'armement

Les sites de production d'armement utilisent de l'approvisionnement pour produire des points d'armement qui sont maintenus dans un stock virtuel. Les points d'armement sont à leur tour utiliser pour construire les équipements des composantes terrestres à un taux fixe de points d'armements pour chaque équipement de chaque composante terrestre. Par exemple, le coût de construction des équipements d'une composante terrestre de canon anti-aérien de 88mm est de 55 points d'armement, ce qui inclut un canon AA de 88 et huit fusil Kar 98 de 7.92mm pour les 8 servants, qui sont associés avec leurs équipement durant la phase de remplacement pour compléter la composante terrestre.

Notez que les points d'armement ne sont pas utilisés pour produire des appareils aériens, des blindés ou des véhicules de combat construit dans leur propre site de production. Les composantes terrestres qui utilisent des équipements utilisant des points d'armement ont un '*A*' listé dans la colonne '*CAPACITY*' de l'écran de production (5.4.3) et les sites de production d'armement ainsi que les informations de production relatives sont listés sous la section '*SPECIAL*'. En plus de fournir des équipements pour les composantes terrestres, les points d'armement sont aussi utilisés pour la production de munitions. Pour chaque tonne d'approvisionnement utilisée comme munition (20.3.2) un point d'armement est dépensé.

(V 1.04.15) Chaque site de production d'armement produit une quantité théorique de 250 points d'armement pour 50 tonnes d'approvisionnement. La production de points d'armement est modifiée par les pourcentages suivants :

Armament Production Percentage Modifier					
Year/Nationality	**1941**	**1942**	**1943**	**1944**	**1945**
German/Czech/Polish	100	130	220	380	280
Axis Allies	100	100	100	100	100
Soviet	100	130	200	200	200

Pour poursuivre l'exemple précédent, en 1941, 50 tonnes d'approvisionnement sont nécessaires pour produire 250 points d'armement par point de site de production soviétique. En 1943, 100 tonnes d'approvisionnement sont nécessaires pour produire 500 points d'armement par point de site de production.

21.1.4. La production de carburant synthétique

Les sites de production de carburant synthétique utilisent des ressources pour produire du carburant synthétique, qui est ajouté au stock de carburant. Il n'y a pas d'usine de carburant synthétique soviétique. Chaque point d'usine de carburant synthétique produit une quantité théorique de 500 tonnes de carburant par tour pour 500 tonnes de ressources. La production de carburant synthétique est modifiée par les pourcentages suivant :

Synthetic Fuel Production Percentage Modifier					
Year/Nationality	**1941**	**1942**	**1943**	**1944(1)**	**1945(2)**
German/Czech/Polish	100	115	135	135	100
Axis Allies	100	100	100	100	100

Note 1 : la production de carburant synthétique allemande est divisée de moitié entre Juin et Décembre 1944

Note 2 : la production de carburant synthétique allemande est divisée par quatre en 1945

21.1.5. La production de pétrole et de carburant

Les sites de production de pétrole (champs pétrolifères) produise le pétrole stocké ou utilisé par les sites de production de carburant (raffineries), carburant à son tour stocké dans les villes, agglomérations et hexagones urbanisés connectés au réseau de ravitaillement.

Le taux normal de production des sites de production de pétrole est de 500 tonnes de pétrole par point de site de production par tour, mais les sites roumains et allemands ne produisent que 60% de leur capacité. De plus, à partir d'Août 1943, la capacité des sites roumains est encore réduite de 30%.

(V 1.03 beta 3) Chaque site de production de carburant produit une quantité théorique de 300 points de carburant par tour pour 300 tonnes de pétrole. La production des sites de production de carburant roumains est divisée par deux à partir d'Août 1943.

	Oil/Fuel Production per Factory Point per Turn (in Tons)					
Year/ Nationality	**1941**	**1942**	**Jan-Jul 1943**	**Aug-Dec 1943**	**1944**	**1945**
Axis	300/500	300/500	300/500	300/500	300/500	300/500
Rumanian	300/500	300/500	300/500	150/250	150/250	150/250
Soviet	500/500	500/500	500/500	500/500	500/500	500/500

21.1.6. La production et la réparation de véhicules

Les sites de production de véhicules utilisent l'approvisionnement pour produire des véhicules génériques, qui sont placés dans le stock de véhicules. Puis elles remplissent les besoins du parc de véhicules ou des unités. Le joueur soviétique reçoit des véhicules supplémentaires par réquisition des véhicules privés (23.1) ou grâce au prêt-bail (21.5). Chaque site de production de véhicule produit 10 véhicules par tour pour 50 tonnes d'approvisionnement. (V1.03 beta 2) Les véhicules produits par les alliés de l'Axe sont ajoutés au par allemand. La production de véhicules est modifiée par les pourcentages suivants :

Vehicle Production Percentage Modifier					
Year/Nationality	**1941**	**1942**	**1943**	**1944**	**1945**
German/Czech/Polish	100	120	140	80	60
Axis Allies	100	100	100	100	100
Soviet	100	55	55	55	55

Les véhicules endommagés sont retournés à un stock virtuel afin d'être réparés. Une fois réparés, ils sont retournés au stock de véhicules. Les réparations se déroulent durant la phase logistique. Le taux de réparation de véhicules soviétiques est de 20% par tour. A cause du manque de standardisation de leurs matériels, le taux de réparation des véhicules de l'Axe est seulement de 10% par tour.

21.1.7. La production d'appareils aériens, de blindés et de véhicules de combat

Les appareils aériens, blindés et véhicules de combat sont construits dans des sites particuliers en consommant de l'approvisionnement, à raison d'un élément par point de site de production. Par exemple, si l'on considère que l'approvisionnement est suffisant, l'usine de Ju 88-A de Rostock, avec une capacité de 10 points, produit 10 Ju 88-A chaque tour. Chaque appareil aérien est construit comme une unité complète, incluant ses équipements et son équipage. Les blindés et les véhicules de combat incluent les équipements mais ne deviennent des composantes terrestres complètes tant qu'ils ne sont pas associés avec des troupes constituant l'équipage durant le segment de remplacement. Chaque élément a un coût qui détermine la quantité d'approvisionnement nécessaire. Le coût final pour un appareil aérien est son coût de construction divisée par 20. Le coût final pour un blindé ou un appareil aérien est son coût de construction divisée par 10. Par exemple, un FW 190-A a un coût de construction de 484, ce qui consommera 24.2 tonnes d'approvisionnement pour produire 1 appareil, ainsi que ses 4 canons de 20mm, 1 bombe 250Kg et 2 réservoir auxiliaire de 300 l, et son équipage. Une composante terrestre de blindé Tigre a un coût de construction de 673, ce qui consommera 67.3 tonnes d'approvisionnement pour un char, ainsi que son équipement consistant en un canon de 88mm et deux mitrailleuses de 7.92. Une fois produit, chaque appareil aérien d'un type spécifique est placé dans un stock distinct jusqu'à ce qu'il soit utilisé comme remplacement ou, pour les appareils soviétique et les appareils capturés, qu'assez d'appareils soient disponibles pour créer une nouvelle unité aérienne. Les blindés et les véhicules de combat vont de la même manière dans un stock distinct jusqu'à ce que le système détermine qu'à la fois le besoin se présente de construire ce type de composante terrestre et que suffisamment de troupes soient disponibles.

21.1.8. Limitation et expansion des sites de production (appareils aériens, blindés et véhicules de combat)

Les sites de productions d'appareils aériens, de blindés et de véhicules de combat peuvent accroitre leur capacité en augmentant le nombre de points de site de production au fil du temps. Chaque type de site a un taux d'expansion listé dans la liste de production des villes qui détermine le nombre de points ajoutés. Un taux d'expansion de 1 ou plus augmente la capacité de chaque site de ce type de ce nombre chaque tour durant la phase logistique de ce camp. Un taux d'expansion nul indique une croissance plus lente qu'un point par tour ; le nombre exact de tours nécessaires pour obtenir une expansion est variable et dépend de la quantité de capacité de mobilisation, de dépôt ferroviaire et de port dans la ville, agglomération ou hexagone urbanisé, avec une chance supérieure d'expansion quand ces quantités augmente. L'expansion des sites de production n'est possible que s'ils ne sont pas endommagés.

21.1.8.1. Limitation de production

Chaque type d'appareil aérien ou d'équipement de composante terrestre blindé/véhicule de combat a une limite de production qui stoppe l'expansion à un nombre fixé d'éléments par site par tour. Par exemple, en Juin 1941, il y a trois sites de production de T-34 M1941, qui ont une limite de 75 et un taux d'expansion de 1. Les capacités actuelles sont de 51, 6 et 6. En supposant qu'ils ne soient pas endommagés, le premier site atteindra sa limite en 24 tours, les deux autres en 69 tours pour atteindre la capacité maximale. Une fois ces trois sites à leur capacité maximale de 75, le nombre maximum de composantes terrestres de T-34 M1941 pouvant être produits chaque tour est de 225.

21.1.9. La modernisation des sites de production

Caque type de site de production d'appareil aérien ou d'équipement de composante terrestre a une date de démarrage de production (première année/premier mois) et peut avoir une date d'arrêt de production (dernière année/dernier mois). Les sites avec une date d'arrêt sont dissouts quand la date est atteinte. La production de nouveaux types d'appareils aériens ou d'équipements de composante terrestre peuvent s'effectuer de deux manières différentes. Certains nouveaux types apparaissent comme de nouveaux sites quand leur date de démarrage est atteinte. Par exemple, les SU-122 soviétiques débutent leur production en Décembre 1942 avec un nouveau site à Sverdlovsk. D'autres types débutent leur production comme résultat d'une modernisation de site. Des modernisations successives d'un site son possible au fil du temps, avec le type obsolète cessant sa production quand le nouveau type débute la sienne. Poursuivant l'exemple précédant, le site de SU-122 de Sverdlovsk, avec une limite de 20 et un taux d'expansion de 1, est modernisé pour produire des SU-85, avec une limite de 39 et un taux d'expansion de 3, en Décembre 1943. Le site de SU-85 est à son tour modernisé en Décembre 1944, pour un site de SU-100, avec une limite de 64 et un taux d'expansion de 5.

La liste des stocks d'équipement dans l'écran de production (5.4.3) est annotée de la manière suivante pour indiquer leur statut actuel :

Plus en production ('#')

Actuellement en production (aucun symbole)

Pas encore en production (**)

Les seuls sites étant physiquement considéré dans la ville, agglomération et hexagone urbanisé sont ceux actuellement en cours de production. Sélectionner un appareil aérien ou un équipement de composante terrestre listé dans l'écran de production affiche la fenêtre des sites de production (5.4.4), qui inclut les informations de modernisation prévue pour ce type de site.

21.1.9.1. Rétrogradation d'équipement

Une composante terrestre ou une unité aérienne peuvent rétrograder à un équipement si le système de production détermine qu'il y a pénurie d'un équipement pour compléter les besoins de toutes les unités l'utilisant et qu'il y a un excès d'un équipement plus ancien. Dans ce cas, une unité peut rétrograder ses appareils ou équipements pour un élément obsolète. Par exemple, une unité de chasse allemande qui à partir de Bf 109 F-2 s'était modernisée en Bf 109 F-4, mais a subi de lourdes pertes, peut rétrograder en Bf 109 F-2 si le stock de Bf 109 F-4 est bas et que suffisamment de Bf 109 F-2 sont disponibles. Dans le même ordre d'idée, des composantes terrestres équipées de canon AT de 75mm peuvent rétrograder en canon AT de 47mm.

21.1.10. La production et le déplacement des centres de recrutement

La population est une caractéristique permanente d'une ville, agglomération ou hexagone urbanisé et est indiqué pour référence. Un point de population représente 50 000 habitants (dans l'hexagone ou à proximité).

La capacité de mobilisation, représentée par des centres de recrutement situés dans les villes, agglomérations ou hexagones urbanisés, est produite à un taux variable selon la nationalité et l'année. Les centres de recrutement peuvent être endommagés, détruits, ou peuvent être déplacés vers d'autres villes, agglomérations ou hexagones urbanisés.

21.1.10.1. La production de capacité de mobilisation

Chaque nation a un potentiel de mobilisation distinct, celle de l'Allemagne ayant une petite portion de la capacité tchèque et polonaise. Le nombre de troupes ajoutées à chaque potentiel de mobilisation nationale est déterminé chaque tour en multipliant le nombre de points de centres de recrutement par le coefficient multiplicateur de mobilisation. Les troupes mobilisées sont maintenus en réserve jusqu'à ce que le système les utilise pour les associer à des équipements afin de créer des composantes terrestres. Les coefficients multiplicateurs sont les suivants :

Year/Nationality	1941	1942	1943	1944	1945
Germany	9	8	8	7	6
Axis Allies	9	8	8	7	6
Soviet Union	50	40	40	35	20

De plus, chaque tour 1% des troupes indiquée comme blessées retourne à la réserve de mobilisation (V.1.05.18) mais cette proportion chute à ½% pour les blessés soviétiques. Un pourcentage des troupes de l'Axe retourne aux alliés de l'Axe de la manière suivante

Roumanie : 10%

Hongrie : 9%

Finlande : 4%

Italie : 1.5%

Slovaquie : 0.75%

Le reste allant à l'Allemagne.

21.1.10.2. Evacuation et déplacement des centres de recrutement

Les points de centre de recrutement des villes, agglomérations et hexagones urbanisés allemands et soviétiques peuvent être évacués/déplacés quand l'hexagone est capturé par des unités ennemies. Pour ce qui concerne le déplacement, chaque point de centre de recrutement représente 50 000 hommes. Au plus il y a de points, au plus le déplacement sera important. (V 1.03 beta 3) Mais la chance diminue une fois que la capacité de mobilisation a diminué de 50%. Quand ils sont déplacés, les capacités de mobilisation tentent de le faire dans d'autres villes, agglomérations ou hexagones urbanisés (y compris hors-carte) situés au moins à 14 hexagones d'une unité ennemie. Il n'y a aucune évacuation/déplacement en Juin 1941 ou dans une ville soviétique après 1942. Les villes, agglomérations ou hexagones urbanisés capturés à nouveau n'induisent pas d'évacuation. Seuls les centres de recrutement allemands et soviétiques peuvent être déplacés, mais tout centre peut être endommagé ou détruit.

21.1.10.3. Dommage et destruction des centres de recrutement

Les points de centre de recrutement peuvent être détruits quand la ville, agglomération ou hexagone urbanisé est capturé pour la première fois. De plus, un point de centre de recrutement peut être détruit chaque tour quand la ville, agglomération ou hexagone urbanisé est sous le contrôle ennemi ; les hexagones avec de gros centres de recrutement ont plus de risque de voir un point détruit (1 point de centre de recrutement est détruit si Aléatoire(600) < (capacité de mobilisation de la ville). Les centres de recrutement peuvent également être endommagés ou perdre des points par manque de ravitaillement (20.5.1).

21.1.10.4. Recrutement local dans les régions isolées

La capacité de mobilisation des villes, agglomérations ou hexagones urbanisés isolés continue à un rythme moindre, mais n'est pas ajoutée à la capacité globale de mobilisation. Considéré comme du recrutement local, le potentiel de mobilisation est réduit de moitié est mis en réserve séparément. Cette réserve particulière est maintenue même si l'hexagone est capturé. Si la nation d'origine reprend le contrôle de l'hexagone et qu'il est ravitaillé, le recrutement local est ajouté à la mobilisation globale représentant la levée des troupes dans ces régions nouvellement libérées.

21.1.11. La capacité des ports et des dépôts ferroviaires

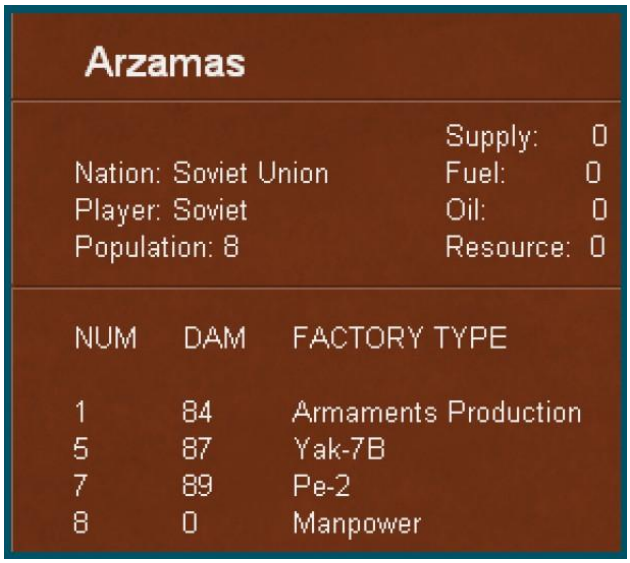
Les ports et les dépôts ferroviaires sont considérés comme des sites de productions pour ce qui concerne la capture, l'endommagement et la réparation, mais ne joue qu'un rôle annexe dans le système de production. La présence d'un port ou d'un dépôt ferroviaire dans le même hexagone qu'un site de production ayant un taux d'expansion nul augmente la chance d'expansion de ce site (21.1.8). De plus, les hexagones avec des ports tente de stocker une quantité supplémentaire de 1000 tonnes d'approvisionnement et de carburant chaque tour.

Chaque point de dépôt ferroviaire produit une quantité théorique de capacité ferroviaire stratégique chaque tour égale à 100 moins le pourcentage de dommages.

Cette quantité peut être modifiée par le niveau de transport dans les réglages de difficulté du menu d'option (3.3.3) et par le modificateur de production hors-carte des scénarios courts. De plus, la capacité ferroviaire soviétique est multipliée par 5, à l'exception du tour de Juin 1941, où il est multiplié par 2.5. Voir la section 14.2.3 pour plus de détails sur la production de point de transport maritime par les ports. Seuls les dépôts ferroviaires et les ports soviétiques peuvent produire des capacités de transport stratégique pour le joueur soviétique, et seuls les dépôts ferroviaires et les ports de l'Axe et des alliés de l'Axe peuvent produire des capacités de transport stratégique pour le joueur de l'Axe.

21.2. Capture, endommagement, réparation et évacuation des sites de productions.

Les sites de production des villes, agglomérations et hexagones urbanisés peuvent être endommagés ou détruits. A l'exception des sites de production de pétrole, de ressources, des dépôts ferroviaires, des ports et des centres de recrutement, tous les sites de production des hexagones capturés sont détruits et retirés définitivement du jeu. A l'exception des centres de recrutement (21.1.10.3), les sites de production qui subsistent subissent une quantité variable de dommages (égale à 25 + aléatoire(75) % mais sans dépasser 100%). Les centres de production de ressources et de pétrole commencent à produire dès que la réparation de leurs dommages a atteint au moins 50%, à condition que l'hexagone soit relié au réseau de ravitaillement.



Les sites capturés produisent au taux national de l'occupant, ce qui signifie que les sites soviétiques capturés de production de pétrole ne sont pas limités à une productivité de 60% (21.1.5).

Les dépôts ferroviaires et ports capturés ne produisent aucune capacité de transports stratégique pour le camp les occupant (21.1.11).

Tous les sites de production peuvent être endommagés suite à un bombardement stratégique. Seul un type de site peut être attaqué simultanément par une mission de bombardement stratégique (5.3.8). Les sites soviétiques évacués (21.2.1) subissent au moins 50% de dommages, et des dommages supplémentaires s'il s'agit de type de site définitivement détruit en cas de capture.

La probabilité de production des sites endommagés est Aléatoire(50) > dommages. Donc un site ayant 1% de dommages a une probabilité de 2% d'avoir une production nulle. Un site ayant 49% de dommages a 98% de risque de ne rien produire ce tour.

Les sites de production se réparent automatiquement durant la phase logistique à un taux déterminé par le type de site de production selon le tableau suivant :

Type de sites	Taux de réparation
Pétrole Ressource	1%
Industrie lourde Carburant synthétique Carburant	2%
Armement Véhicule Centre de recrutement Appareil aérien, blindé/véhicule de combat Port Dépôt ferroviaire	3%

Notez que les sites de production situés dans des hexagones isolés ne peuvent être réparés.

21.2.1. Evacuation des sites de production soviétiques

Certains sites de production soviétiques peuvent être évacués via le déplacement ferroviaire stratégique (14.2, 5.3.2) à un coût spécifique de la capacité ferroviaire pour chaque point de site déplacé selon le tableau suivant :

Type de sites	Capacité ferroviaire par point de site
Industrie lourde	10 000
Armements	6000
Véhicules génériques	6000
Appareils aériens, blind/Veh comb	Coût de construction x 2 (section 21.7.1)

Notez que le coût en capacité ferroviaire par point de site est affiché entre parenthèses à côté du nom du site entre parenthèses dans la fenêtre de description des villes (5.4.26) en mode ferroviaire (F2).

21.2.1.1. Conditions et dommages des sites de production évacués

Pour les sites de production d'appareils aériens, de blindés et de véhicules de combat, les points de site d'un type particulier non déplacés depuis une ville (alors que d'autres sont déplacés) sont détruits. Pour les sites de production d'industrie lourde, de véhicules génériques et d'armements, les points non déplacés restent intacts dans leur emplacement d'origine et sont toujours susceptibles d'être évacués à un autre moment. Les sites d'un type particulier évacués d'une ville n'impactent pas la production de ce type des autres villes. Par exemple, Kharkov a 51 points de sites de T34 M1941. Si le joueur déplace 10 de ces points vers Chkalov, il dépense 7140 points de capacité ferroviaire et 41 points de sites T34 M1941 sont détruits. Si c'était agit de 51 points de sites d'armements, toutefois, le déplacement de 10 points nécessiterait 30 000 points de capacité ferroviaire, mais les 41 points resteraient intacts. Tous les points de sites évacués sont lourdement endommagés et nécessitent des réparations avant de redevenir opérationnels et de reprendre leur expansion. (V 1.03 beta 3) Aucun déplacement de sites n'est possible durant le tour du 22 Juin 1941. (V.1.04.14) Une fenêtre permet de préciser le nombre de points de sites à déplacer en cliquant sur le nombre de site.

Conseils de jeu concernant l'évacuation des sites de production :

1. Il y a deux types de sites de production à prendre en compte lors de vos décisions de les évacuer. Ceux qui ne se reconstruisent pas (HI, véhicules génériques, armements) peuvent être déplacés en plusieurs fois. Ceux qui atteignent progressivement leur limite de production (appareils aériens, blindés, véhicules de combat) doivent être déplacés en une fois, entrainant la destruction de toute partie laissée en arrière. La clé est que, pour les usines aériennes et de blindés/véhicules de combat, vous devez évacuer au moins un point sous peine de perdre tout le potentiel de reconstruction jusqu'à la limite de production. Mais vous devez déplacer ce site en une fois, ce qui implique donc deux décisions : quand le déplacer et quelle portion déplacer une fois que vous avez décidé de la faire. L'essentiel étant que pour les usines aériennes et de blindés/véhicules de combat dont vous êtes certain de perdre le contrôle, le fait d'évacuer au moins un point avant de perdre la ville vous permettra finalement de reconstruire le site. Notez que certains sites n'ont pas besoin d'être déplacés en fonction de leur date d'arrêt de production. Par exemple, les usines de Mig-3 de Moscou sont automatiquement fermées en Décembre 1941.

2. Pour maintenir une production historique il faut supposer que le joueur soviétique déplace au moins la moitié de la capacité des sites de production qui ont été évacué. Par exemple, l'usine de KV-1 de Leningrad débute la campagne de 1941-1945 avec une taille de 29. Les usines de KV-1 ont un taux d'expansion de 1. Le site de Leningrad a été déplacé historiquement à la mi-août 1941, qui avec un taux d'expansion de 1, devrait être à ce moment à peu près à 32 points. La seule autre usine de KV-1 étant à Cheyabinsk, avec une taille initiale de zéro.

Déplacer l'usine de Leningrad à la mi-août 1941 entrainera donc une chute de la production de KV-1 puisqu'un site évacué ne peut produire ou reprendre son expansion tant qu'il n'a pas été réparé. Afin de maintenir un résultat proche des données historique, au moins la moitié de la capacité initiale du site (16 ou plus) doit donc être évacuée de Leningrad.

21.3. Les équipements capturés

Les équipements de type blindés/véhicules de combat, véhicules génériques, et canons peuvent être capturés durant les combats (15.3). Les véhicules génériques capturés sont directement placés dans le par de véhicules du camp les ayant capturés. Les autres équipements capturés sont placés dans leur propre stock dans la section '*captured*' de l'écran de production (5.4.3). Si le système de production détermine qu'il y a un nombre suffisant d'équipements capturés, alors ils sont associés à des troupes pour construire des composantes terrestres qui seront utilisés en remplacements par les unités ayant une *TOE* incluant le même type général d'équipement. Par exemple les blindés T-34 capturés peuvent être utilisés par une unité ayant dans sa *TOE* des composantes terrestres de type blindés moyen. A l'inverse, les chasseurs de chars allemands Elefant ne peuvent pas être utilisés par les soviétiques car les chasseurs de chars lourds sont un type d'équipement présent dans aucune TOE soviétique.

21.3.bis Les hilfswilligers (V.1.05.18)

Les civils et soldats servant comme troupes auxiliaires dans les unités allemandes furent appelés hilfwilliger, abrégés par la suite hiwis. Ils sont prélevés à partir d'un stock généré par 8% des troupes soviétiques capturées ainsi qu'à hauteur de 10 hommes pour 1 point de mobilisation par centre de recrutement soviétique capturé (les limites de production et les dommages aux centres de. Recrutement s'appliquent normalement). Ils peuvent être ajoutés aux équipes de construction et de travailleurs à partir de 1942 mais pas au GQG. Ils ne peuvent constituer plus de 70% de la composante terrestre de travailleurs, 30% de la composante troupe non combattante, ou 10% de la composante non combattante des unités d'élite SS de la TOE. En cas de destruction de l'unité, il y a une chance maximum de 60% (décroissant avec la faible proportion d'hiwis dans l'unité) que les hiwis soient détruits. Le nombre d'hiwis est indiqué dans la fenêtre de description de l'unité entre parenthèses à côté du type de composante terrestre adéquat.

21.4. La production des autres fronts

Puisqu'ils combattaient sur plusieurs fronts, la totalité de la production allemande et italienne n'est pas disponible pour être utilisée sur le front de l'Est. Une certaine proportion de la production allemande et italienne est donc automatiquement indisponible. Les types de sites de production sont l'industrie lourde (approvisionnement), le carburant, le carburant synthétique, les centres de recrutement, l'armement, les véhicules, les appareils aériens et les blindés/véhicules de combat. Les ressources et le pétrole ne sont pas affectés. Pour l'Allemagne, ceci inclut la production des sites polonais et tchèques. L'écran de production (5.4.3) liste le pourcentage de la production disponible pour le front de l'Est. La capacité totale est listée, à la fois dans l'écran de production et dans la fenêtre des sites de production (5.4.4), mais seule la production réellement disponible pour le front de l'Est est affichée dans la colonne '*Built*' (construit) et dans les totaux de la partie droite de l'écran de production. Le journal des événements logistiques (5.4.12) ne liste également que la production disponible pour le front de l'Est. La table suivante est utilisée pour calculer le pourcentage de production stockée chaque tour selon la nationalité et l'année :

Nationality	1941	1942	1943	1944	1945
German(1)/Czech/Polish	85%	80%	70%	60%	50%
Italian	10%	20%	30%	N/A	N/A

Note 1 : Les appareils aériens allemands ont un modificateur supplémentaire qui réduit la portion de la production affectée au front de l'Est par 50%. Ceci correspond au fait que la part des forces aériennes envoyées à l'est a toujours été inférieure à la proportion des forces terrestres engagées sur ce front.

21.4.1. Les points d'armements allemands livrés aux alliés de l'Axe

Si l'Allemagne a plus de 100 000 points d'armements au début d'un segment de production de la phase logistique, toute nation alliée de l'Axe ayant moins de 10 000 points d'armements obtiendra 1000 (V.1.05.18) points d'armement depuis le stock d'armement allemand.

21.5. Le prêt-bail

Bien que les convois de Mourmansk soient les mieux célèbres et les plus glorieux exemples de livraisons de d'équipement et d'approvisionnement des alliés occidentaux à l'Union Soviétique durant la seconde guerre mondiale, des matériels furent également livrés via l'Iran et le Pacifique jusqu'à Vladivostok. Le prêt-bail dans WITE est représenté par un nombre fixe d'appareils aériens, de blindés/véhicules de combat, de véhicules génériques et d'approvisionnement injecté dans le système de production. Pour les scénarios courts qui n'utilisent qu'une partie de la carte et de l'*OOB*, le prêt-bail est réduit par un pourcentage comme toute autre production.

21.5.1. Le prêt-bail d'appareils aériens, de blindés/véhicules de combat

Les appareils aériens, blindés/véhicules de combat de prêt-bail sont produits par des sites situés hors-carte qui ne consomme aucun approvisionnement puisque leur coût de production est nul. Les dénominations de ces sites sont Prêt-bail Nord, Prêt-bail Sud, et Prêt-bail Pacifique. Le type, le nombre, le taux d'expansion, la limite de production et les dates de démarrage/d'arrêt simule le flux d'appareils aériens et de blindés/véhicules de combat américains et britanniques à l'URSS.

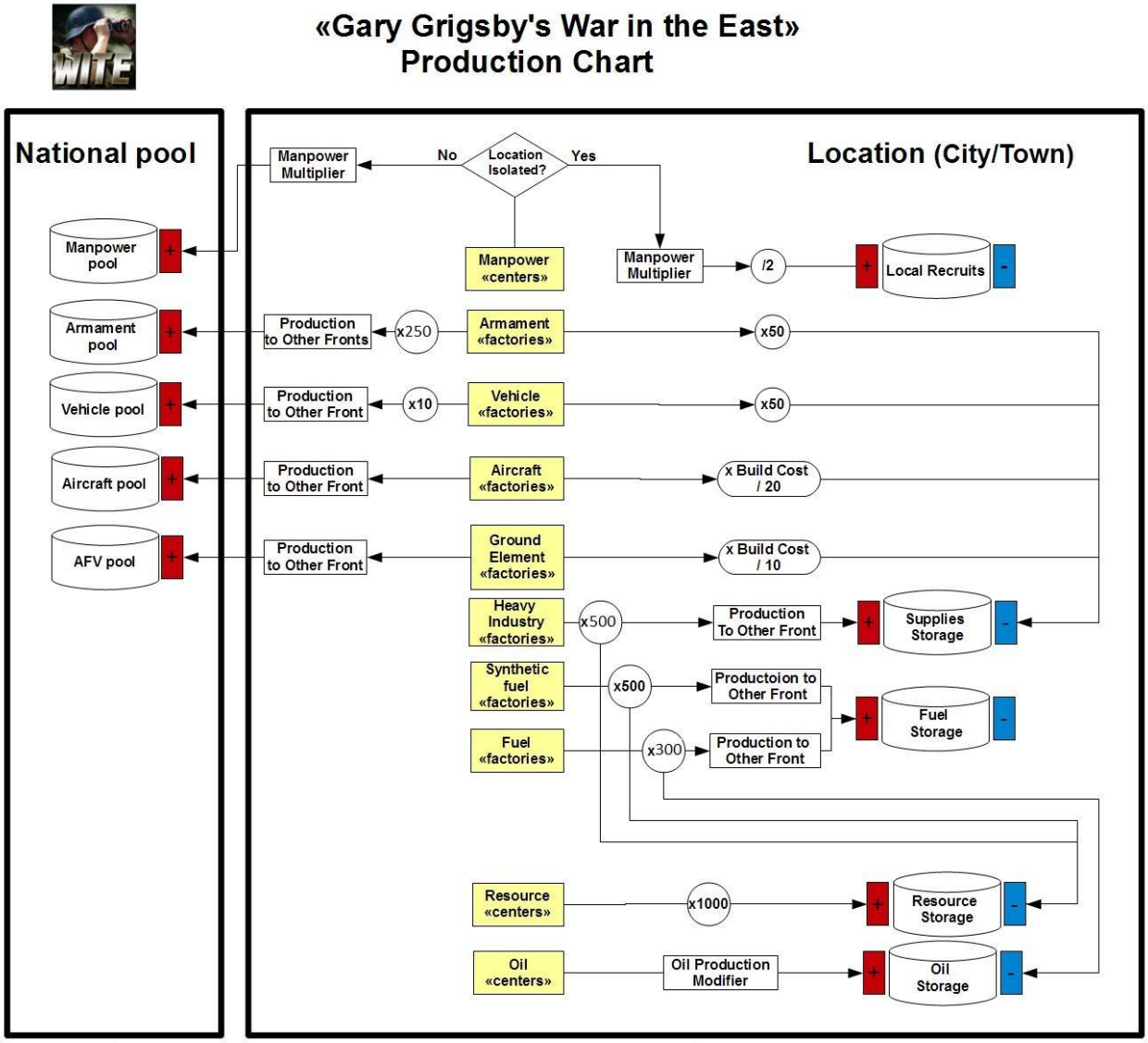
21.5.2. Prêt-bail d'approvisionnement et de véhicules génériques

A partir d'août 1941, le joueur soviétique reçoit une quantité fixée d'approvisionnement et de véhicules génériques qui varie selon l'année :

Year	Supplies/Turn	Vehicles/Turn
1941	1000	300
1942	3000	800
1943	5000	4500
1944	7000	6000
1945	6000	1500

21.6. La table de production

La table de production montre une schématisation du système de production, ainsi que les coefficients multiplicateurs de capacité de mobilisation (21.1.10.1), le recrutement local (21.1.10.4), la production destinée aux autres fronts (21.4) et le coefficient multiplicateur de production de pétrole (21.1.5).



22. Les conditions météorologiques

Il y a quatre types de conditions météorologiques (le temps clair, la raspoutitsa, la neige et le blizzard) et trois type de gel des cours d'eau (épars, fin, épais) (5.1.5). Les conditions météorologiques peuvent avoir un énorme impact sur le jeu et sont principalement représentées par leurs effets sur les coûts de déplacement, qui affectent également la distribution du ravitaillement (14.1.5). De plus, le mauvais temps (raspoutitsa, neige et blizzard) peut réduire ou annuler les missions aériennes (16.1.5). Des règles particulières au premier hiver simulent l'impréparation des forces de l'Axe autre que finlandaises à l'hiver russe (22.3). La carte est divisée en quatre zones climatiques (Europe, Union Soviétique méridionale, Union Soviétique centrale, et Union Soviétique Septentrionale), pour lesquelles la probabilité de mauvais temps augmente d'ouest en est (5.4.6). Les joueurs ont la possibilité de choisir entre des conditions météorologiques historiques et des conditions semi-aléatoire (22.2). Les conditions météorologiques historiques son fixes, et donc totalement prédictible, une table dépendant seulement de la date détermine les conditions météorologiques dans chaque zone climatique à chaque tour (i.e. tous les tours du 10 Avril ont donc le même temps). Les conditions semi-aléatoires ajoutent un facteur chance, qui fournit une certaine variation aux conditions météorologiques.

22.1. Les conditions météorologiques et leurs effets

Le temps clair est considéré comme un temps favorable et n'a pas d'effets. La raspoutitsa représente un temps humide qui réduit les déplacements, principalement durant les deux saisons intermédiaires connu sous le nom russe de raspoutitsa où la fonte des neiges du printemps ou les fortes précipitations de l'automne transforment la plupart des chemins en rivières de boue. La raspoutitsa a des effets plus importants sur les unités motorisées, qui dépensent +4 *MP* pour chaque hexagone contre +2 *MP* pour les unités non-motorisées (14.1.5). Notez que le ravitaillement est également significativement réduit puisqu'il est distribué en utilisant les coûts de déplacement motorisé. La raspoutitsa augmente également les probabilités que des appareils aériens ou des unités aériennes complètes ne participent pas aux missions aériennes ou que des missions soit entièrement annulées (16.1.5). La neige représente les conditions hivernales moyennes avec des températures négatives et des chutes de neige. Les déplacements et les coûts de distribution du ravitaillement augmentent de +1 *MP* pour toutes les unités. L'effet sur les missions aériennes est identique à ceux de la raspoutitsa, avec une probabilité accrue d'appareils, d'unités et de missions annulés. Le blizzard représente les conditions hivernales extrêmes, avec des températures bien en-dessous de zéro accompagnées de vents violents et de fortes chutes de neige. Les déplacements et les coûts de distribution du ravitaillement augmentent de +2 *MP* pour toutes les unités. Les effets négatifs contre les missions aériennes sont approximativement doubles par rapport aux conditions de neige ou de raspoutitsa, avec une probabilité accrue d'appareils, d'unités et de missions annulés.

Certaines unités ont une meilleure efficacité dans les mauvaises conditions météorologiques. Les unités de skieurs voient leur valeur de combat (*CV*) doublée durant la neige et triplée durant le blizzard. Le doublement des *CV* des unités de montagne dans les hexagones de montagnes n'est pas affecté par les mauvaises conditions météorologiques (15.6.2.3).

22.1.1. L'épaisseur de la glace et le gel des étendues d'eau et des cours d'eau

Chaque zone climatique a un niveau d'épaisseur de la glace qui est affiché à côté des conditions météorologiques si cette épaisseur est supérieure à zéro. Les épaisseurs varient entre zéro (aucune glace) et 10 (banquise). Les niveaux 1 et 2 sont définis comme de la glace éparse, les niveaux 3 et 4 comme de la glace fine, et les niveaux 5 et plus comme de la glace épaisse.

Les niveaux d'épaisseur de glace augmentent et diminuent dans chaque zone climatique selon les conditions météorologiques et la date de la manière suivante :

Temps clair : - 3 niveaux / tour

Raspoutitsa : - 1 niveau / tour

Neige : + 1 niveau / tour

Blizzard : + x niveaux / tour (V.1.05.18) où x dépend de la zone climatique : + 1 pour la zone Europe, +2 pour la zone méridionale, +3 pour la zone centrale, +4 pour la zone septentrionale.

Du 1er Mai au 30 Septembre : - 1 niveau / tour

Les niveaux ne dépassent jamais 10 et de diminue jamais sous zéro.

22.1.1.1. Les niveaux d'épaisseur de glace et les coûts de déplacement

Quand le franchissement des cours d'eau est libre de glace, le coût de déplacement est différent selon que l'unité se déplace dans une *EZOC* ou non (14.1.5). Notez que les coûts liés aux épaisseurs de glace sont cumulatifs au coût de déplacement ou d'attaque au-delà d'un cours d'eau. Par exemple, une unité motorisée traversant un cours d'eau majeur avec de la glace éparse (niveau 2) en *EZOC* dépense 22 *MP* supplémentaires ; 18 pour le franchissement plus 4 pour la glace éparse. Les niveaux de glace épaisses (5 et +) entraînent le gel de tous les cours d'eau (dont ceux impassables) et annulent donc les effets sur les déplacements et les combats (V.1.05.18) mais il faut atteindre un niveau 8 pour les cours d'eau majeur. Au niveau 5 à 7, le coût supplémentaire est de 8 dans une *EZOC* et 4 hors d'une *EZOC*. De plus le coût de déplacement en marais est réduit par le gel. A l'exception de la zone du lac Ladoga, le déplacement et la distribution de ravitaillement au-delà de vaste étendue d'eau n'est pas affecté par le gel.

Le déplacement tactique au-delà d'étendue d'eau (petits lacs, grands lacs, Mer Baltique, Mer Caspienne, etc.) n'est pas autorisé, quelque soit le niveau d'épaisseurs de glace. De plus, le transport maritime et amphibie n'est pas affecté par l'épaisseur de glace.

22.1.1.2. Le ravitaillement au-delà d'étendue d'eau et du Lac Ladoga

Selon les sections 20.1.3 et 20.4.1, la distribution du ravitaillement au-delà d'étendue d'eau nécessite une liaison entre deux ports, avec au moins l'un deux connecté au réseau de ravitaillement. Ce franchissement est normalement libre de coût de la même manière que la distribution du ravitaillement par le réseau ferroviaire. L'exception à ceci est le cas du Lac Ladoga. La liaison entre deux ports induit un coût de déplacement basé sur le niveau d'épaisseur de la glace de la manière suivante : Pas de glace (niveau 0) = 1 *MP*, glace éparse (niveau 1-2) = 2 *MP*, glace fine (niveau 3-4) = 6 *MP*, et glace épaisse (niveau 5 et +) = 4 *MP*.

22.2. Déterminer les conditions météorologiques

Les conditions météorologiques pour chaque zone sont déterminées une fois par tour durant la phase logistique. Les conditions historiques sont prédéfinies et fixées pour chaque tour. Les conditions semi-aléatoire sont déterminées en utilisant une table qui présente jusqu'à quinze résultats pour chaque mois. La table est basée sur la zone climatique européenne associée à un modificateur pour représenter les différentes conditions météorologiques des autres zones.

22.2.1. La table des conditions météorologiques historiques

La table suivante affiche les conditions météorologiques selon la date. Les trois zones climatiques d'Union Soviétique ont les mêmes conditions, mais la zone européenne peut être différente.

Date	Europe Weather Zone	Soviet Weather Zones
Jan	B	B
Feb	S	B
Mar	S	S
Apr	M	M
01 May - 19 Jun	C	C/M*
20-30 Jun	C	C
Jul	C	C
Aug	C	C
01 Sep - 09 Oct	C	C
10 Oct - 07 Nov	M	M
08 - 30 Nov	S	S
Dec	S	B

* Les tours impairs du 1er Mai au 19ème Juin, le temps est clair dans les zones d'Union Soviétique, et boueux durant les tours pairs.

Légende :

C= temps clair

M= raspoutitsa (boueux)

S= neige

B= blizzard

22.2.2. La table de détermination semi-aléatoire des conditions météorologiques

Pour cette table, un Dé(11) est lancé par l'ordinateur et le modificateur propre à chaque zone est ajouté pour déterminer le temps du tour selon le résultat de la table. Les exceptions suivantes se présentent dans l'utilisation de cette table :

>> Il y a au plus un tour ne neige par zone climatique entre Décembre et Janvier.

>> Il y a au plus un tour de raspoutitsa par zone climatique durant les tours allant du 19 Juin au 30 Septembre.

>> Il y a au plus un tour de raspoutitsa par zone climatique durant les tours allant du 1er Décembre au 31 Mars.

>> Il n'y a aucune raspoutitsa durant les tours de Juin 1941.

>> Il n'y a que des tours de blizzard (pas de raspoutitsa ni neige) entre Décembre 1941 et Janvier 1942.

Month Die Roll	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun*	Jul	Aug	Sep	Oct*	Nov*	Dec
1	M	M	M	C	C	C	C	C	C	C	M	M
2	M	M	M	C	C	C	C	C	C	C	M	M
3	S	S	M	M	C	C	C	C	C	M	S	S
4	S	S	S	M	C	C	C	C	C	M	S	S
5	B	S	S	M	C	C	C	C	C	M	S	S
6	B	B	S	M	M	C	C	C	C	M	S	B
7	B	B	S	M	M	C	C	C	C	M	S	B
8	B	B	S	M	M	C	C	C	C	M	S	B
9	B	B	S	M	M	C	C	C	C	M	S	B
10	B	B	B	M	M	M	M	M	M	M	S	B
11	B	B	B	M	M	C	C	C	C	M	M	B
12	B	B	B	S	M	C	C	C	C	S	S	B
13	B	B	B	S	M	C	C	C	C	S	B	B
14	B	B	B	B	S	M	C	C	M	B	B	B
15	B	B	B	B	S	M	C	C	M	B	B	B
Rmks					Also 6/1-6/19				Also 10/1-10/9	Also 11/1-11/7		

* Certains tours de ces mois utilisent un autre mois de la table. Voir les remarques associées à ces colonnes pour plus de détails

Légende :

C= temps clair

M= raspoutitsa (boueux)

S= neige

B= blizzard

Modificateurs du Dé de zone climatique :

Union Soviétique méridionale : +1

Union Soviétique centrale : +2

Union Soviétique septentrionale : +4

22.3. Les règles du premier hiver

Les règles suivantes impactent le joueur de l'Axe dans la partie de carte délimitée par les coordonnées X > 72 ou X > 54 ET Y < 95 durant les tours de blizzard de tous les scénarios incluant les mois de décembre 1941 à Mars 1942. A l'exception du modificateur de ravitaillement (22.3.4) les unités finlandaises ainsi que les unités de skieurs et de montagne de n'importe quelles nationalités de l'Axe ne sont pas affectées par les règles de premier hiver.

(V 1.04.22) Les unités soviétiques dans les régions impactées par les règles du premier hiver payent la moitié des coûts normaux de déplacement pour entrer en territoires contrôlés par l'ennemi (cette réduction de moitié s'applique également à la portion de coût de ZOC à ZOC basée sur le coût de pénétration des hexagones contrôlés par l'ennemi, ainsi que le coût supplémentaire pour ceci applicable aux régiments et brigades).

22.3.1. Les modifications de valeur de combat (V.1.04.10)

Les unités de l'Axe en attaque n'étant ni finlandaises, ni de skieurs, ni de montagne ont leur valeur de combat modifiée (*CV*) divisée par 3 (puis par 2 à partir de janvier 1942, et par 1.5 à partir de févier 1942) voire plus si elles échouent certains tests de commandement (divisée par 4 si le test administratif échoue, et divisée par 4 si le test de combat d'infanterie ou mécanisé échoue (puis par 3 et par 2)). Les unités de l'Axe en défense n'étant ni finlandaises, ni de skieurs, ni de montagne ont leur valeur de combat modifiée divisée par 2 (puis par 1.5 et 1.33) voire plus si elles échouent les tests de commandement administratif ou de combat d'infanterie ou mécanisé (divisée encore une fois par 4 (puis par 1.5 et 1.33) pour chaque échec). A cause de ces modificateurs et pour mieux refléter l'état actuel des unités, les unités de l'Axe ont leur CV imprimé divisée par 3 (puis par 2 et par 1.5), et leur *CV* de défense divisée par 2 (puis par 1.5 et 1.33), arrondie à l'inférieur. Les tests de commandement pouvant réduire les *CV* s'effectuent bel et bien même si les CV imprimées ne prennent en compte que les réductions finales de *CV*. Pour mieux refléter leur impact, les CV affichées pour les finlandais, les soviétiques, et les unités de skieurs et de montagne sont doublées durant les tours de blizzard du premier hiver pour prendre en compte les règles spécifiques de surprise du premier hiver sur les autres unités. Il s'agit d'un simple affichage, puisque les CV réelles ne changent pas en combat.

22.3.2. Les dommages et la désorganisation des composantes terrestres (1.04.10)

Les unités de l'Axe ont entre 1et 7% (réduit de 50% à partir de 1942) de leurs composantes terrestres endommagées au début de la phase logistique, ce qui permet des tentatives de réparation durant la même phase logistique. Les unités ayant une faible expérience ou un moral bas sont les plus réduites. Les composantes terrestres blindées de l'Axe ont également un risque accru d'être endommagé selon leur fiabilité, représentant les pannes mécaniques des blindés (9.6.1). Ces dommages sont réduits en fonction du niveau de fortification : niveau 1 = -1%, niveau 2 = -4%, niveau 3 = -9%, niveau 4 = -16%, niveau 5 = - 25%

Les composantes terrestres subissent également des désorganisations supplémentaires avant la sous-phase de combat terrestre (15.1) dès qu'elles attaquent ou sont attaquées. L'importance de ces désorganisations subies par les composantes terrestres en défense est la moitié de celles en attaque. Comme pour les dommages, les unités avec une expérience et/ou un moral bas subissent une désorganisation supplémentaire.

22.3.2.1. Formule de désorganisation spécifique au premier hiver

En attaque, la désorganisation de base est égale à 20 + Dé (10)

Puis si aléatoire (125) > l'expérience de l'unité, augmenter la désorganisation de 20% + Dé (20)

Puis si aléatoire (125) > moral de l'unité à ce moment, augmenter la désorganisation de 20% + Dé (20)

22.3.3. La réduction du moral des unités

Les unités de l'Axe non-finlandaises avec un moral supérieur à 55 perdent 1 point de moral par tour durant la phase logistique. Les unités non-finlandaises perdent 1 point de moral quand elles sont attaquées et que le ratio final de combat est supérieur à 2 :1.

22.3.4. Les modificateurs de ravitaillement de premier hiver

Les unités de l'Axe percevant du ravitaillement d'un terminus ferroviaire dans la région concernée (22.3) voient la quantité de ravitaillement reçue réduite de 25% après tout autre modificateur. Il est également plus difficile d'obtenir des remplacements durant le premier hiver pour les unités allemandes.

22.3.5. La réduction des effets du premier hiver dans les villes

Les unités de l'Axe ainsi que leurs unités de soutien situées en ville, agglomération et hexagones urbanisés peuvent réduire les effets du premier hiver en ce qui concerne les dommages aux composantes terrestres et les pertes de moral jusqu'à un certain point. Toute unité dans un hexagone urbanisé ne subit aucun dommage à leurs composantes terrestres ni réduction du moral durant la phase logistique. Dans une agglomération, les deux unités avec le plus d'effectif (V1.04.10) ne sont pas affectées. Dans une ville, une unité avec le plus d'effectif (V1.04.10) est susceptible d'éviter la pénalité, mais seulement si un Dé (4) est inférieur ou égal à la population de la ville.

> **Conseil de jeu** : Les alliés de l'Axe subissent plus durement les effets du premier hiver à cause de leur faible moral et expérience. Placez-les en garnison dans les villes, agglomérations et hexagones urbanisés si possible pour atténuer les assauts du « général hiver ».

23. Les scénarios

Il y a deux types de scénarios inclus dans le jeu. Les scénarios de campagne couvrent l'intégralité du Front de l'Est à partir d'une date de départ particulière, utilisent la totalité de l'aire de jeu et ont des conditions de victoires basées sur la possession d'agglomérations et d'hexagones urbanisés (24.1). Les scénarios courts sont normalement de plus courte durée, n'utilise pas nécessairement la totalité de l'aire de jeu et ont des conditions de victoire basées sur des objectifs géographiques spécifiques et les pertes (24.2). Tous les scénarios débutant le 22 Juin 1941 ont des règles particulières concernant l'impréparation soviétique.

23.1. La liste des scénarios

Nom du scénario	Nombre de tours	Campagne ?	Aire de jeu
1941-45 Campaign	224	Yes	Full
1942-45 Campaign	171	Yes	Full
1943-45 Campaign	118	Yes	Full
1944-45 Campaign	67	Yes	Full
Operation Barbarossa	24	No	Full
Operation Blue	20	No	Partial
Operation Typhoon	15	No	Partial
Road to Dnepropetrovsk	17	No	Partial
Road to Kiev	10	No	Partial
Road to Leningrad	17	No	Partial
Road to Minsk	3	No	Partial
Road to Moscow	17	No	Partial
Road to Smolensk	10	No	Partial
Velikie Luki '42 Tutorial	10	No	Partial

23.2. Les capacités de déplacement et le nombre de victoires/défaites initiales

Les unités de l'Axe dans les scénarios débutant le 22 Juin 1941 ont leur plein potentiel de déplacement (14.1.1). Dans tous les autres scénarios, les *MP* des unités du premier joueur sont préétablis et peuvent être inférieurs au maximum. Dans les scénarios qui débutent après le 22 Juin 1941, le nombre de victoires/défaites des unités est déterminé aléatoirement.

23.3. Les scénarios débutant le 22 Juin 1941

Les règles suivantes sont en effet pour les scénarios qui débutent le 22 Juin 1941.

23.3.1. Unités fixées, restriction géographiques de déplacement et conversion de QG

Le front roumain (à la fois les unités soviétiques et de l'Axe dans ce secteur) est fixé durant les tours 1 et 2. Les unités terrestres de l'Axe et soviétiques de ce secteur ne peuvent se déplacer, les unités aériennes peuvent se déplacer et effectuer des missions aériennes.

Durant la phase logistique soviétique, si les forces de l'Axe contrôlent n'importe quel hexagone qui est à la fois à l'est de la colonne 51 et entre les lignes 89 et 94 (inclues), alors ces forces ne sont plus fixées.

Plusieurs unités de l'Axe sont fixées au début. Le front finlandais est au départ fixé pour les deux camps. (V.1.04.22) Mais les unités soviétiques dont la coordonnée X >99 ne sont pas fixées. (V.1.04.37) Les régiments de NKVD fixées sur la frontière finlandaise ne sont pas dissouts tant qu'elles sont fixées.

De nombreuses unités soviétiques sont fixées dans le Caucase au début avec le nombre de tours fixés affiché sur leur description.

Les unités de l'Axe ne peuvent pas se déplacer en Hongrie au tour 1.

Si une unité de l'Axe débute la phase logistique du tour soviétique 1 à moins de 10 hexagones d'un District Militaire soviétique, ce QG se convertit immédiatement en QG de Front.

23.3.2. La réduction de la capacité ferroviaire soviétique

La capacité ferroviaire soviétique est réduire de 50% pour les tours de Juin 1941. Ceci représente la confusion, l'état de choc causé par l'invasion et la conversion du réseau routier aux nécessités militaires, ainsi que l'utilisation des trains pour mobiliser les effectifs de réserve et l'équipement de ces unités.

23.3.3. La réquisition de véhicules soviétiques

Le parc de véhicules soviétique débute la guerre avec 60 000 véhicules. En plus de la production normale, afin de représenter la réquisition de véhicules civils, le joueur soviétique reçoit un nombre supplémentaire de véhicules durant la phase logistique des dix premiers tours du scénario de la manière suivante :

Tour 1 : + 50 000

Tour 2 : + 40 000

Tour 3 : + 30 000

Tour 4 - 10 : + 20 000

23.3.4. Les règles de surprise du tour du 22 juin 1941

Pour simuler le manque général de préparation face à l'attaque de l'Axe, les règles suivantes impactent les unités du joueur soviétique au tour 1 de n'importe quel scénario débutant le 22 Juin 1941. Le moral, l'expérience et le nombre de composantes terrestres endommagés sont déterminés aléatoirement pour chaque unité soviétique débutant ces scénarios selon le type d'unité et leur localisation. Toutes les unités soviétiques de combat et de soutien sont affectées, avec la position des unités de soutien déterminée par celle des unités de combat auxquelles elles sont rattachées. Les unités soviétiques attaquées durant le premier tour subissent également des dommages et des désorganisations avant la bataille. L'exception à la règle précédente concerne les unités situées dans le port finlandais occupé d'Hanko (X57, Y14) qui ne sont pas affectées au tour 1 par la règle de surprise, y compris par la détermination aléatoire du moral/expérience et des dommages aux composantes terrestres.

23.3.4.1. Les régions cartographiques désignées
La carte est divisée en quatre régions nommées respectivement Moscou, Nord, Sud-Ouest et reste de la carte découpée de la manière suivante :

La région Moscou est délimitée par les hexagones de coordonnées X > 99 et Y < 55.

La région Nord est délimitée par les hexagones de coordonnées X < 99 et Y < 39.

La région Sud-Ouest est délimitée par les hexagones de coordonnées X > 73 et Y < 98 et > 72.

23.3.4.2. La détermination initiale du moral et de l'expérience soviétique
Le moral et l'expérience de toutes les unités soviétiques au début sont réglés de la manière suivante (dans cet ordre) :

Déterminer le moral initial en prenant comme base 30 et en ajoutant Aléatoire (24).

Ajouter 5 au moral des unités de la NKVD.

Modifier ensuite le moral des unités motorisées, en le multipliant par 0,9.

Modifier le moral de toutes les unités selon le niveau de difficulté en prenant le modificateur de niveau de moral divisé par 100 et le multipliant par le moral des unités. Par exemple, si le niveau de difficulté est Défi contre un joueur soviétique informatisé, le modificateur de niveau de moral est 110 ce qui une fois divisé par 100 correspond à un multiplicateur du moral de toutes les unités soviétiques de 1,1.

Modifier le moral des unités de la région Sud-Ouest en leur ajoutant 10 et celui des unités de la région Moscou en ajoutant 5.

Le moral final des unités soviétiques ne peut excéder 99 ou être inférieur à 30 après tous les ajustements, y compris le modificateur de difficulté.

Fixer le niveau d'expérience de chaque type de composante terrestre de toutes les unités soviétiques en utilisant la formule '2/3 x moral de l'unité + ½ x Aléatoire (moral de l'unité)', sans excéder 99 ou être inférieur à 20 après tous les ajustements, y compris le modificateur de difficulté.

23.3.4.3. Les dommages initiaux des composantes terrestres
Parmi les éléments du processus de démarrage automatique normal d'une partie, certaines composantes terrestres des unités soviétiques sont endommagées. Les unités soviétiques dans des hexagones dont les coordonnées sont Y<32 et X>79, qui sont considérées comme étant en dehors de la zone initiale d'invasion de l'Axe, conserve ces dommages automatiques. Les autres composantes terrestres qui sont endommagées durant le processus de démarrage automatique normal d'une partie deviennent disponibles et peuvent subir des dommages par les effets particuliers au premier tour. Les unités dans les régions Sud-Ouest, Nord et Moscou subissent à peu près la moitié des dommages des unités situées dans le reste de la carte.

23.3.4.4. Les dommages précédant les combats

Quand des unités soviétiques sont attaquées au tour 1, elles subissent des dommages supplémentaires et de la désorganisation à leurs composantes terrestres avant que le combat ne s'effectue. Une fois de plus, les régions Sud-Ouest, Nord et Moscou subissent à peu près la moitié des dommages et de la désorganisation des unités situées dans le reste de la carte.

23.3.4.5. Les capacités et les coûts de déplacement

Les coûts de déplacement allemands ; les allemands ont les avantages suivants pour leur déplacement durant le tour 1 :

Les coûts de déplacement d'attaque sont divisés par deux (y compris les coûts d'attaque au-delà d'un cours d'eau), mais coûte au moins un *MP*.

Entrer un hexagone ennemi ne coûte qu'un *MP*.

Pénalités de déplacement soviétique : Les unités motorisées soviétiques ont leur potentiel de déplacement modifié final divisé par 3, mais sans jamais être inférieur à 1 *MP*. Les unités non-motorisées soviétiques ont leur potentiel de déplacement modifié final divisé par 2, mais sans jamais être inférieur à 1 *MP*.

24. Les conditions de victoire

Il y a deux systèmes de détermination de la victoire dans WITE, un pour les scénarios de campagne et un autre pour tous les autres scénarios, qui couvrent habituellement de courte période et ont une aire de jeu plus petite que la carte entière (24.1).

24.1. Les conditions de victoire des scénarios de campagne

Les scénarios de campagne débutent à différents moments de la guerre, mais tous peuvent durer jusqu'au premier tour d'Octobre 1945. La victoire est déterminée en fonction du nombre d'agglomération et d'hexagones urbanisés sous contrôle du joueur de l'Axe. Le joueur soviétique gagne en forçant la reddition allemande en capturant Berlin ainsi que la plus grande partie de la carte, avec le niveau de victoire déterminé par la date de cette reddition. Le joueur de l'Axe gagne soit en capturant la plupart des agglomérations et hexagones urbanisés dans la partie de la carte qui correspond aux objectifs historiques allemands d'une avance allant du Nord au Sud d'Archangel à Astrakhan, soit en conservant un nombre minimum d'agglomérations et d'hexagones urbanisés, dont le nombre détermine le niveau de victoire. Le nombre réel de points de victoire requis pour les différents niveaux de victoire est spécifique à chaque scénario de campagne.

24.1.1. La localisation et la valeur des points de victoire

Les agglomérations et hexagones urbanisés ont les valeurs de points de victoire suivantes :

Densément urbanisé : 5

Légèrement urbanisé : 3

Agglomération : 1

Capitale nationale : + 5 (Moscou, Berlin, Bucarest, Budapest, Bratislava, Helsinki)

24.1.2. Les niveaux de victoires et la victoire automatique

Le jeu se termine par une victoire automatique soit quand l'Allemagne se rend (victoire soviétique) soit quand l'Axe contrôle suffisamment de points de victoire pour atteindre le niveau de victoire décisive fixé pour le scénario de campagne.

L'Allemagne se rend dès que Berlin a été capturé et que l'Axe contrôle moins de 40 points d'agglomérations et d'hexagones urbanisés.

Si aucun joueur n'a remporté une victoire automatique (décisive, majeure ou mineure pour le joueur soviétique, décisive pour le joueur de l'Axe) au premier tour d'Octobre 1945, le gagnant est déterminé par le nombre de points contrôlés par le joueur de l'Axe.

Les niveaux de victoire pour les scénarios de campagne 1941-45 et 1942-45 :

Victoire décisive soviétique : si l'Allemagne se rend en 1944 ou plus tôt.

Victoire majeure soviétique : si l'Allemagne se rend entre le 1/1/1945 et le 31/5/1945.

Victoire mineure soviétique : si l'Allemagne se rend entre le 30/6/1945 et le 30/9/1945.

Nul : l'Allemagne ne se rend pas pour le 01/10/1945 et le joueur de l'Axe a au moins de 142 points.

Victoire mineure de l'Axe : l'Axe contrôle entre 142 et 199 points à la fin du jeu.

Victoire majeure de l'Axe : l'Axe contrôle entre 200 et 289 points à la fin du jeu.

Victoire décisive de l'Axe : l'Axe contrôle 290 points à n'importe quel moment.

Les niveaux de victoire pour le scénario de campagne 1943-45 :

Victoire décisive soviétique : si l'Allemagne se rend en 1944 ou plus tôt.

Victoire majeure soviétique : si l'Allemagne se rend entre le 1/1/1945 et le 31/5/1945.

Victoire mineure soviétique : si l'Allemagne se rend entre le 30/6/1945 et le 30/9/1945.

Nul : l'Allemagne ne se rend pas pour le 01/10/1945 et le joueur de l'Axe a au moins de 75 points.

Victoire mineure de l'Axe : l'Axe contrôle entre 75 et 149 points à la fin du jeu.

Victoire majeure de l'Axe : l'Axe contrôle entre 150 et 249 points à la fin du jeu.

Victoire décisive de l'Axe : l'Axe contrôle 250 points à n'importe quel moment.

Les niveaux de victoire pour le scénario de campagne 1944-45 :

Victoire décisive soviétique : si l'Allemagne se rend en 1944 ou plus tôt.

Victoire majeure soviétique : si l'Allemagne se rend entre le 1/1/1945 et le 31/5/1945.

Victoire mineure soviétique : si l'Allemagne se rend entre le 30/6/1945 et le 30/9/1945.

Nul : l'Allemagne ne se rend pas pour le 01/10/1945 et le joueur de l'Axe a au moins de 40 points.

Victoire mineure de l'Axe : l'Axe contrôle entre 40 et 99 points à la fin du jeu.

Victoire majeure de l'Axe : l'Axe contrôle entre 100 et 199 points à la fin du jeu.

Victoire décisive de l'Axe : l'Axe contrôle 200 points à n'importe quel moment.

24.2. Les conditions de victoire des scénarios courts

Les conditions de victoires des scénarios courts sont basées sur le contrôle d'hexagones de victoire, généralement des villes, des agglomérations ou des hexagones urbanisés pour chaque camp, et les pertes cumulées d'hommes, de pièces d'artillerie, de blindés et d'appareils aériens. Les points de victoire pour le contrôle d'hexagone de victoire sont donnés à chaque joueur et sont distincts des points donnés à la fin du scénario. Les hexagones de victoire peuvent être les mêmes pour chaque joueur ou spécifique à chacun. Les hexagones de victoire peuvent être affichés en sélectionnant le bouton d'affichage des hexagones de victoire dans la barre d'information cartographique (5.1.2.1). Des drapeaux rouges indiquent les hexagones de victoire soviétiques, des drapeaux noirs les hexagones de l'Axe, et des drapeaux rouge et noirs les hexagones communs aux deux camps. Les pertes sont basées sur le nombre d'hommes, de pièces d'artillerie, de blindés et d'appareils aériens devant être détruit dans le camp ennemi pour gagner un point de victoire. Ce nombre peut être ensuite modifié pour chaque camp par un certain pourcentage. Par exemple, le scénario peut fixer que chaque joueur gagne 1 *VP* pour chaque millier d'hommes perdus par l'autre joueur, mais si le joueur soviétique a un modificateur de 20%, l'Axe ne gagne un point de victoire que par tranche de 5000 soldats russes éliminés. Les niveaux de victoire pour les scénarios courts sont basés sur le ratio entre le camp avec le plus de points et celui avec le moins de points. Ce ratio est affiché sur l'écran indiquant un avantage en *VP* pour l'Axe ou pour les soviétiques et le nombre (avec une décimale) ou bien '*No significant VP advantage'* si le ratio est sous 1,1.

Les niveaux de victoire sont les suivants :

Victoire décisive : ratio supérieur ou égal à 5,0

Victoire majeure : ratio inférieur à 5,0 mais supérieur ou égal à 2,0

Victoire mineure : ratio inférieur à 2,0 mais supérieur ou égal à 1,1

Nul : ratio inférieur à 1,1

Note : Chaque camp débute les scénarios courts avec un score minimum d'un *VP*.

25. Stratégies, tactiques et notes de conceptions

25.1. Stratégies et tactiques

Nos remercions Jon Pyle, Andy Johnson et Bob Malin pour les conseils de stratégie et de tactique suivant basés sur leur connaissance étendue et leur expérience de testeurs de WITE.

25.1.1. Les éléments clés

Commandement et contrôle : l'organisation adéquate des armées/fronts est une nécessité dans cet énorme conflit. Avec la taille et l'échelle de cette simulation, cela peut être négligé. La distance entre les QG dans la chaîne de commandement, c'est-à-dire OKH>Armée>Corps>Division, doit être correctement conservée pour assurer ravitaillement et engagement des troupes au combat, et nécessite d'être soigneusement surveillée chaque tour. Il est important de se souvenir que la portée de commandement pour les QG de Corps est de 5 hexagones ou 20 *MP*, donc le terrain, les conditions météorologiques et les ZOC peuvent placer des unités hors de ravitaillement même si elles sont à moins de 5 hexagones.

Le ravitaillement : Les unités de réparation ferroviaire FBD (Axe) et NKPS (soviétique) sont les clés d'une offensive de grande ampleur. Leur placement et leur avance nécessite de suivre leurs pointes pour assurer des lignes de ravitaillement les plus courte possible. Un œil attentif doit être gardé sur le ravitaillement sans lequel tout plan soigneusement préparé se dégrade au point d'arrêter votre avance.

Dans la campagne de 1941, l'Axe constatera que les Groupes d'Armées Centre et Sud seront à une portée de ravitaillement maximum approximativement à partir du tour 8, puis la situation se dégradera encore à partir du 18 avec l'arrivée de la raspoutitsa. Les unités peuvent se retrouver totalement isolées si elles avancent trop loin.

L'Axe a la capacité de parachuter du carburant et des munitions aux fers de lance blindés et vous devez choisir entre concentrer ces ressources limités à une Armée/Groupe d'Armées ou de les répartir. Si les joueurs s'étonnent de voir leurs attaques échouer, c'est souvent par manque de munitions, il est donc aussi important de ravitailler en munitions qu'en carburant.

Une autre décision délicate est l'utilisation de la fonction d'intensification du ravitaillement des QG. Elle garantit que vos troupes d'assaut rattachées à un QG de Corps reçoivent un potentiel de déplacement maximum, mais le ravitaillement global de votre armée est de 1 à 2% pour une durée approximative de 2 mois pour chaque usage de cette fonction. Si ce la permet de capturer des centres de populations ou d'industries, cela en vaut probablement la peine.

Les points d'administration : Vous devez bien réfléchir à la manière, au moment et à la raison de dépenser vos *AP*. Vous n'en recevez qu'une quantité réduite et les dépenser correctement peut faire la différence entre une victoire et une défaite. Vous devez anticiper quand et pourquoi les dépenser. Il y a beaucoup d'occasions, dont le transfert de divisions, le rattachement d'unités de soutien, et les changements de commandement. Cela peut paraître énorme, mais avec de l'expérience vous saisirez les bonnes opportunités.

Essayez de conservez une réserve d'*AP*, au cas où vous auriez à répondre à une percée surprise et à transférer un Corps d'une Armée à une autre, ce qui requiert de 30 à 60 AP.

Le commandement : Le bon commandement fait souvent la différence au combat. Il peut être très couteux de le remplacer s'il a une haute valeur politique mais sur le long terme il est intéressant de remplacer de mauvais chefs. N'essayez pas de remplacer un commandement trop tôt pur ne gagner qu'un point de valeur de combat. Trouvez ceux peu compétent (une valeur de 5) et remplacez-les par de meilleurs chefs (valeur 7). Un fois remplacés, vous pouvez chercher à gagner un point supplémentaire. Mais bien que les valeurs de combat soit essentiel, n'oubliez pas l'effet multiple des valeurs d'initiative, administrative et de moral.

Les unités de soutien : Rattacher des unités de soutien aux QG de Corps de l'Axe/Armées soviétiques et aux unités de combat pour atteindre vos objectifs a de nombreux avantages. Equilibrer le soutien en unités d'artillerie afin que chaque QG de Corps de l'Axe/Armées soviétiques en ai quelques unes, et favoriser vos fers de lance – les unités de roquettes et celles de gros calibres seront particulièrement utiles. Les unités de soutien blindées sont bien venues dans les régions où de plus grandes formations blindées sont absentes. Le génie (pionnier ou sapeur) est très utile en attaque ou en défense de régions présentant un haut modificateur défensif de fortification.

Comprendre comment gérer les transferts d'unités de soutien peut apparaitre pénible au départ. Les niveaux de soutien des QG peuvent être verrouillés (transfert manuel) ou déverrouillés (transfert par l'IA) et en ajustant ce niveau tout au long de la chaîne de commandement, vous pouvez sauvegarder beaucoup d'*AP* mais c'est complexe et cela prend du temps.

25.1.2. La stratégie de l'Axe

La destruction de l'Armée Rouge : D'abord et avant tout, l'Armée Rouge doit être paralysée. Les allemands doivent utilisés leurs pointes blindées pour pénétrer les arrières, couper le ravitaillement, et créer des poches afin d'isoler des unités. Ne perdez pas une opportunité d'encercler des unités pour éviter qu'elles reculent vers l'est. D'énormes quantités d'hommes et d'équipement doivent être détruites ou capturées pour affaiblir la contre-offensive d'hiver de la fin 1941.

Leningrad : C'est un objectif prioritaire en 1941, puisque c'est peut être la seule période où elle peut être capturée. Sa prise a des conséquences stratégiques incontournables puisqu'elle permet la liaison entre les forces allemandes et finlandaises, et donne à l'Axe un contrôle total sur la Mer Baltique. Elle élimine également une réserve de population nécessaire aux soviétiques. Cela peut s'avérer une entreprise couteuse, nécessitant le déplacement de votre artillerie lourde, de réserves et de remplacement (en utilisant la fonction de réorganisation) vers le nord pour soutenir cet assaut. Il y a des ports sur les deux rives du Lac Ladoga, si vous capturez celui sur la rive occidentale ou les trois de la rive orientale, Leningrad sera isolée et vulnérable à un assaut direct.

Le Dniepr : Franchir ce fleuve avant qu'une défense solide ne s'y installe est une priorité, à la fois au nord et au sud des marais du Pripiat afin d'assurer la jonction entre les forces du Groupe d'Armées Centre et Sud. Ceci scellera toute activité soviétique qui pourrait provenir de cette région de marais.

L'Ukraine : L'Ukraine avec ses ressources, ses industries, et sa population ne peuvent être négligée. La capture de Kiev et le franchissement du Dniepr doit être la cible de votre avance dans le sud.

Le but ultime est de capturer Kharkov, puisqu'elle abrite la plus grande usine de T-34 et une importante population. Simultanément, une avance afin de franchir l'isthme de Crimée est requise ; sinon les soviétiques auront le temps de renforcer leurs fortifications dans ce secteur.

Moscou : La plupart des joueurs voudront s'emparer de la capitale soviétique en 1941. Mais il n'y a simplement pas assez de troupes pour la conserver contre la contre-offensive d'hiver de 1941, puisque cela risque d'étendre vos flancs. Il peut apparaître plus sage de prévoir un assaut en 1942, tout en vous rapprochant de la métropole et en gardant vos flancs non exposés.

Les garnisons : Des garnisons adéquates sont nécessaires pour garder vos arrières. Si elles couvrent les besoins, très peu d'attaques de partisans se dérouleront. Sinon, votre réseau ferroviaire peut être coupé et votre l'approvisionnement du front mis en péril.

L'hiver 1941-1942 : Le terrible blizzard s'accompagne d'un torrent de pertes pour l'Axe. Pour réduire ces effets, un joueur averti devrait utiliser les deux premières semaines d'Octobre pour réduire ses lignes, commencer des travaux de fortification, puis former des réserves. Toute offensive d'automne risque d'exposer vos premières lignes qui pourront être ensuite isolées et détruites par les soviétiques. Préparer des positions de repli pour conserver vos armées intactes afin de préserver vos forces pour le printemps suivant.

25.1.3. La stratégie soviétique

Les options stratégiques initiales : Il y a globalement deux stratégies générales que les joueurs soviétiques ont tendance à suivre pour la campagne de 1941. La première consiste à reculer le gros de l'Armée Rouge pour renforcer les positions défensives ne laissant que quelques positions de retardement face aux forces de l'Axe. Ceci a l'avantage de préserver les forces armées soviétiques et d'étendre les lignes de ravitaillement de l'Axe. En contrepartie, les forces de l'Axe avanceront rapidement en territoire soviétique et pourront atteindre vos positions défensives principales avant qu'elles ne soient réellement terminées.

La seconde option est de conduire une défense élastique. Dans les premiers mois de la guerre, les soviétiques seront repoussées, mais cela ne signifie pas qu'elles doivent céder trop facilement du terrain. Des unités correctement positionnées en face des forces d'invasion, placées de telle manière que les hexagones inoccupés soient interconnectés par leurs zones de contrôle, forceront l'adversaire à dépenser de nombreux points de déplacement supplémentaires. Ceci est désigné par l'expression « défense en damier » mais il s'agit simplement d'une stratégie de préservation des forces. Alors que des attaques directes sont presque suicidaires dans les premiers mois, surveillez les opportunités que votre adversaire pourrait vous laisser pour couper le ravitaillement des avant-gardes blindées. Les chars sans carburant n'iront pas loin ! Alors que cette stratégie sera plus couteuse en vie humaine et en équipement, les avantages seront de retarder significativement l'avance de l'Axe, si ce n'est l'amener à stopper.

Former une défense en profondeur : Quelque soit la stratégie générale choisie, la formation précoce de plusieurs lignes de défense et la construction de fortification est une tâche essentielle. Utiliser les obstacles naturels comme les rivières, les marais et les terrains difficiles à votre avantage. Ceci doit être bien planifié de manière à protéger vos flancs et vos secteurs clés.

Maintenir des réserves : Placer des unités en arrière en mode réserve aura un effet important en tant qu'attaque de retardement. Des blindés en réserve sont bien adaptés à cette tâche puisqu'ils peuvent réagir plusieurs fois à des attaques ennemies.

Des Armées nouvellement formées doivent être observées soigneusement puisque la plupart sont en sous-effectif et manque d'expérience lors de leur arrivée. Ces unités doivent être tenues à l'écart du front aussi longtemps que possible afin de leur donner une chance de poursuivre leur entrainement et d'augmenter leur force.

Créer des unités : La planification de la formation d'unités doit être attentivement étudiée. En 1941 tant de nouvelles Armées arrivent en renfort que former trop de nouvelles unités peut entrainer une pénurie d'armement et/ou d'effectif. Habituellement des unités de soutien de construction et d'artillerie sont de bons investissements initiaux suivis par les sapeurs, les unités antichars, anti-aériennes et davantage d'artillerie. La guerre progressant après 1941, créer de plus grandes unités peut être plus simple. Dépenser vos points d'administration judicieusement, car les occasions de les dépenser sont innombrables. En 1942, les soviétiques doivent combiner des divisions pour former des Corps. Cela peut s'avérer couteux en *AP*, mais c'est nécessaire. La formation de Corps Blindés et Mécanisés doivent être manipulés avec précaution puisqu'ils perdent de l'expérience durant leur formation et doivent être gardés en arrière jusqu'à ce que leur entrainement soit terminé.

Evacuer des centres de productions : Equilibrer les troupes se déplaçant vers l'ouest et les usines déplacées vers l'est est une nécessité. Cette procédure requiert des tactiques de retardement et une coordination car tout en ayant beaucoup de capacité ferroviaire, perdre une usine complète peut avoir un effet dévastateur sur la future production. Cela semble un tâche délicate, et elle l'est, mais à partir de 1943 l'effet du retour de cette production sonnera comme une vengeance.

Le premier hiver (1941) : La plupart des forces de l'Axe ne sont pas correctement préparées aux terribles conditions hivernales qui débutent en Décembre 1941. C'est l'occasion rêvé pour les soviétiques de frapper durement la machine de guerre de l'Axe et la faire vaciller. Gardez des armées fraiches et bien entraînées en réserve est la clé mais cela requiert une planification précoce pour exécuter une contre-offensive efficace. Eloignez si possible quelques unes de vos meilleures divisions chaque tour pour qu'elles puissent s'entrainer. Assignez les à une ou plusieurs des nouvelles armées qui sont correctement commandées et fournissez leurs beaucoup de sapeurs, d'artillerie, et d'autres unités de soutien indispensables. Utilisez plusieurs de ces nouvelles Armées simultanément pur repousser les envahisseurs durant les tours de blizzard où ils sont les plus faibles et faites les suivre par le maximum de cavalerie et de blindés pour exploiter les brèches de leur défense.

25.1.4. Les tactiques de combat

Les mécanismes de combat de WITE sont probablement les plus complexes et les plus détaillés de tous les wargames informatisés produit à ce jour. Chaque système d'arme est représenté et a différente efficacité à différente portée. A ceci, il faut ajouter l'impact de la reconnaissance, du commandement, du moral, de la fatigue, du ravitaillement, du soutien aérien, des réserves, etc., etc. Il est par conséquent impossible de fournir un guide précis vous assurant du résultat dans chaque combat. Il est également impossible de dire ce qui constitue le facteur le plus important pour déterminer l'issue d'un combat. Tout ce qu'un joueur peut faire est de donner les meilleures chances à ses troupes virtuelles d'atteindre la victoire avant de presser sur le bouton d'attaque, donc vous trouverez ci-dessous certains principes de base applicables aux combats de WITE.

Maximiser les *MP* : En suivant les éléments clés ci-dessus concernant le C2, le ravitaillement et le commandement, vous donnerez à vos forces les meilleures chances d'obtenir les *MP* nécessaires pour attaquer, avancer et attaquer encore.

C'est particulièrement important pour l'infanterie – les joueurs on tendance à se focaliser sur les divisions panzer et les Armées de chars et oublier que l'infanterie effectue la grande majorité des combats.

Reco, reco, reco ! : Assurez-vous que les unités que vous vous apprêtez à attaquer ont été correctement identifiées pour obtenir un haut niveau de détection et que la valeur de combat affichée sur le pion est aussi précise que possible.

Passez les munitions ! : Il est absurde d'assurer une bonne mobilité à vos troupes si elles ne peuvent lancer que des pierres à l'ennemi. Les réserves de munitions sont souvent négligées. Effectuer des parachutages de ravitaillement pour compenser toute pénurie.

Attaque brusquée ou préparée ? : Les attaques brusquées produisent les effets négatifs les plus importants en contrepartie d'un faible coût en *MP*. Les attaques préparées ont moins d'effets négatifs et plus d'effets positifs en contrepartie d'un haut coût en MP, particulièrement pour les unités motorisées. Certains joueurs affirment que deux attaques brusquées sont préférables à une attaque préparée. Les joueurs finalement trouveront l'équilibre entre les attaques selon leur style de jeu. Si vous utilisez les attaques brusquées systématiquement, attendez-vous à vous faire botter les fesses plus que de raison.

Utilisez les bonnes personnes pour le job : Dans le feu du combat, il est facile d'oublier le modificateur défensif de fortification, qui combine les effets du terrain et du niveau de fortification des troupes en défense. Les chars ne sont pas efficaces en dehors du terrain clair ou légèrement boisé. Avoir des unités du génie (pionniers ou sapeurs) rattachées aux unités qui doivent franchir un cours d'eau ou attaquer un haut niveau de fortification fera souvent basculer le combat en votre faveur.

Les chiffres sur les pions ne sont que des conseils ! : Prenons une valeur de combat défensive (CV) sur le pion indique « 4 » ; quelle est la *CV* d'attaque dont avez-vous besoin pour garantir un recul ? A cause du nombre de variables, vous ne pouvez utiliser le mot « garantir » à WITE. Si ce pion avec une valeur faciale de 4 reçoit un appui aérien ou une unité de réserve, votre valeur de combat est réduite par le soutien aérien et la *CV* du défenseur augmenté par les unités de soutien. Une réponse pour un joueur de l'Axe, qui a besoin d'achever un ratio de 2:1 après que toutes les variables soient appliquées, est : une *CV* de 12 peut suffire avec une marge mais vous prenez un risque si vous ne recevez pas de soutien aérien, 16 est plus sur pour compenser les écarts et est moins dépendant du soutien aérien, et 20 peut apparaître excessif et gâcher des sorties aériennes, mais fera le boulot correctement. Ces nombres doivent être multipliés par 1,5 en cas de franchissement d'un cours d'eau mineur et par 2 pour un cours d'eau majeur. Encore une fois, les joueurs développerons leur propre sentiment de ce qu'il est nécessaire y compris en tenant compte du soutien aérien et de l'arrivée de réserves potentielles pour l'ennemi qui risqueraient de ruiner ces espoirs.

Les réserves peuvent vous sourire ou vous faire souffrir : En défense, l'arrivée opportune de réserves peut faire basculer un combat en votre faveur, mais pour les soviétiques, un soin particulier doit être pris lors du choix des unités à mettre en réserve ayant un moral inférieur à 55 puisqu'elle risque plus facilement de dérouter si l'unité qu'elles soutiennent recule. En attaque vous devrez vous assurez d'une quantité suffisante de *MP* pur que l'unité en réserve puisse rejoindre l'attaque.

25.2. Note de conception

Par Joel Billings (2by3 Games)

Le développement de WITE a commence dès la formation de 2by3 Games à l'automne 2000, en faisant le plus long projet auquel chacun d'entre nous aient eu à participer. Bien que Gary et moi aient précédemment travaillé ensemble sur plusieurs jeux couvrant le front de l'est, *War in Russia* (en 1984 et 1993) et *Second Front* (1991), nous voulions tous les deux faire quelque chose de plus grand et de plus simple. WITE serait plus grand en utilisant une échelle de 10 miles par hexagone et des divisions comme unité de base, et plus simple en utilisant un système *IGOUGO* qui permet aux joueurs de suivre immédiatement le résultat de leurs déplacement et de leurs attaques. Je voulais m'approcher de la relative simplicité du *War in the East* de *SPI*, et Gary voulais attirer les grognards qui se sont habitués à apprécier son attention aux détails et aux modèles de combat réalistes. Cela n'allait pas être une tâche facile.

La carte de base et l'interface furent créées vers 2001, ainsi que certains des principaux algorithmes de combat et de ravitaillement. Le modèle de combat aérien et les données furent inspirés par le travail de Gary sur le système de « *Bombing the Reich* » et en fin de compte également par des portions du système d'« *Uncommon Valor* » (qui a été développé entre 2000 et 2002). Le modèle de combat débuta avec les données concernant les armements issues de la série des « *Steel Panthers* ». Contrairement aux précédents jeux de Gary sur le front de l'est, celui-ci voulais que les combats soient résolus au niveau individuel des blindés, des pièces d'artillerie et des groupes d'infanterie. A cause d'autres projets, dont « *War in the Pacific* » et « *World at War* » nous dûmes interrompre le développement de WITE à plusieurs reprises, souvent pendant des mois voire des années. Nous savions que l'attrait pour un jeu front de l'est à ce niveau de détail nous ramènerait jusqu'à ce qu'il soit terminé. Ce n'est qu'à l'été 2008 qu'avec le bouclage de « *War Between the States* » que nous pûmes redonner toute notre attention à WITE.

Alors que nous étions en train de travailler sur d'autres jeux, Jim Wirth se chargea du système d'*OB* des unités qui devint le cœur du jeu. Gary a décidé assez tôt que nous voulions que l'ordinateur s'occupe de tous les changements d'organisation que les armées connaissent durant la guerre, et le système d'OB (TOE) était la réponse. Certaines des autres décisions précoces furent prises comme de ne pas autoriser les joueurs à modifier leur économie. Nous ne voulions pas plus inclure d'autres fronts dans le jeu, préférant focaliser le joueur sur le front de l'est. Ajouter la possibilité de modifier la production et/ou gérer d'autres fronts aurait ajouté d'autres difficultés de conception, augmenté le temps de développement, et peut être créé des situations où des stratégies totalement irréalistes pouvait être inventées qui influencerait profondément le front de l'est. Nous voulions qu'il soit un jeu grand opérationnel sur la guerre germano-soviétique, et avons décidé qu'il ne valait pas la peine de dépenser du temps pour ajouter ces éléments et s'assurer qu'ils ne déséquilibrent pas le jeu. Puisque nous le voyions d'abord et avant tout comme un jeu front de l'est, nous avons pensé qu'il fallait se passer de ces éléments superflus. Quand le problème des combats dans le secteur de Mourmansk apparu, nous avons décidé qu'il n'était pas plus souhaitable d'ajouter un grand nombre de lignes d'hexagones à la carte pour couvrir les opérations du grand nord.

Malgré le rêve de nombreux joueurs allemands de couper la liaison de Mourmansk, à notre avis puisqu'il s'agissait historiquement d'un front paralysé, cela aurait coûté beaucoup de temps pour un faible gain.

Nous avions un jeu qui fonctionnait vers la fin de l'été 2008. Nous pensions alors que les choses allaient dans le bon sens. Nous étions loin de savoir tout le chemin qu'il nous restait. Jon Pyle commença à tester le jeu à la fin de l'été 2008, mais c'était loin de ce qu'est le jeu aujourd'hui. A la fin 2008, nous avons été très chanceux d'accueillir Pavel Zagzin en tant que l'un des premiers alpha testeur. Pavel s'avéra être une aide incroyable, avec une énergie inépuisable, une maîtrise de l'anglais et du russe, la capacité de trouver d'incroyable information sur internet, et également la compétence pour lire et modifier les codes de Gary. Je n'aime pas penser à ce qu'aurait ressemblé le jeu sans les efforts de Pavel. Il tourna d'abord son attention sur notre carte. Il lutta pour obtenir la carte la plus fidèle possible sachant que certains éléments de base étaient déjà trop avancés pour être modifiés. Cette seule phase prit entre 3 et 5 mois, et mis à part les problèmes de la courbure cartographique courant, il fit un excellent travail. Si vous comparez cette carte avec n'importe lesquels de nos efforts précédents vous penseriez qu'il ne s'agit pas du même pays. Une fois les données cartographiques fixées, ce fut au tour de Jason Barish, sous la direction de Marc von Martial, (avez-vous déjà rencontré un meilleur nom de wargamer que celui-là ?) de nous fournir une belle carte, et ils le firent.

Une fois la carte terminée, notre attention se tourna vers l'ajout de fonctions supplémentaires à l'éditeur de scénarios qui avez d'abord été mise en place par Gary, mais a été ensuite grandement amélioré par Pavel. Notre but tout au long du travail a été de fournir un éditeur capable de modifier les campagnes et de créer des scénarios plus petits. Nous avions le sentiment que si le travail était fait correctement sur le système de jeu, alors les scénarios plus réduits serait parfaits pour ceux qui n'aurait pas la disponibilité de joueur les campagnes couvrant toute l'aire de jeu. Une fois l'éditeur prêt, vint le temps de vérifier les scénarios et les données. Entre temps Trey Marshall rejoint l'équipe en tant que testeur et fut enrôlé pour passer des heures sur ces données. En travaillant avec Pavel et avec l'aide de plusieurs de nos testeurs, la précision de nos données de campagne a été constamment améliorée. Ceci devint la base des scénarios courts. Walt Kunz se porta volontaire pour travailler sur une fournée de scénarios ce qui nous permis de vérifier que le jeu fonctionnait sur de petite portion de la carte. Ce travail continua jusqu'à la sortie du jeu, et nous espérons que la communauté de joueurs sera à même d'utiliser l'éditeur pour continuer à créer de nouveaux scénarios.

L'apparition du système de points d'administration été prévu puisque de bien des manières c'était la manière dont Gary voyait la solution du conflit entre simplicité et précision. Fournir aux joueurs un nombre illimité de détails qu'ils pourraient gérer était facile, mais essayer d'éviter aux joueurs occasionnels la nécessité de gérer ces détails pour réussir était compliqué. Au cours des tests, il devint clair que des limites devaient être imposées à ce que pourrait faire le joueur. Gary a toujours prévu que le système de points d'administration serait ce facteur limitatif. Au cours du développement, d'autres facteurs furent associés à ce système comme la formation de Corps soviétiques et l'amélioration manuelle des appareils des unités aériennes. En les liant au système de points d'administration, les joueurs peuvent décider commander dépenser les ressources limitées du commandement. Pour ces joueurs qui souhaitent avec un plus haut niveau de détail, nous les encourageons à augmenter le niveau administratif dans les options de jeu. C'est facile et si vous et votre adversaire souhaitez plus de contrôle, c'est la chose adéquate.

De la mi à la fin 2009, le jeu était en bonne voie et de nombreux testeurs continuaient leur travail. Il était temps pour moi de recevoir de l'aide dans la coordination des tests. L'un des testeurs, Andy Johnson, avait démontré une excellente compréhension de la stratégie et des tactiques du système de jeu et battait régulièrement l'IA à plat de couture. Andy inventa la tactique de la défense en damier pour les Soviétiques de 1941. Pour mon grand soulagement, il accepta d'être le coordinateur des tests, et devint irremplaçable durant les dernières années de développement. Un groupe d'expert fut formé avec Pavel, Trey, Andy et Jim. Comme pour tous les projets réussis, ce fut l'interaction de ces personnes, et leurs discussions constantes sur les données et leurs idées et celles des testeurs, qui aboutirent à de nombreuses règles du jeu, et de nombreuses modifications qui en firent une simulation plus précise de cette guerre. C'est toujours le jeu de Gary et sa conception générale, et il a toujours eu le dernier mot (bien qu'à vrai dire il ait rarement à l'utiliser), mais WITE a vraiment été un travail d'équipe. J'ai mentionné seulement quelques unes des réussites de personnes ayant collaboré à ce projet, et je voudrais tous les remercier (particulièrement Allan Berke pour ces efforts pour nourrir cette bête en documentation). Chacun d'entre nous espère que vous apprécierez de jouer à WITE, et nous espérons que la communauté développera ce qui fera vivre le jeu pour de nombreuses années.

26. Annexes.

26.1. Annexe A : Désignations des unités et valeur de combat

Vous trouverez ci-dessous la liste des taille, des types et des symboles présentés sur les pions, des couleurs nationales et des unités d'élite, et des types de composantes terrestres ainsi que des valeurs de combat pouvant être rencontrés dans le jeu.

26.1.1. Les tailles d'unité

II = Bataillon
III = Régiment
X = Brigade
XX = Division
XXX = Corps
XXXX = Armée
XXXXX = Groupe d'Armées, Front, District Militaire, Zone Défensive de Moscou, Haut Commandement

26.1.2. Les types d'unité et les symboles

Symbol	Unit Type	Symbol	Unit Type
	Blindée		Infanterie
	Mécanisée		Infanterie de montagne
	Infanterie motorisée		Parachutiste
	Artillerie automoteur		Aéromobile
	Artillerie, mortier, roquette		Cavalerie
	Anti-aérien	SEC	Police
	Antichar		Génie
HQ	Quartiers-généraux		Région/zone fortifiée
	Aviation (base aérienne)		Mitrailleuse
PC	partisan cadre	P	Partisan

26.1.3. Les couleurs d'unités

x 1-12	Marron = unité soviétique régulière
x 1-24	Rouge = unité soviétique de la Garde
xx 8-12	Gris = unité allemande de la Wehrmacht

	Bleu clair/gris = unité allemande de la Luftwaffe
	Noir = unité allemande d'élite de la SS
	Noir/gris = unité allemande régulière de la SS
	Bleu foncé = finlandais
	Jaune = italien
	Vert = hongrois
	Bleu pale = roumain
	Beige = slovaque

26.1.4. Les types des composantes terrestres et leur valeur de combat

Type de composante terrestre	Facteur de pondération de la CV	Blindé ?
Artillerie automotrice	3	Yes
Canon d'infanterie automoteur	5	Yes
Obusier d'appui semi-chenillé	5	Yes
Chasseur de char léger	5	Yes
Chasseur de char	5	Yes
Chasseur de char lourd	5	Yes
Canon d'assaut	5	Yes
Canon d'assut lourd	6	Yes
Char léger	7	Yes
Char moyen	9	Yes
Char lourd	9	Yes
Char de soutien d'infanterie	9	Yes
Char lance-flamme	9	Yes
Char de cavalerie	9	Yes
Char lourd de cavalerie	9	Yes
Char d'infanterie	9	Yes
Char amphibie	9	Yes
Char démineur	9	Yes
Char du génie	9	Yes
Transport de troupe blindé	2	No
Canon anti-aérien automoteur	3	No
Mitrailleuse AA automotrice	3	No
Canon antichar semi-chenillé	3	No
Mitrailleuse/mortier semi-chenillé	3	No
Voiture blindée	4	No

Type de composante terrestre	facteur de pondération de la CV	Blindé ?
Groupe d'infanterie	1	No
Groupe de travailleurs	1	No
Mitrailleuse	1	No
Groupe de police	2	No
Groupe de fusiliers	3	No
Groupe de fusils d'assaut	3	No
Groupe de skieurs	3	No
Groupe de fusiliers marins	3	No
Groupe de cavalerie	3	No
Groupe de motocyclistes	3	No
Groupe d'infanterie motorisée	3	No
Groupe parachutiste	3	No
Groupe du génie	3	No
Groupe du génie mécanisé	4	No
Groupe d'infanterie mécanisée	4	No
Infanterie antichar	0	No
Mortier	0	No
Canon antichar léger	0	No
Canon antichar	0	No
Mitrailleuse antiaérienne	0	No
Canon antiaérien léger	0	No
Canon antiaérien moyen	0	No
Canon antiaérien lourd	0	No
Artillerie	0	No
Artillerie lourde	0	No
Artillerie navale	0	No
Roquette	0	No

Type de composante terrestre	facteur de pondération de la CV	Blindé ?
Canon d'infanterie	0	No
Canon lourd d'infanterie	0	No

26.2. Annexe B : liste des unités soviétiques pouvant être créées

Ci-dessous ce trouve toutes les unités soviétiques qui peuvent être créées durant la partie (18.1.2), classées par type de *TOE*. Notez que de nombreuses unités ne sont pas disponibles à partir d'une certaine date.

41 Région fortifiée

42 Région fortifiée

43 Région fortifiée

41 Brigade d'artillerie antichar

42 Brigade d'artillerie antichar chasseur de char

43 Brigade d'artillerie antichar

44a Brigade d'artillerie antichar

44b Brigade d'artillerie antichar

41 Brigade AA PVO

42 Brigade d'artillerie légère

42 Brigade d'obusier léger

42 Brigade d'artillerie

43 Brigade d'obusier lourd

43a Brigade de mortier

43b Brigade de mortier

44 Brigade de mortier lourd

42 Brigade de lance-roquette lourde

44 Brigade de lance-roquette lourde

42 Division de lance-roquette lourde

43 Division de lance-roquette lourde

44 Division de lance-roquette lourde

44 Brigade d'Armée d'artillerie

42 Division d’Artillerie

43 Division d’Artillerie de rupture

43 Division d’Artillerie lourde

43 Division d’Artillerie

44 Division d’Artillerie de rupture

41 Brigade de fusiliers

42a Brigade de fusiliers

42b Brigade de fusiliers

42 Brigade de skieurs

45 Brigade de montagne

42 Brigade Motorisée

41a Brigade de chars

41b Brigade de chars

42a Brigade de chars

42b Brigade de chars

43a Brigade de chars

43b Brigade de chars

45 Brigade de chars lourds

42 Brigade mécanisée

43 Brigade mécanisée

44 Brigade de canons d’assaut légers

45 Brigade de canons d’assaut moyens

45 Brigade de canons d’assaut lourds

41a Division de cavalerie

41b Division de cavalerie

42 Division de cavalerie

43 Division de cavalerie

41a Division de fusiliers

41b Division de fusiliers

41c Division de fusiliers

42a Division de fusiliers

42b Division de fusiliers

42c Division de fusiliers

44 Division de fusiliers

45 Division de fusiliers

43 Brigade de génie-sapeur d'assaut

QG d'Armée d'armes combinées

QG d'Armée de chars

26.3. Annexe C : le rapport de commandant (*CR*)

Le rapport de commandant est accessible depuis la barre de menu d'écrans d'information (5.1.2.2) ou le raccourci 'c' et consiste en une base de données des informations concernant les unités, les quartiers-généraux, les unités aériennes, les commandements, les combats et les équipements qui peuvent être triés et filtrés de nombreuses manières. Plusieurs écrans et fenêtres ont des liens depuis ou jusqu'au rapport de commandant. De plus, certains réglages d'unités peuvent être modifiés à la fois pour des unités individuelles ou des groupes d'unités en utilisant cet écran.

26.3.1. Fonctionnement général de l'interface du rapport de commandant

Lors de sa première sélection (5.1.2.1), l'affichage par défaut du rapport de commandant correspond à la base de données des unités. Les sélections suivantes du *CR* affiche le dernier écran sélectionné par le joueur (i.e. le joueur n'a pas à recommencer la sélection à chaque ouverture du *CR*). Le menu actuellement sélectionné est en blanc. Les éléments actuellement sélectionnés dans le menu sont en rouge, ainsi que la colonne active. Les éléments sélectionnables sont en bleu, à l'exception des noms des unités dans leur base de données qui ont un code de couleur selon leur type, mais sont toutes sélectionnables. Chaque en-tête de colonne a une infobulle présentant plus de détail sur l'objet de la colonne. Sélectionner un en-tête de colonne trie la colonne. En utilisant ces en-têtes pour trier les colonnes, la première sélection trie dans l'ordre croissant, la seconde sélection trie par ordre décroissant et la troisième sélection désélectionne le tri. Pour les menus présentant plusieurs affichages, un affichage annoté par un astérisque indique un tri actif. Dans certains cas, sélectionner une information dans une colonne ne filtre que les unités de ce type affiché en rouge. Sélectionner un texte en rouge dans la colonne ainsi filtrée annule le filtrage. Sélectionner <*Clear All Filters*> dans la rubrique des filtres d'affichage n'annule pas seulement les filtres sélectionnés mais aussi tous les tris.

Certains menus ont des fonctions permettant au joueur de changer les modes ou les valeurs des unités en affichant une boite de dialogue. Notez que laisser vide cette boite et valider ou utiliser la touche 'entrée' correspond à une valeur nulle. Les modifications peuvent être faites pour des unités individuelles en sélectionnant la valeur adéquate pour l'unité sous l'en-tête correspondante de colonne.

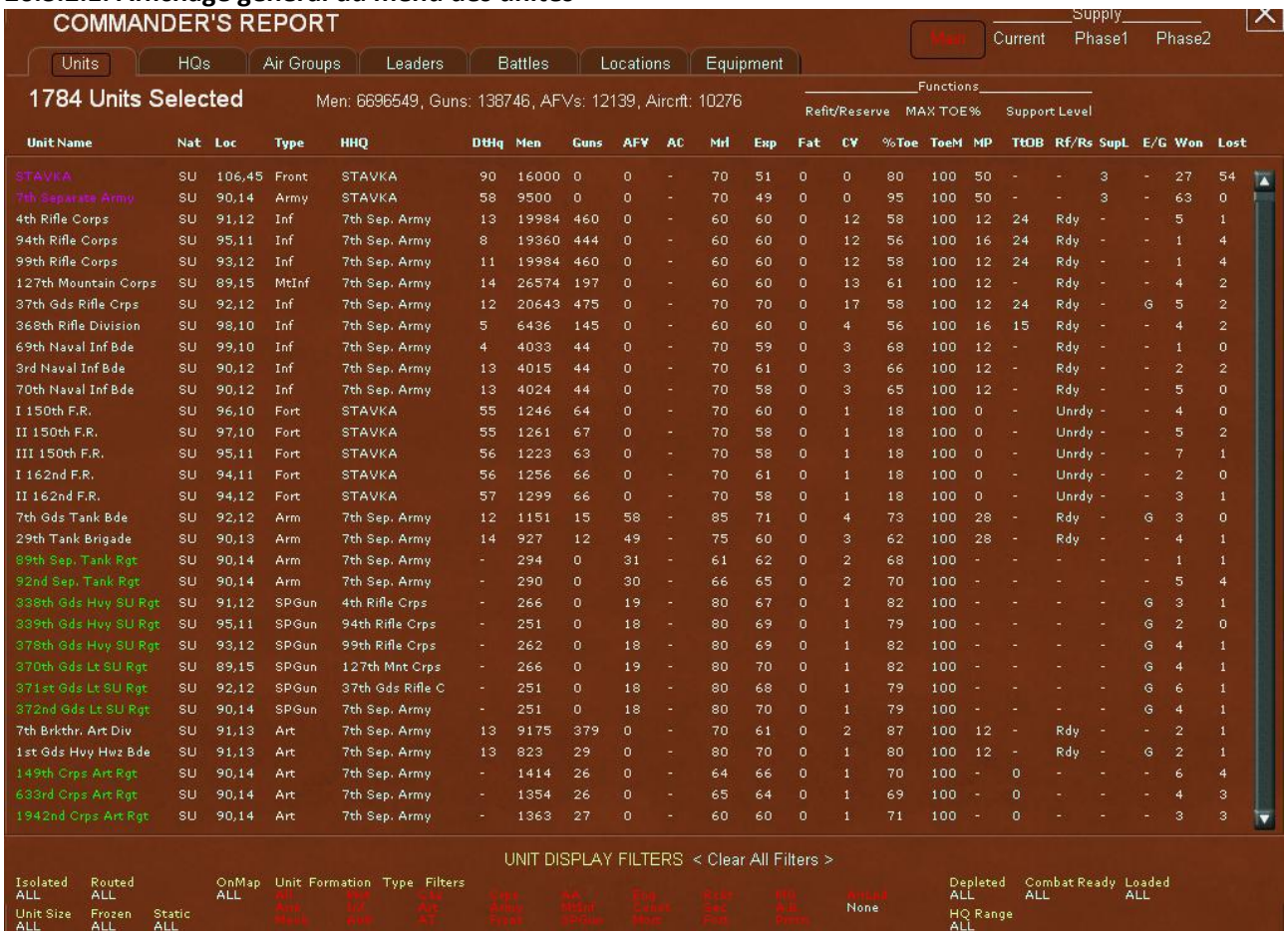
De plus, en sélectionnant l'information adéquate dans la section '*functions*', toutes les unités actuellement affichées peuvent être modifiées d'un seul coup. Par exemple, un joueur peut utiliser le filtre d'affichage pour afficher toutes les unités épuisées et les placer en mode réorganisation.

Il existe des différences entre le rapport de commandant de l'Axe et celui du soviétique, principalement concernant les filtres d'affichages et les en-têtes de colonnes Par exemple, les filtres d'affichage soviétiques n'ont pas d'option de nationalité ou de retrait, puisque ce n'est pas applicable à l'Union Soviétique.

26.3.2. Le menu des unités

C'est le menu le plus utilisé, destiné à afficher toutes les unités terrestres (QG, de combat et de soutien) du joueur en phase et consistant en quatre vue (principale et trois vues de description du ravitaillement) ainsi que trois fonctions et une large section de filtres d'affichage. Sélectionner un nombre dans la colonne '*units*' de la section des composantes terrestres de l'écran de production (5.4.3) affiche le menu des unités filtrant uniquement les unités ayant ce type précis de composante terrestre. Sélectionner le lien d'affichage des unités rattachées dans la fenêtre de description des QG (5.4.16) n'affiche que les unités rattachées à ce QG affichées en rouge sous le nombre d'unités indiqué par la mention 'Units Subordinated to [nom du QG]'. Sélectionner ce texte en rouge annule la liste et affiche le menu de toutes les unités par défaut.

26.3.2.1. Affichage général du menu des unités



Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DtHq	Men	Guns	AFV	AC	Mrl	Exp	Fat	CV	%Toe	ToeM	MP	TtOB	Rf/Rs	SupL	E/G	Won	Lost
STAVKA	SU	106,45	Front	STAVKA	90	16000	0	0	-	70	51	0	0	80	100	50	-	-	3	-	27	54
7th Separate Army	SU	90,14	Army	STAVKA	58	9500	0	0	-	70	49	0	0	95	100	50	-	-	3	-	63	0
4th Rifle Corps	SU	91,12	Inf	7th Sep. Army	13	19984	460	0	-	60	60	0	12	58	100	12	24	Rdy	-	-	5	1
94th Rifle Corps	SU	95,11	Inf	7th Sep. Army	8	19360	444	0	-	60	60	0	12	56	100	16	24	Rdy	-	-	1	4
99th Rifle Corps	SU	93,12	Inf	7th Sep. Army	11	19984	460	0	-	60	60	0	12	58	100	12	24	Rdy	-	-	1	4
127th Mountain Corps	SU	89,15	MtInf	7th Sep. Army	14	26574	197	0	-	60	60	0	13	61	100	12	-	Rdy	-	-	4	2
37th Gds Rifle Crps	SU	92,12	Inf	7th Sep. Army	12	20643	475	0	-	70	70	0	17	58	100	12	24	Rdy	-	G	5	2
368th Rifle Division	SU	98,10	Inf	7th Sep. Army	5	6436	145	0	-	60	60	0	4	56	100	16	15	Rdy	-	-	4	2
69th Naval Inf Bde	SU	99,10	Inf	7th Sep. Army	4	4033	44	0	-	70	59	0	3	68	100	12	-	Rdy	-	-	1	0
3rd Naval Inf Bde	SU	90,12	Inf	7th Sep. Army	13	4015	44	0	-	70	61	0	3	66	100	12	-	Rdy	-	-	2	2
70th Naval Inf Bde	SU	90,12	Inf	7th Sep. Army	13	4024	44	0	-	70	58	0	3	65	100	12	-	Rdy	-	-	5	0
I 150th F.R.	SU	96,10	Fort	STAVKA	55	1246	64	0	-	70	60	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	4	0
II 150th F.R.	SU	97,10	Fort	STAVKA	55	1261	67	0	-	70	58	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	5	2
III 150th F.R.	SU	95,11	Fort	STAVKA	56	1223	63	0	-	70	58	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	7	1
I 162nd F.R.	SU	94,11	Fort	STAVKA	56	1256	66	0	-	70	61	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	2	0
II 162nd F.R.	SU	94,12	Fort	STAVKA	57	1299	66	0	-	70	58	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	3	1
7th Gds Tank Bde	SU	92,12	Arm	7th Sep. Army	12	1151	15	58	-	85	71	0	4	73	100	28	-	Rdy	-	G	3	0
29th Tank Brigade	SU	90,13	Arm	7th Sep. Army	14	927	12	49	-	75	60	0	3	62	100	28	-	Rdy	-	-	4	1
89th Sep. Tank Rgt	SU	90,14	Arm	7th Sep. Army	-	294	0	31	-	61	62	0	2	68	100	-	-	-	-	-	1	1
92nd Sep. Tank Rgt	SU	90,14	Arm	7th Sep. Army	-	290	0	30	-	66	65	0	2	70	100	-	-	-	-	-	5	4
338th Gds Hvy SU Rgt	SU	91,12	SPGun	4th Rifle Crps	-	266	0	19	-	80	67	0	1	82	100	-	-	-	-	G	3	1
339th Gds Hvy SU Rgt	SU	95,11	SPGun	94th Rifle Crps	-	251	0	18	-	80	69	0	1	79	100	-	-	-	-	G	2	0
378th Gds Hvy SU Rgt	SU	93,12	SPGun	99th Rifle Crps	-	262	0	18	-	80	69	0	1	82	100	-	-	-	-	G	4	1
370th Gds Lt SU Rgt	SU	89,15	SPGun	127th Mnt Crps	-	266	0	19	-	80	70	0	1	82	100	-	-	-	-	G	4	1
371st Gds Lt SU Rgt	SU	92,12	SPGun	37th Gds Rifle C	-	251	0	18	-	80	68	0	1	79	100	-	-	-	-	G	6	1
372nd Gds Lt SU Rgt	SU	90,14	SPGun	7th Sep. Army	-	251	0	18	-	80	70	0	1	79	100	-	-	-	-	G	4	1
7th Brkthr. Art Div	SU	91,13	Art	7th Sep. Army	13	9175	379	0	-	70	61	0	2	87	100	12	-	Rdy	-	-	2	1
1st Gds Hvy Hwz Bde	SU	91,13	Art	7th Sep. Army	13	823	29	0	-	80	70	0	1	80	100	12	-	Rdy	-	G	2	1
149th Crps Art Rgt	SU	90,14	Art	7th Sep. Army	-	1414	26	0	-	64	66	0	1	70	100	-	0	-	-	-	6	4
633rd Crps Art Rgt	SU	90,14	Art	7th Sep. Army	-	1354	26	0	-	65	64	0	1	69	100	-	0	-	-	-	4	3
1942nd Crps Art Rgt	SU	90,14	Art	7th Sep. Army	-	1363	27	0	-	60	60	0	1	71	100	-	0	-	-	-	3	3

Juste sous le menu se trouve le nombre d'unités actuellement sélectionnées puis le nombre d'hommes, de canons, de blindés et d'appareils aériens assignés à ces unités.

Ces nombres changent lors du filtre ou du tri de cet affichage. Les informations suivantes sont indiquées par les en-têtes de colonne, toute pouvant être sélectionnée pour le tri :

Nom de l'unité : les noms des unités sont codés par des couleurs, les QG en violet, les unités de combat en bleu pale, les unités de soutien en vert, et les QG aériens ainsi que les bases en turquoise

Sélectionner un nom affiche une boite de dialogue avec trois sélections. '*Supply Details*' affiche la fenêtre de description du ravitaillement (5.4.26). '*Set OB Filter*' sélectionne et filtre uniquement les unités ayant la même *TOE(OB)* et liste le nombre de numéro d'*OB* utilisé par l'éditeur de scénario (7.2.2). Sélectionner '*Exit*' ferme la boite de dialogue.

***Nat* (nationalité)** : liste la nationalité de l'unité.

***Loc* (position)** : liste les coordonnées en X, Y de la position de l'unité. La position des unités de soutien est la même que celle des QG ou des unités de combat auxquels elles sont rattachées. Sélectionner la position sélectionne l'hexagone et affiche la fenêtre de description de l'unité. Pour les unités de soutien, fermer la fenêtre de description affiche celle de l'unité à laquelle elles sont rattachées.

Type : Le type de l'unité, qui correspond directement au filtre d'affichage des types d'unité (26.3.4). Les QG sont listés selon leur type spécifique (i.e. Corps, Armée, Groupe d'Armées, Front, Haut Commandement, etc.).

***HHQ* (QG de rattachement)** : le nom du QG auquel l'unité est directement rattachée. Pur les unités de soutien anti-aériennes rattachées à une ville, agglomération ou hexagone urbanisé, la désignation est '*C :* nom'. Sélectionner le nom du QG ou de la ville, agglomération ou hexagone urbanisé sélectionne et liste uniquement les unités qui y sont rattachées.

***DtHQ* (distance jusqu'au QG en hexagones)** : la distance jusqu'au QG est la différence entre la portée de commandement du QG auquel l'unité est rattachée et la distance en hexagones entre le QG et l'unité rattachée. Par exemple, si une unité rattachée à un QG d'Armée ayant donc une portée de commandement de 15 est à une distance de 11 hexagones, la *DtHQ* est de 4. Un nombre négatif indique que l'unité est au-delà de la portée de commandement du QG et donc ne recevra pas de soutien des troupes non combattantes des composantes terrestres (7.6.4).

Hommes (*men*), canons (*guns*) et blindés (*AFV*) dans l'unité : Ces trois colonnes affichent le nombre de chacun des éléments présents dans cette unité (les unités rattachées ne comptent pas).

***AC* (appareils aériens dans les bases)** : Le nombre d'appareils aériens dans les unités rattachées à la base aérienne.

***Mrl* (moral)** : Le moral actuel de l'unité.

Expérience (*exp*) et fatigue (*fat*) moyenne : Ces deux colonnes fournissent un calcul moyen de ces facteurs pour l'unité. Notez que ces moyennes ne sont qu'indicatives puisque le système de jeu utilise seulement l'expérience et la fatigue des composantes terrestres.

***CV* (valeur de combat)** : La valeur de combat actuelle de l'unité affichée sur son pion.

***TOE*% (pourcentage de la table d'équipement (*TOE*) de l'unité)** : Le pourcentage actuel de la TOE de l'unité.

***TOEM*% (réglage du pourcentage maximum de *TOE*)** : Le pourcentage maximum de la *TOE* de l'unité jusqu'auquel elle doit recevoir des remplacements (18.2.2). Sélectionner le pourcentage actuel affiche une boite de dialogue permettant au joueur de régler le *TOEM*% pour cette unité.

***MP* (points de déplacement)** : La capacité de déplacement actuelle restante pour cette unité.

***TtOB* (nombre de tours jusqu'à la prochaine amélioration de la *TOE(OB)*)** : Le nombre est 0 si l'amélioration débute ce tour. Sélectionner ce nombre affiche la fenêtre d'amélioration de la *TOE* (5.4.24) de cette unité.

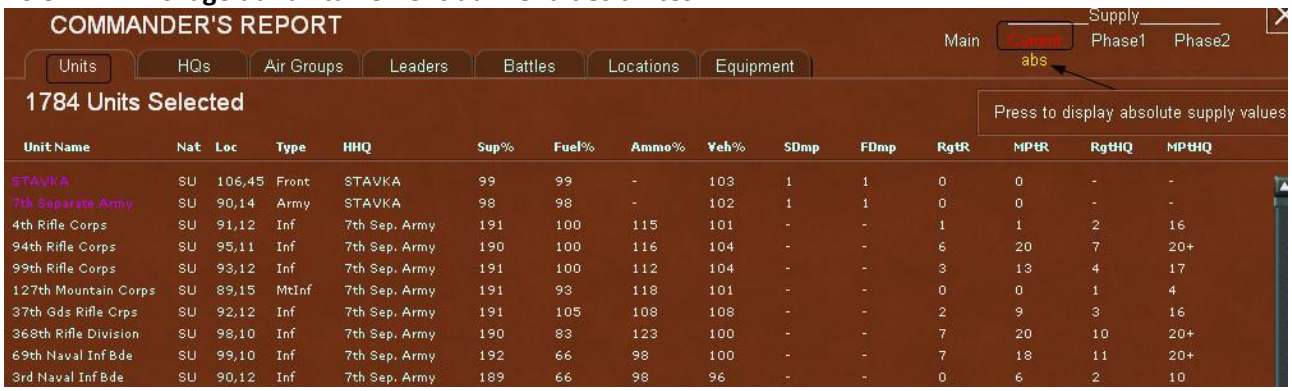
***Rf/Rs* (mode/statut de l'unité)** : Liste le statut actuel de l'unité, soit prêt, réserve, réorganisation, indisponible et statique. Sélectionner le statut permute entre prêt, réserve et réorganisation. Les unités indisponibles ne peuvent être permutées qu'en réorganisation. Les unités statiques ne peuvent changer leur statut.

***SuppL* (niveau de soutien (uniquement pour les QG))** : Liste le niveau de soutien actuel des QG (7.6.3.2). Sélectionner le nombre actuel ou *Lck* (bloqué) affiche une boite de dialogue qui permet au joueur de réinitialiser le niveau de soutien de ce QG entre -1 et 9, où -1 correspond à bloqué.

E/G (statut Elite/Garde) : Liste les unités d'élite de l'Axe, celles de la Garde soviétique et d'autres types particulier d'unités de l'Axe en utilisant les abréviations suivantes : G = Garde, E = élite de l'Axe, SSE= élite de la SS, SS = régulier de la SS, LW = unités de la Luftwaffe. Sélectionner une de ces abréviations sélectionne et liste uniquement ces unités ayant ce statut.

***Won* (gagnées) et *Lost* (perdues)** : Ces colonnes listent le nombre de victoires et de défaites que l'unité, ou les unités rattachées s'il s'agit d'un QG, ont accumulées. Pour les unités de combat et de soutien de l'Axe, c'est indicatif puisqu'elles ne peuvent obtenir le statut élite contrairement aux unités soviétiques qui peuvent gagner le statut de Garde (9.2).

26.3.2.2. Affichage du ravitaillement du menu des unités

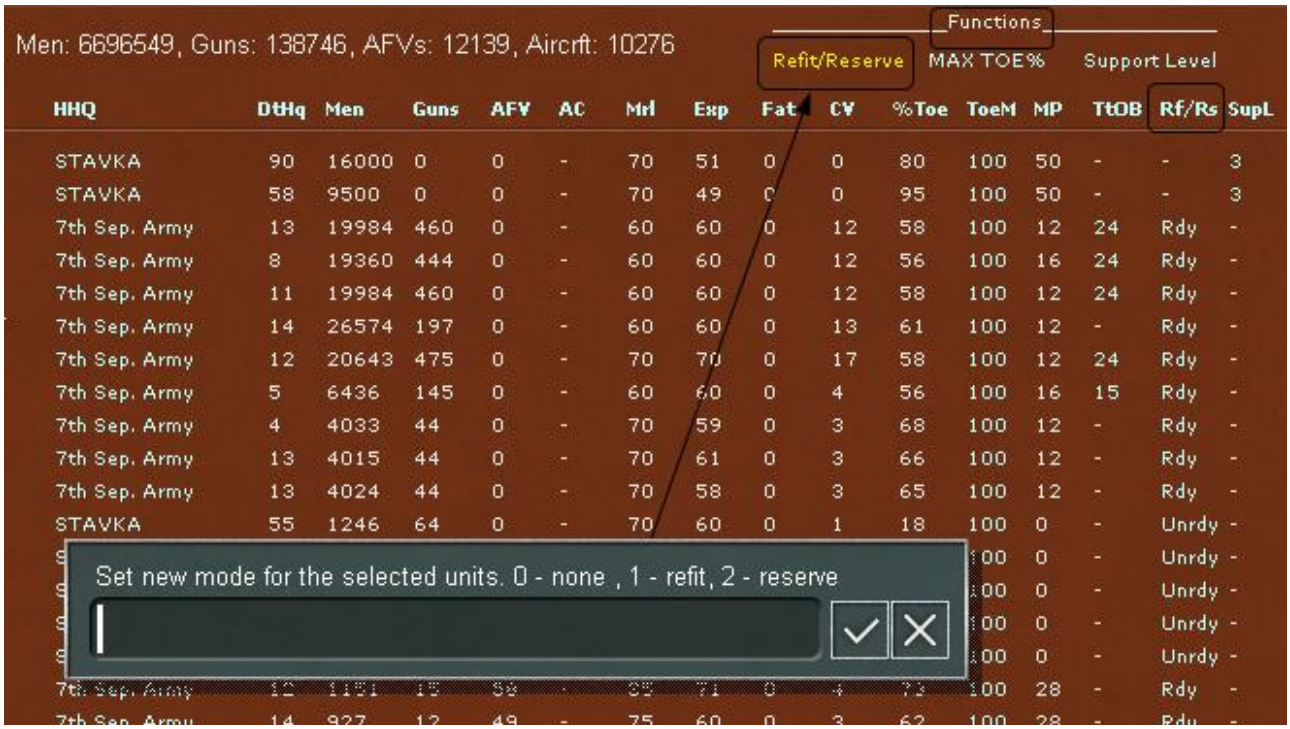


Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	Sup%	Fuel%	Ammo%	Veh%	SDmp	FDmp	RgtR	MPtR	RgtHQ	MPtHQ
STAVKA	SU	106,45	Front	STAVKA	99	99	-	103	1	1	0	0	-	-
7th Separate Army	SU	90,14	Army	STAVKA	98	98	-	102	1	1	0	0	-	-
4th Rifle Corps	SU	91,12	Inf	7th Sep. Army	191	100	115	101	-	-	1	1	2	16
94th Rifle Corps	SU	95,11	Inf	7th Sep. Army	190	100	116	104	-	-	6	20	7	20+
99th Rifle Corps	SU	93,12	Inf	7th Sep. Army	191	100	112	104	-	-	3	13	4	17
127th Mountain Corps	SU	89,15	MtInf	7th Sep. Army	191	93	118	101	-	-	0	0	1	4
37th Gds Rifle Crps	SU	92,12	Inf	7th Sep. Army	191	105	108	108	-	-	2	9	3	16
368th Rifle Division	SU	98,10	Inf	7th Sep. Army	190	83	123	100	-	-	7	20	10	20+
69th Naval Inf Bde	SU	99,10	Inf	7th Sep. Army	192	66	98	100	-	-	7	18	11	20+
3rd Naval Inf Bde	SU	90,12	Inf	7th Sep. Army	189	66	98	96	-	-	0	6	2	10

Il y a trois affichages du ravitaillement fournissant essentiellement les mêmes informations que la fenêtre de description du ravitaillement (5.4.26). Chacun présente les colonnes du nom de l'unité, sa nationalité, sa position et son *HHQ* commun à la vue principale (26.3.2.1). Le statut actuel (*current*) a un interrupteur désigné par '*abs*' qui permet au joueur d'afficher les informations soit en valeur absolue (nombre de tonnes) soit en valeur relative (pourcentage des besoins).

Les affichages de phase 1 et 2 correspondent aux colonnes distinctes de la fenêtre de description du ravitaillement relatives aux 1er et 2ème sous-segments de distribution du ravitaillement (20.4.2). Notez que les nombres négatifs indiquent du ravitaillement ou des véhicules restitués par l'unité.

26.3.2.3. Les fonctions du menu des unités



L'affichage principale du menu des unités présente une section de trois fonctions sélectionnables permettant au joueur de changer le statut des toutes les unités adéquates actuellement listées de la manière suivante :

Refit/Reserve **(réorganisation/réserve)** : Sélectionner cette fonction ouvre une boite de dialogue permettant au joueur de changer le statut des unités de combat en réorganisation ou en réserve (si possible). Sélectionner '0' retourne les unités au statut prêt ou indisponible. Le statut des unités statiques ne peut être changé.

Max TOE% : Sélectionner cette fonction ouvre une boite de dialogue permettant au joueur de changer le pourcentage maximum de la *TOE* de l'unité jusqu'auquel elle doit recevoir des remplacements (18.2.2) de toutes les unités listées dans une fourchette de 50 à 100%. Entrer un nombre inférieur à 50 ou supérieur à 100 revient à conserver ces valeurs.

Support Level **(niveau de soutien)** : Sélectionner cette fonction ouvre une boite de dialogue permettant au joueur de changer le niveau de soutien de tous les QG listés selon une valeur allant de -1 à 9, où -1 correspond à bloqué (7.6.3.2).

26.3.2.4. Les filtres d'affichage du menu des unités

Le menu des unités à deux types différents de filtres d'affichage. Le filtre '*Unit Formation Type*' est un commutateur qui permet au joueur de déterminer le type d'unités devant être listé. Elles peuvent être commutées individuellement ou globalement en utilisant les filtres '*ALL*' (tous) ou '*None*' (aucun).

Les autres filtres d'affichage n'affectent pas le type d'unités et la plupart montre un statut particulier, avec un commutateur entre toutes les unités, les unités ayant ce statut et les unités sans ce statut. Par exemple, le réglage par défaut pour le filtre des unités isolées est toutes les unités et il peut être commuté entre toutes les unités isolées et toutes les unités non-isolées. Il y a plusieurs exceptions. Par exemple le filtre de la taille commute entre la taille des QG de Groupe d'Armées/Front et celle des compagnies de soutien, et le filtre de nationalité commute entre les différents pays de l'Axe. Comme c'est précisé ci-dessus, sélectionner '*Clear All Filters*' annule tous les filtres ainsi que les tris des en-têtes de colonne.

26.3.3. Le menu des QG

Ce menu liste toutes les unités de QG du joueur en phase, ainsi que les unités de type 6 de réparation ferroviaire, mais pas celles de type 5 de bases aériennes (7.6.1). Il consiste en un seul affichage, mais il présente plusieurs fonctions.

26.3.3.1. L'affichage du menu des QG

COMMANDER'S REPORT

Units | HQs | Air Groups | Leaders | Battles | Locations | Equipment

116 HQs Selected — High Com: 1, Army Groups: 8, Armies: 18, Corps: 74, Constr: 4, Air Com: 11

HQ Name	Nat	Loc	Type	HHQ	Men	Guns	AFV	Aircraft	Leader	Functions / Support Level: SupL	CU	SU	CP	BldUp	Frzr
O.K.H.	GE	47,45	HiCom	O.K.H.	4034732	35418	5672	2792	Zeitzler	3	3	1	421	No	0
Finnish High Command	FI	71,3	ArmyGrp	O.K.H.	373467	2965	123	373	Mannerheim	3	8	0	81	No	0
Kannas Fin. Army	FI	76,6	Army	Finnish High Command	198002	1547	123	0	Oesch	3	3	4	8	No	0
IV Fin. Corps	FI	76,7	Corps	Kannas Fin. Army	54236	409	0	0	Laatikainen	3	4	11	4	No	0
III Fin. Corps	FI	79,8	Corps	Kannas Fin. Army	42408	322	0	0	Siilasvuo	3	3	10	6	No	0
Aunus Fin. Army	FI	95,2	Army	Finnish High Command	88168	1118	0	0	Talvela	3	4	12	21	No	0
V Fin. Corps	FI	74,8	Corps	Kannas Fin. Army	53874	537	0	0	Svensson	3	5	9	4	No	0
VI Fin. Corps	FI	91,9	Corps	Aunus Fin. Army	52016	583	0	0	Blick	3	8	10	3	No	0
Ilmav.E Air Command	FI	66,0	AirCom	Finnish High Command	45202	132	0	373	Lundqvist	3	0	2	-	No	0
Army Group North	GE	62,31	ArmyGrp	O.K.H.	640662	6503	728	320	Lindemann	3	1	0	49	No	0
FBD 4	GE	57,34	Constr	Army Group North	26500	0	0	0		-	0	0	-	No	0
Narva Detachment Army	GE	67,21	Army	Army Group North	140904	1615	297	0	Friessner	3	1	0	15	No	0
III SS Panzer Corps	GE	71,19	Corps	Narva Detachment Army	46455	554	203	0	Steiner	3	3	13	5	No	0
XLIII Corps	GE	71,20	Corps	Narva Detachment Army	32943	419	70	0	Boege	3	2	10	7	No	0
XXVI Corps	GE	70,21	Corps	Narva Detachment Army	41448	502	16	0	Grasser	3	3	6	5	No	0
16th Army	GE	69,37	Army	Army Group North	249171	2953	184	0	Hansen	3	4	0	-3	No	0
I Corps	GE	74,45	Corps	16th Army	31467	369	8	0	Hilpert	3	2	7	7	No	0
II Corps	GE	75,39	Corps	16th Army	44085	601	50	0	Laux	3	3	10	5	No	0
X Corps	GE	73,43	Corps	16th Army	41618	529	40	0	Kochling	3	3	7	5	No	0
VI SS Latvian Corps	GE	75,37	Corps	16th Army	46051	523	53	0	Jeckeln	3	3	4	5	No	0
L Corps	GE	73,37	Corps	16th Army	42439	583	25	0	Wegener	3	3	8	5	No	0
18th Army	GE	69,30	Army	Army Group North	145860	1751	117	0	Loch	3	0	8	11	No	0
XXVIII Corps	GE	72,30	Corps	18th Army	88528	1036	66	0	Gollnick	3	8	8	-5	No	0
XXXVIII Corps	GE	71,34	Corps	18th Army	42287	548	51	0	Herzog	3	3	7	5	No	0
Army Group Center	GE	68,57	ArmyGrp	O.K.H.	775702	6955	1080	674	Busch	3	6	0	16	No	0
FBD 3	GE	68,57	Constr	Army Group Center	26520	0	0	0		-	0	0	-	No	0
3rd Panzer Army	GE	76,51	Army	Army Group Center	144362	1602	206	0	Reinhard	3	2	2	11	No	0
IX Corps	GE	77,48	Corps	3rd Panzer Army	29090	301	133	0	Wuthman	3	2	11	7	No	0
LIII Corps	GE	78,49	Corps	3rd Panzer Army	47764	621	28	0	Gollwitzer	3	4	9	3	No	0
VI Corps	GE	80,50	Corps	3rd Panzer Army	39470	515	39	0	Pfeiffer	3	3	8	5	No	0
4th Army	GE	77,57	Army	Army Group Center	145170	1686	216	0	von Tippelskirch	3	1	0	11	No	0

HQ DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Nation: ALL — HQ Type Filters: All, HiCom, ArmyGrp, Army, Corps, Constr, AirCom — None

Directement sous le menu QG est affiché le nombre total de QG actuellement sélectionné classé par type correspondant à la désignation de la colonne 'Type' et au filtre d'affichage qui est différent pour l'Axe et les soviétiques. Ces nombres changent selon les filtres et les tris. Les informations suivantes sont fournies par les en-têtes de colonne, chacun pouvant être sélectionné pour trier leur colonne :

Nom de l'unité : Sélectionner le nom du QG affiche le menu des unités (26.3.2) listant ce QG et toutes ses unités rattachées.

***Nat* (nationalité)** : liste la nationalité de l'unité.

***Loc* (position)** : liste les coordonnées en X, Y de la position de l'unité. Sélectionner la position sélectionne l'hexagone et affiche la fenêtre de description de l'unité.

Type : Le type de l'unité, qui correspond directement au filtre d'affichage des types d'unité (26.3.4).

***HHQ* (QG de rattachement)** : le nom du QG auquel l'unité est directement rattachée. Sélectionner le nom du QG sélectionne et liste uniquement les unités qui y sont rattachées.

Hommes (*men*), canons (*guns*) et blindés (*AFV*) et appareils aériens (*aircraft*) dans l'unité : Ces quatre colonnes affichent le nombre de chacun des éléments présents dans ce QG et toutes ses unités rattachées. Sélectionner un de ces nombres affiche la fenêtre d'inventaire des formations correspondante qui classe chaque élément selon le nombre et le type de composante terrestre ou d'appareils (26.3.3.2).

***Leader* (officiers)** : liste l'officier en charge du QG. Sélectionner le nom de l'officier affiche la fenêtre de description du commandement (5.4.21). Fermer la fenêtre sélectionne la position du QG et affiche sa fenêtre de description.

***SuppL* (niveau de soutien (uniquement pour les QG))** : Liste le niveau de soutien actuel des QG (7.6.3.2). Sélectionner le nombre actuel ou *Lck* (bloqué) affiche une boite de dialogue qui permet au joueur de réinitialiser le niveau de soutien de ce QG entre -1 et 9, où -1 correspond à bloqué.

***CU* (unités de combat) et *SU* (unités de soutien)** : Ces deux colonnes affichent le nombre de chaque type d'unités rattachées au QG. Notez que le nombre d'unités de soutien n'inclut pas les unités de construction.

***CP* (points de commandement)** : Ce nombre est la différence entre le nombre de points de commandement des unités de combat rattachées au QG et la capacité de commandement du QG (*CC*) (7.6.2). Un nombre négatif indique que le nombre de points de commandement des unités rattachées dépasse celui de la *CC* du QG.

***BldUp* (renforcement du ravitaillement)** : Affiche '*Yes*' si un QG a utilisé le renforcement du ravitaillement (20.6), sinon il affiche '*No*'.

***Frzn* (fixé)** : Une valeur non-nulle indique que le QG est fixé pour ce nombre de tours (10).

26.3.3.2. La fenêtre d'inventaire des formations

Ces fenêtres sont consultables en sélectionnant le nombre d'hommes, de canons, de blindés ou d'appareils aériens dans la colonne correspondante du menu des QG. Chaque inventaire de formation fournit les informations suivantes :

Le nom : Affiche le nom du QG ayant commandement et contrôle sur les forces listées.

Hommes, canons, blindés et appareils aériens : Affiche un icône suivi par le nombre correspondant pour les quatre catégories. La catégorie sélectionnée (i.e. les blindés) est en rouge. Les trois autres catégories sont en bleu et peuvent être sélectionnées pour changer l'inventaire de formation vers cette catégorie.

Type des composantes terrestres/appareils aériens : Cette colonne liste soit les types de composantes terrestres (hommes, canons, blindés) soit ceux d'appareils aériens avec une fonction de réduction/développement ([+]/[-]) pour chaque type ou pour tous.
Développer la liste d'un type (e.g. les blindés moyens ou les chasseurs) affiche une liste des composantes terrestres (Panzer IVf2) ou des appareils aériens (MC. 202 Folgore) précis accompagné de leur silhouette correspondante. Sélectionner une composante terrestre précise ramène le joueur au menu des unités filtré afin d'afficher uniquement les unités subordonnées au QG qui contiennent cette composante terrestre (26.3.2). Sélectionner un type précis d'appareil aérien ramène le joueur au menu des unités aériennes filtré afin d'afficher uniquement les unités aériennes qui contiennent ce type d'appareil. Réduire ou développer l'affichage change la présentation des trois autres colonnes.

NAT (nationalité) : Cette colonne est vide jusqu'à ce que l'affichage d'un type de composante terrestre ou d'appareil aérien soit développé. Ensuite pour chaque type ou modèle, la nationalité correspondante est affichée.

READY (prêt) : Cette colonne affiche le nombre total de composantes terrestres prêtes ou d'appareils prêts ou en réserve pour chaque type. Si l'affichage d'un type est développé, un sous-total pour chaque composante ou appareil précis est également affiché.

***DAMAGED* (endommagés)** : Cette colonne affiche le nombre total de composantes terrestres ou d'appareils endommagés pour chaque type. Si l'affichage d'un type est développé, un sous-total pour chaque composante ou appareil précis est également affiché.

TOTAL : En bas de la fenêtre un nombre fait le total global, ainsi que celui des éléments prêts et endommagés.

26.3.3.3. Les fonctions

L'affichage principal du menu des QG a une section de fonctions dont l'une est sélectionnable afin de permettre au joueur de changer le statut de toutes les unités adéquates actuellement listées de la manière suivante :

Support Level **(niveau de soutien)** : Sélectionner affiche une boite de dialogue qui permet au joueur de changer le niveau de soutien de tous les QG listés entre -1 et 9, où -1 correspond à bloqué (7.6.3.2).

26.3.3.4. Les filtres d'affichage des QG

La plupart des filtres d'affichage des QG sont des filtres de type, avec un commutateur permettant au joueur de déterminer quel type de QG doit être listé. Ils peuvent être commutés individuellement ou globalement en utilisant les filtres '*All*' (tous) ou '*None*' (aucun). Tous les QG aériens, quelque soit le type actuel (e.g. Fliegerkorps ou Luftflotte), sont filtrés par '*AirCom*'. Le filtre d'affichage des Q de l'Axe a également un filtre 'Nation' qui commute entre les différents pays de l'Axe. Sélectionner '*Clear All Filters*' annule tous les filtres ainsi que les tris des en-têtes de colonne.

26.3.4. Le menu des unités aériennes

Ce menu liste toutes les unités aériennes du joueur en phase. Il consiste en un seul affichage, mais il a une section de fonctions. Sélectionner un nombre dans la colonne des unités de la section unité aérienne de l'écran de production (5.4.3) affiche le menu des unités aériennes filtré pour ne lister que les unités ayant ce modèle précis d'appareils aériens.

26.3.4.1. L’affichage de la base de données des unités aériennes

COMMANDER'S REPORT

Units | HQs | Air Groups | Leaders | Battles | Locations | Equipment

328 Air Groups Selected Aircraft Total: 10206, Ready: 9091, Reserve: 548, Damaged: 567
Aircraft kills: 0

											Functions								
											Night Missions		AC Change Mode			Replacements		Reserve	
Name	Nat	Size	Aircraft	Loc	Air Base	Air Comnand	NM	Upg	Rpl	Exp	Mrl	Fat	Max	Tot	Rdy	Res	Dmg	Kill	Trvl
35 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	79,17	9 ShAD KBF	STAVKA	N	A	A	39	68	14	40	29	21	4	4	0	0
7 GShAP KBF	SU	Rgmt	IL-2M	79,17	9 ShAD KBF	STAVKA	N	A	A	39	73	13	40	31	19	4	8	0	0
10 GIAP KBF	SU	Rgmt	Yak-9M	78,17	1 GIAD KBF	STAVKA	N	A	A	40	73	15	40	29	20	4	5	0	0
11 GIAP	SU	Rgmt	La-5FN	83,16	2 GIAK	STAVKA	N	A	A	40	73	14	40	29	20	7	2	0	0
815 DBAP	SU	Rgmt	IL-4	82,17	113 BAD	13th Air Army	N	A	A	42	73	15	32	27	24	0	3	0	0
840 DBAP	SU	Rgmt	IL-4	82,17	113 BAD	13th Air Army	N	A	A	41	73	14	32	29	27	0	2	0	0
836 DBAP	SU	Rgmt	Tu-2S	82,17	113 BAD	13th Air Army	N	A	A	41	73	13	32	30	28	1	1	0	0
4 GBAP	SU	Rgmt	Pe-2	83,18	276 BAD	13th Air Army	N	A	A	41	86	13	32	30	28	1	1	0	0
58 BAP	SU	Rgmt	Pe-2	83,18	276 BAD	13th Air Army	N	A	A	39	73	14	32	32	28	0	4	0	0
140 BAP	SU	Rgmt	Pe-2	83,18	276 BAD	13th Air Army	N	A	A	38	73	14	32	30	27	1	2	0	0
15 GShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	37	86	15	40	27	20	5	2	0	0
566 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	38	73	15	40	26	22	4	0	0	0
943 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	38	73	13	40	32	24	7	1	0	0
999 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	36	73	14	40	28	20	5	3	0	0
448 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	80,14	281 ShAD	13th Air Army	N	A	A	35	73	14	40	28	26	0	2	0	0
703 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	80,14	281 ShAD	13th Air Army	N	A	A	37	73	15	40	31	30	0	1	0	0
872 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	80,14	281 ShAD	13th Air Army	N	A	A	35	73	15	40	31	28	0	3	0	0
29 GIAP	SU	Rgmt	Yak-9D	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	40	86	15	40	33	22	8	3	0	0
159 IAP	SU	Rgmt	Yak-7B	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	37	73	15	40	34	23	9	2	0	0
196 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	36	73	14	40	33	25	7	1	0	0
191 IAP	SU	Rgmt	La-5FN	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	42	73	15	40	28	22	6	0	0	0
13 ORAP	SU	Rgmt	Pe-2R	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	41	73	13	32	27	21	6	0	0	0
68 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,41	5 GIAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	39	86	14	40	34	32	0	2	0	0
28 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,41	5 GIAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	40	86	14	40	31	25	5	1	0	0
72 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,41	5 GIAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	37	86	14	40	33	32	0	1	0	0
17 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,45	190 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	36	73	14	40	29	27	0	2	0	0
494 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,45	190 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	39	73	14	40	33	31	0	2	0	0
821 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,45	190 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	40	73	13	40	34	22	11	1	0	0
761 IAP	SU	Rgmt	Yak-7B	86,40	259 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	40	73	14	40	33	32	0	1	0	0
976 IAP	SU	Rgmt	Yak-9D	86,40	259 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	38	73	14	40	33	21	10	2	0	0
21 IAP	SU	Rgmt	La-5FN	86,40	259 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	39	73	14	40	32	32	0	0	0	0

AIR GROUP DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Guards: All Aicraft Type Filters: All, None Pct Ready: ALL Pct Total: ALL Base Frozen: ALL

Directement sous le menu des unités aériennes est affiché le nombre d’appareils dans les unités actuellement sélectionnées classés en appareils prêt, en réserve, et endommagés. Sont également listés les victoires, c’est-à-dire le nombre d’appareils ennemis abattus en combat aérien. Ces nombres changent selon les filtres et les tris. Les informations suivantes sont fournies par les en-têtes de colonne, chacun pouvant être sélectionné pour trier leur colonne :

Nom de l’unité : Le nom de l’unité aérienne (8.1.4). Sélectionner le nom de l’unité aérienne affiche la fenêtre de description de cette unité (5.4.18).

***Nat* (nationalité)** : la nationalité de l’unité aérienne.

***Size* (taille)** : Le type d’unité aérienne (e.g. *Rgmt* pour un régiment aérien), qui correspond à sa taille maximum (8.1.2). Sélectionner un type particulier dans cette colonne affiche une liste filtrée des seules unités aériennes de ce type.

***Aircraft* (appareil)** : Le modèle spécifique de l’appareil assigné à cette unité aérienne (e.g. FW-190F). Sélectionner un modèle précis dans cette colonne affiche une liste filtrée des seules unités aériennes équipées de ce modèle.

***Loc* (position)** : Liste la position actuelle de la base aérienne à laquelle l’unité est rattachée selon les coordonnées X, Y, à l’exception des unités rattachées à la réserve nationale (8.4), dont la position est notée ‘*reserve*’.

A l'exception des unités de la réserve nationale (sans lien), sélectionner la position sélectionne l'hexagone de la base et affiche la fenêtre de description de la base (5.4.17).

***Air base* (base aérienne)** : Liste la base à laquelle l'unité aérienne est rattachée. Sélectionner une base précise dans cette colonne affiche une liste filtrée des seules unités aériennes rattachées à cette base. Cette colonne est annotée par '-' pour les unités de la réserve nationale.

***Air Command* (commandement aérien)** : Liste le QG auquel l'unité aérienne est rattachée, avec les unités de la réserve nationale annotées comme telle. Sélectionner un QG précis dans cette colonne affiche une liste filtrée des seules unités aériennes rattachées à une base rattachée à ce QG.

***NM* (Missions nocturnes)** : Affiche si l'unité aérienne est soit activée pour des missions nocturne (*Y*) soit pour des missions diurnes (*N*) (16.1.6). Sélectionner le réglage actuel dans la colonne bascule vers l'autre réglage.

***Upg* (rééquipement)** : Affiche si l'unité aérienne a un rééquipement automatique (*A*) ou manuel (*M*) de modèles d'appareils (8.1.5). Sélectionner le réglage actuel dans la colonne bascule vers l'autre réglage.

***Rpl* (remplacements)** : Affiche si l'unité aérienne est soit autorisé (*A*) soit non autorisée (*NA*) de recevoir des remplacements durant la phase logistique (18.2.4). Sélectionner le réglage actuel dans la colonne bascule vers l'autre réglage.

Exp, Mrl, Fat : Ces trois colonnes listent l'expérience, le moral ou la fatigue pour cette unité aérienne.

Max (maximum) : Liste le nombre maximum d'appareils prêts et endommagés prescrit pour cette unité aérienne, qui est calculé sur le type (taille) de l'unité. Les appareils en réserve ne sont pas comptabilisés dans le nombre maximum d'appareils de l'unité (8.1.1).

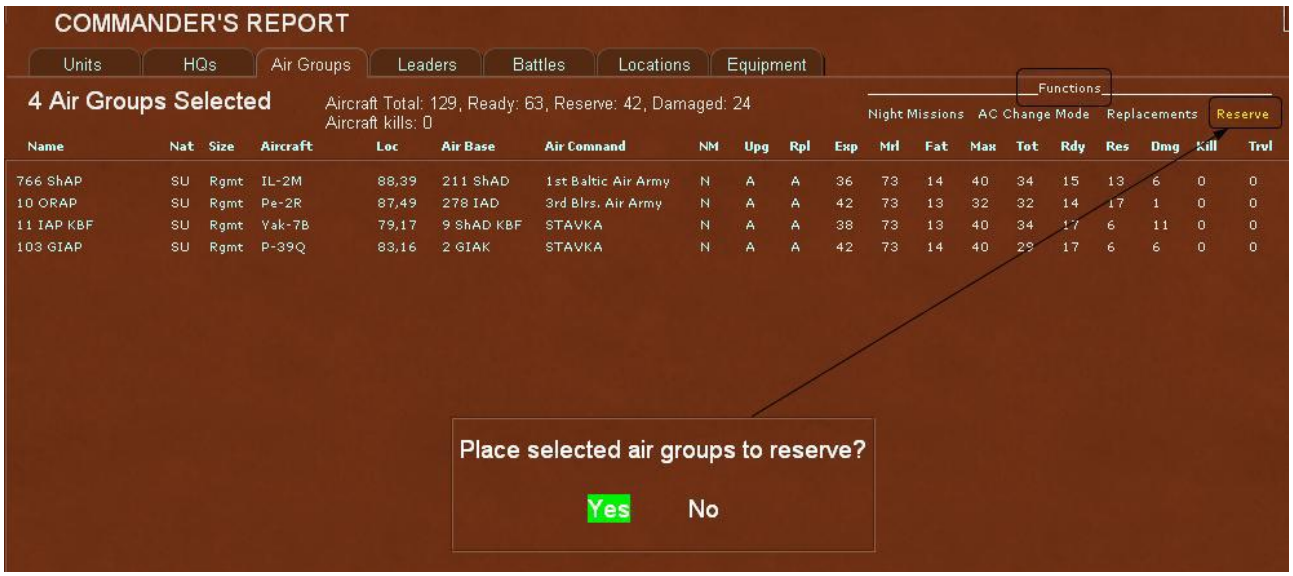
Tot (total) : Liste le nombre total d'appareils, qu'ils soient prêts, endommagés, et en réserve, assignés à l'unité.

Rdy, Res, Dmg : Ces trois colonnes listent le nombre actuel d'appareils respectivement prêts, en réserve, ou endommagés de l'unité. La somme de ces trois colonnes correspond au nombre de la colonne 'Tot'.

***Kill* (victoires)** : Affiche le nombre d'appareils ennemis abattus en combat aérien par l'unité.

***Trvl* (distance parcourue)** : Affiche le pourcentage utilisé de l'autonomie de l'unité (16.1.1).

26.3.4.2. Les fonctions



L'affichage principal du menu des unités aériennes a une section de fonctions avec quatre fonctions sélectionnables qui permettent au joueur de changer le statut de toutes les unités aériennes adéquates de la manière suivantes :

Night Missions **(missions nocturnes)** : Sélectionner affiche une boite de dialogue qui permet au joueur d'activer les missions nocturnes (16.1.6). Entrer une valeur de'1' active les missions nocturnes, alors que '0' active les missions diurnes.

AC Change Mode **(mode de rééquipement)** : Sélectionner affiche une boite de dialogue qui permet au joueur de rééquiper manuellement (0) ou automatiquement (1) les unités aériennes sélectionnées (8.1.5).

Replacements **(remplacements)** : Sélectionner affiche une boite de dialogue qui permet au joueur d'autoriser (0) ou de refuser (1) de recevoir des appareils de remplacements pour les unités sélectionnées durant le segment de remplacement (18.2.4).

Reserve **(réserve)** : Sélectionner affiche une boite de confirmation qui permet au joueur d'envoyer l'unité aérienne sélectionnée à la réserve nationale si c'est possible (8.1.4). Notez que, puisque les unités aériennes transférées à la réserve nationale n'y apparaissent pas avant le tour suivant, les unités transférées utilisant cette fonction disparaissent de fait du menu des unités aériennes et de la fenêtre de description de leur base aérienne. Il n'y a pas de message pour signaler que des unités ne sont pas autorisées à ce transfert ; elles restent simplement sur l'écran si le joueur tente de les transférer.

26.3.4.3. Les filtres de la base de données des unités aériennes

Le menu des unités aériennes a des filtres d'affichage pour différent types d'unités. Le filtre '*Aircraft Type Filters*' est un interrupteur qui permet au joueur de déterminer le type des unités à lister (8.1.3).

Ils peuvent être commutés individuellement ou globalement en utilisant les filtres '*All*' (tous) ou '*None*' (aucun). Il y a cinq autres filtres qui ne concernent pas le filtre des types d'unités. Le filtre '*Nation*' disponible uniquement pour l'Axe commute entre les différents pays de l'Axe. Le filtre '*Guards*' disponible uniquement pour le soviétique commute entre les unités, soit de la Garde, soit régulière. Le filtre '*Base Frozen Filter*' commute entre les bases fixées ('*Frozen*'), non-fixées ('*Non-frozen*'), et toutes ('*All*'). Il y a deux filtres '*Pct*' qui permettent au joueur de régler le pourcentage de la portée entre 0 et 100+. Le réglage par défaut de ces deux filtres est 'All'. Sélectionner un de ces filtres affiche une boite de dialogue '*from*' (depuis) pour régler la limite inférieure. Sélectionner la boite de validation affiche une boite de dialogue '*to*' (depuis) pour régler la limite supérieure. La portée ainsi sélectionnée est alors affichée sous ce filtre. Pour retourner à la valeur par défaut, sélectionner la portée et entrer '-1' dans la boite '*from*'. Les deux filtres '*Pct*' sont '*Pct Ready*', qui affiche le pourcentage d'appareils prêts comparé au nombre maximum d'appareils prévu de l'unité, et '*Pct total*' qui affiche le pourcentage total d'appareils (prêts, endommagés et en réserve) comparé au nombre maximum d'appareils prévu de l'unité. Seul un de ces filtres peut être activé à la fois ; régler l'un désactive automatiquement l'autre. Sélectionner '*Clear All Filters*' annule tous les filtres ainsi que les tris des en-têtes de colonnes.

26.3.5. Le menu des officiers

Ce menu liste tous les officiers du joueur en phase pouvant être assignés à un QG (11). Il consiste en un seul affichage, sans section de fonctions.

26.3.5.1. L'affichage principal de la base de données des officiers

COMMANDER'S REPORT

Units | HQs | Air Groups | Leaders | Battles | Locations | Equipment

252 Leaders Selected

Name	Nat	Rank	Unit	Pol	Mrl	Ini	Adm	Mech	Inf	Air	Nav	Restr	MaxC	DC	Vic	Def	Fate
Abraham, Erich	GE	GENL	-	6	6	6	5	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Allmendinger, Karl	GE	GEN	-	7	6	6	5	3	7	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Angelis, Maximilian	GE	GEN	6th Army	8	7	6	6	3	6	1	1	LO	C/A	19	0	0	-
Balck, Hermann	GE	GEN	XLVIII Pz Crps	9	8	8	6	8	7	1	1	LO	AG	12	0	0	-
Berlin, Wilhelm	GE	GENL	-	7	6	5	6	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Beyer, Franz	GE	GENL	-	7	6	5	5	3	7	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Bittrich, Wilhelm	GE	GENL	-	8	9	7	5	7	7	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Block, Johannes	GE	GENL	LVI Panzer Corps	8	7	6	5	6	7	1	1	LO	C/A	11	0	0	-
Boege, Ehrenfried	GE	GEN	XLIII Corps	9	8	6	6	5	7	1	1	LO	C/A	12	0	0	-
Brandenberger, Erich	GE	GEN	XXIX Corps	9	7	6	6	7	7	1	1	LO	C/A	14	0	0	-
Breith, Hermann	GE	GEN	-	8	7	6	5	7	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Bulowius, Albert	GE	GENL	-	5	5	4	6	1	1	5	1	AO	C/A	0	0	0	-
Bunau, Rudolf	GE	GEN	XI Corps	9	8	6	5	5	7	1	1	LO	C/A	12	0	0	-
Busch, Ernst	GE	FM	Army Grp. Center	6	7	7	7	5	7	1	1	LO	AG	29	0	0	-
Buschenhagen, Erich	GE	GEN	LII Corps	7	7	6	6	3	7	1	1	LO	C/A	9	0	0	-
Busse, Theodore	GE	GENL	-	8	7	5	6	4	7	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Decker, Karl	GE	GENL	-	7	7	7	5	6	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Deichmann, Paul	GE	GENL	I Flieger Corps	7	7	6	7	1	1	6	1	AO	C/A	8	0	0	-
Demelhuber, Karl-Maria	GE	GEN	-	9	9	5	5	3	7	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Dessloch, Otto	GE	GENO	Luftflotte 4	9	8	7	7	2	5	7	1	-	C/A	20	0	0	-
Dietrich, Sepp	GE	GEN	-	9	9	8	6	6	6	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Falkenstein, Freiherr	GE	GENM	3rd Flieger Div	7	6	6	6	1	1	6	1	AO	C/A	9	0	0	-
Florke, Hermann	GE	GENL	-	7	6	6	5	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Foertsch, Hermann	GE	GENL	-	6	5	5	6	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Forster, Sigismund	GE	GEN	LXXII Corps	7	6	4	5	3	5	1	1	LO	C/A	9	0	0	-
Fretter-Pico, Maximilian	GE	GEN	XXX Corps	7	7	6	7	7	7	1	1	LO	AG	9	0	0	-
Friessner, Johannes	GE	GEN	Narva Det. Army	7	7	7	7	5	8	1	1	LO	AG	21	0	0	-
Frohlich, Stefan	GE	GEN	-	7	6	5	6	1	1	5	1	AO	C/A	0	0	0	-
Fuchs, Robert	GE	GENM	1st Flieger Div	7	5	3	4	3	4	1	1	LO	C/A	8	0	0	-
Gille, Herbert	GE	GENL	-	9	9	7	5	7	7	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Gollnick, Hans	GE	GEN	XXVIII Corps	9	7	6	5	7	7	1	1	LO	C/A	13	0	0	-

LEADER DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Nation: ALL, None
Leader HQ type filter: ALL, Army, Corps, HQ Assigned, Armor/Mec, Air Crew
Restriction: Army, Air Only, Land Only, FS Only
Max Command: Corps/Army, High Command, Army Group
Fate: ALL

Sous le menu est affiché le nombre total d'officiers actuellement sélectionnés. Ce nombre change selon les filtres et les tris. Les informations suivantes sont fournies par les en-têtes de colonne, chacun pouvant être sélectionné pour trier leur colonne :

Name **(nom)** : Le nom de l'officier, suivi de son prénom. Sélectionner un no d'officier affiche la fenêtre de description de l'officier (5.4.21).

Nat **(nationalité)** : La nationalité de l'officier, tous les officiers soviétiques étant désignés par la mention '*SU*'.

Rank **(grade)** : Le grade actuel de l'officier (11.1). Sélectionner le grade de l'officier affiche une liste filtrée des officiers ayant ce seul grade.

Unit **(QG commandé)** : Si l'officier commande actuellement un QG, son nom est indiqué. Sinon cette colonne indique un tiret (-).

***Leader ratings* (valeurs de commandement)** : Ces huit colonnes affichent les valeurs de commandement actuelles (11.2) soit dans l'ordre celle politique (*Pol*), moral (*Mrl*), d'initiative (*Ini*), d'administration (*Admin*), de combat mécanisé (*Mech*), de combat d'infanterie (*Inf*), aérienne (*Air*) et navale (*Nav*).

***Restr* (restrictions de commandement)** : Affiche les restrictions concernant le type de QG auquel l'officier peut être assigné. Les restrictions sont uniquement terrestre (*GO*), uniquement aérien (*AO*), terrestre et aérien (aucun) et uniquement SS (*SS*).

***MaxC* (niveau maximum de commandement)** : Affiche le niveau maximum de QG que l'officier peut commander. Les niveaux sont Corps/Armée (*C/A*), Groupe d'Armées/Front (*AG/FR*), et Haut Commandement (*HC*).

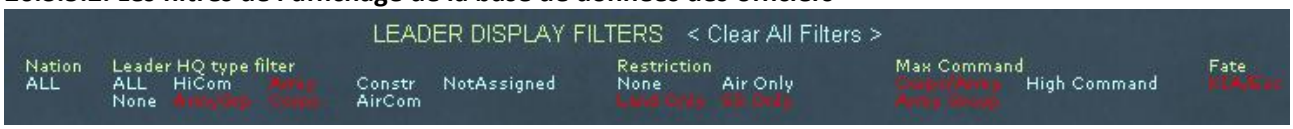
***DC* (coût de limogeage)** : Affiche le coût de limogeage en points d'administration.

***Vic* (victoires)** : Affiche le nombre actuel de victoires accumulées par l'officier.

***Déf* (Défaites)** : Affiche le nombre actuel de défaites accumulées par l'officier.

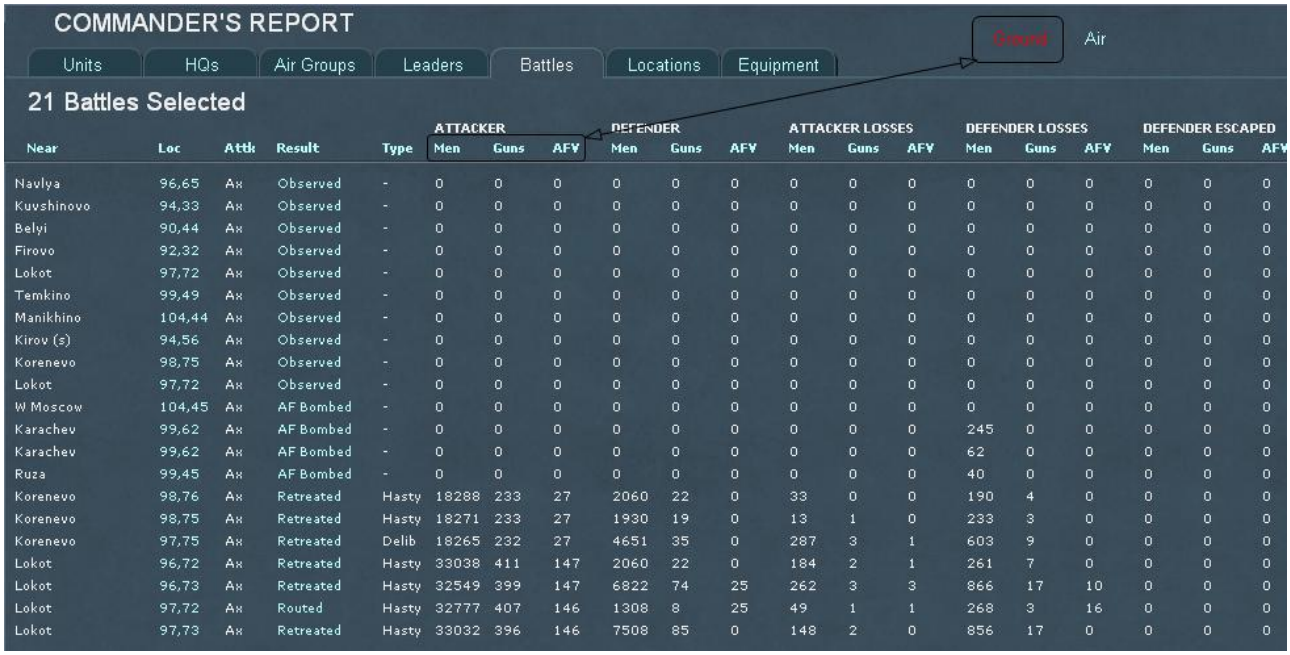
***Fate* (Destin)** : Indique si l'officier est actif (vivant) ou mort. Les officiers actifs sont marqués d'un tiret (-). Les officiers morts sont désignés soit par tués au combat (*KIA*) soit par exécutés (*EXEC*) après un limogeage.

26.3.5.2. Les filtres de l'affichage de la base de données des officiers



Le menu des officiers a des filtres d'affichage pour différent types d'unités. Le filtre '*Leader HQ Type*' est un commutateur qui permet au joueur de déterminer le type de QG à lister. Ils peuvent être commutés individuellement ou globalement en utilisant les filtres '*All*' (tous) ou '*None*' (aucun). De plus, il y a des filtres distincts pour les différentes catégories de restrictions de commandement et pour le niveau maximum de commandement. Il y a également un filtre '*Fate*' qui commute entre tous les officiers, les officiers actifs, et les officiers morts (*KIA/EXC*). Le menu des officiers a également un filtre qui commute entre chaque nation de l'Axe, qui indique par défaut tous les pays. Sélectionner 'Clear All Filters' annule tous les filtres ainsi que les tris d'en-têtes de colonne.

26.3.6. Le menu des combats



					ATTACKER			DEFENDER			ATTACKER LOSSES			DEFENDER LOSSES			DEFENDER ESCAPED		
Near	Loc	Attk	Result	Type	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV
Navlya	96,65	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kuvshinovo	94,33	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Belyi	90,44	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Firovo	92,32	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,72	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Temkino	99,49	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Manikhino	104,44	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kirov (s)	94,56	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Korenevo	98,75	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,72	Ax	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
W Moscow	104,45	Ax	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Karachev	99,62	Ax	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	245	0	0	0	0	0
Karachev	99,62	Ax	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	62	0	0	0	0	0
Ruza	99,45	Ax	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0
Korenevo	98,76	Ax	Retreated	Hasty	18288	233	27	2060	22	0	33	0	0	190	4	0	0	0	0
Korenevo	98,75	Ax	Retreated	Hasty	18271	233	27	1930	19	0	13	1	0	233	3	0	0	0	0
Korenevo	97,75	Ax	Retreated	Delib	18265	232	27	4651	35	0	287	3	1	603	9	0	0	0	0
Lokot	96,72	Ax	Retreated	Hasty	33038	411	147	2060	22	0	184	2	1	261	7	0	0	0	0
Lokot	96,73	Ax	Retreated	Hasty	32549	399	147	6822	74	25	262	3	3	866	17	10	0	0	0
Lokot	97,72	Ax	Routed	Hasty	32777	407	146	1308	8	25	49	1	1	268	3	16	0	0	0
Lokot	97,73	Ax	Retreated	Hasty	33032	396	146	7508	85	0	148	2	0	856	17	0	0	0	0

Ce menu liste tous les combats terrestres ainsi que toutes les missions aériennes s'étant déroulé durant le tour du joueur en phase et du tour précédant du joueur non en phase (V1.03 ainsi que le résultat des interdictions aériennes). Il y a un affichage terrestre et un affichage aérien, la différence résidant dans le type de pertes affichées. Sous le menu est indiqué le nombre total de combats actuellement sélectionné. Ce nombre change selon les filtres et les tris. Ce menu n'a ni section de fonctions, ni filtres d'affichage, seul un lien '*Clear All Filters*' annule tous les tris d'en-têtes de colonne. Les informations suivantes sont fournies par les en-têtes de colonne, chacun pouvant être sélectionné pour trier leur colonne :

***Near* (proche de)** : Indique le nom de la ville, agglomération ou hexagone urbanisé le plus proche du combat.

***Loc* (position)** : Liste la position du combat selon les coordonnés X, Y. Sélectionner la position affiche la carte en mode localisation de combat (5.4.11), avec l'hexagone du combat sélectionné et le rapport de combat affiché.

***Attk* (attaquant)** : Indique le camp, soit l'Axe (Ax) soit les soviétiques (Sov), qui a initié le combat ou la mission aérienne. Si un tiret (-) est affiché, cela indique qu'une unité isolée s'est rendue durant la phase logistique précédente.

***Result* (résultat)** : Indique le résultat du combat ou de la mission aérienne. Les attaques de partisans sont listées comme 'partisan'

Type : Indique si l'attaque a été brusquée ou préparée (15.2). Les attaques de partisans et les missions aériennes sont indiquées par un tiret (-).

***Attacker* (attaquant) et *Defender* (défenseur)** : Ces deux en-têtes ont chacun trois colonnes qui indiquent les effectifs engagés par chaque camp. Les trois colonnes dans l'affichage terrestre liste le nombre d'hommes (*men*), de canons (*guns*), de blindés (*AFV*), alors que les trois colonnes de l'affichage aérien liste le nombre de chasseurs (*Ftr*), de bombardiers (*Bmr*) et d'appareils de services (*Utl*) engagés en combat ou en mission aérienne.

Attacker losses **(pertes de l'attaquant) et** ***Defender losses*** **(pertes du défenseur)** : Ces deux en-têtes ont chacun trois colonnes qui indiquent les pertes subies par chaque camp. Les trois colonnes dans l'affichage terrestre liste le nombre d'hommes (*men*), de canons (*guns*), de blindés (*AFV*) perdus, alors que les trois colonnes de l'affichage aérien liste le nombre de chasseurs (*Ftr*), de bombardiers (*Bmr*) et d'appareils de services (*Utl*) perdus en combat ou en mission aérienne.

COMMANDER'S REPORT

Ground | Air

Units | HQs | Air Groups | Leaders | Battles | Locations | Equipment

21 Battles Selected

					ATTACKER			DEFENDER			ATTACKER LOSSES			DEFENDER LOSSES		
Near	Loc	Attk	Result	Type	Ftr	Bmr	Utl	Ftr	Bmr	Utl	Ftr	Bmr	Utl	Ftr	Bmr	Utl
Navlya	96,65	Ax	Observed	-	4	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kuvshinovo	94,33	Ax	Observed	-	0	0	2	11	0	0	0	0	0	4	0	0
Belyi	90,44	Ax	Observed	-	0	0	4	16	0	0	0	0	0	2	0	0
Firovo	92,32	Ax	Observed	-	0	0	2	9	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,72	Ax	Observed	-	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Temkino	99,49	Ax	Observed	-	0	0	4	9	0	0	0	0	0	1	0	0
Manikhino	104,44	Ax	Observed	-	0	0	4	32	0	0	0	0	0	3	0	0
Kirov (s)	94,56	Ax	Observed	-	0	0	2	8	0	0	0	0	0	3	0	0
Korenevo	98,75	Ax	Observed	-	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,72	Ax	Observed	-	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
W Moscow	104,45	Ax	AF Bombed	-	3	61	0	133	0	0	1	14	0	14	0	0
Karachev	99,62	Ax	AF Bombed	-	39	71	0	12	0	0	1	1	0	11	11	0
Karachev	99,62	Ax	AF Bombed	-	52	66	0	6	0	0	0	1	0	4	5	0
Ruza	99,45	Ax	AF Bombed	-	2	26	0	54	0	0	0	6	0	9	0	0
Korenevo	98,76	Ax	Retreated	Hasty	36	22	0	0	4	0	0	0	0	0	2	0
Korenevo	98,75	Ax	Retreated	Hasty	37	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Korenevo	97,75	Ax	Retreated	Delib	81	46	0	0	9	0	1	0	0	0	7	0
Lokot	96,72	Ax	Retreated	Hasty	41	25	0	0	5	0	0	0	0	0	1	0
Lokot	96,73	Ax	Retreated	Hasty	27	13	0	0	5	0	0	0	0	0	2	0
Lokot	97,72	Ax	Routed	Hasty	18	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,73	Ax	Retreated	Hasty	36	29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Defender escaped **(fuyards)** : Cet en-tête est uniquement présent dans l'affichage terrestre et consiste en trois colonnes qui affichent le nombre d'hommes, de canons, et de blindés du défenseur qui n'ont ni été détruits ni capturés après un résultat d'anéantissement ou de reddition et retournent donc aux stocks de production adéquates (15.9).

26.3.7. Le menu des localités

Ce menu liste toutes les villes, agglomérations ou hexagones urbanisés contrôlés par le joueurs en phase, à la fois sur la carte et hoirs-carte. Sous le menu est indiqué le nombre total de localités actuellement sélectionnées. Ce nombre change selon les filtres et les tris. Il y a deux affichages disponibles. L'affichage des stocks ('*Storage*' par défaut) indique le ravitaillement, les ressources et le pétrole stocké dans les localités comparé aux besoins de cet élément ainsi que le nombre d'unités anti-aériennes de soutien, alors que l'affichage des sites de productions ('*Industry'*) indique le nombre de points de production pour chaque type de site de production et les dommages subis. Ce menu n'a pas de section de fonctions.

Chacun des deux affichages a les en-têtes suivants en commun :

Name **(Nom)** : le nom de la ville, agglomération ou hexagone urbanisé.

***Nat* (nationalité)** : La nationalité de la ville, agglomération ou de l'hexagone urbanisé. Le contrôle de l'hexagone par le camp adverse ne change pas la nationalité. Sélectionner une nationalité affiche une liste filtrée des localités de cette nation.

***Loc* (position)** : Liste la position de la ville, agglomération ou de l'hexagone urbanisé selon ses coordonnées X, Y. Les localités hors-carte sont indiquées par un astérisque (*). Sélectionner une position affiche la fenêtre de description de la localité correspondante (5.4.27) et l'hexagone sur carte est sélectionné. Pour les localités hors-carte, le dernier hexagone sélectionné le reste.

***Pop* (population)** : affiche la quantité permanente de population de la ville, agglomération ou de l'hexagone urbanisé.

26.3.7.1. L'affichage des stocks du menu des localités

COMMANDER'S REPORT

Storage | Industry

Units | HQs | Air Groups | Leaders | Battles | Locations | Equipment

634 Locations Selected

Name	Nat	Loc	Pop	AA	Sup	SupR	Fuel	FuelR	Res	ResR	Oil	OilR
Molotov	SU	174,25	23	0	2000	1000	0	0	2000	2000	0	0
Kirov	SU	150,21	24	0	91	91	0	0	0	0	0	0
Vologda	SU	115,19	12	5	26	36	0	10	0	0	0	0
Leningrad	SU	81,16	40	6	135949	41831	5995	39536	15000	15000	5000	0
Novorossiysk	SU	115,120	10	4	9984	55552	0	55542	0	0	0	0
Yaroslavl	SU	115,31	16	7	2771	474	0	12	2000	2000	0	0
Naberezhnye Chelny	SU	164,40	8	0	0	0	3000	0	0	0	3000	3000
Maikop	SU	125,121	1	4	0	20	15471	3	0	0	15000	15000
Kalinin	SU	101,36	12	2	87516	7	0	4	0	0	0	0
Kazan	SU	151,40	25	0	3830	176	0	0	3000	3000	0	0
Gorky	SU	132,37	25	7	101779	1705	0	8	3000	2000	0	0
Vladimir	SU	116,41	10	2	2509	9	0	4	2000	2000	0	0
Moscow	SU	106,45	50	10	110314	2652	2	3	20000	20000	5000	5000
Volkhov	SU	88,16	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tula	SU	108,57	15	5	1040	1040	0	8	1000	1000	0	0
Kuybyshev	SU	155,61	24	3	10976	271	0	6	10000	10000	0	0
Baku	SU	171,138	24	6	0	62574	30000	62536	0	0	40000	41000
Tuapse	SU	121,124	1	2	4962	60544	0	60540	0	0	0	0
Sukhumi	SU	130,131	10	0	0	63536	0	63536	0	0	0	0
Krasnodar	SU	120,118	20	3	11	11	2	3	3000	2000	2000	2000
Tambov	SU	124,64	16	4	1714	16	0	6	3000	2000	0	0
Saratov	SU	143,71	17	5	105257	177	5	5	0	0	5000	5000
Voronezh	SU	116,71	16	4	332	333	0	8	2000	2000	0	0
Stalingrad	SU	143,88	15	11	8137	1744	0	10	10000	10000	0	0
Rostov	SU	123,102	17	4	525	533	0	8	9000	0	0	0
Astrakhan	SU	165,108	1	0	0	62536	0	62536	4000	0	0	0
Votkinsk	SU	170,32	4	0	1000	1000	0	0	0	0	0	0
Sevastopol	SU	94,122	4	0	15000	50536	0	50536	0	0	0	0
Grozny	SU	153,128	7	3	0	24	15902	2	0	0	15000	15000
Millerovo	SU	126,90	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Svoboda	SU	119,75	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0

LOCATION DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Captured ALL | OnMap ALL | Damaged Factories ALL

L'affichage des stocks présente les en-têtes supplémentaires :

AA : Le nombre d'unités anti-aériennes de soutien rattachées à la ville, agglomération ou à l'hexagone urbanisé.

Stocks actuels et besoins de stockage : Ces huit colonnes indiquent les stocks actuels de ravitaillements (*Sup*), de carburant (*Fuel*), de ressources (*Res*), et de pétrole (*Oil*) présents dans l'hexagone ainsi que les besoins de la ville, agglomération ou hexagone urbanisé en ravitaillement (*SupR*), carburant (*FuelR*), ressources (*ResR*), et pétrole (*OilR*), ce chiffre étant basé sur le nombre et le type des sites de production situé dans la localité.

26.3.7.2. L'affichage des sites de production du menu des localités

COMMANDER'S REPORT

Storage | Industry

Units | HQs | Air Groups | Leaders | Battles | Locations | Equipment

421 Locations Selected

Name	Nat	Loc	Pop	Man	HI	SFuel	Res	Fuel	Oil	Veh	Arm	Afv	Air	Rail	Port
Sumy	SU	98,78	9	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(6)	0
Belgorod	SU	106,80	11	4(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kiev	SU	80,81	16	4(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5(7)	0
Zhitomir	SU	73,82	10	4(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kharkov	SU	105,84	20	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9(4)	0
Poltava	SU	97,87	12	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2(4)	0
Cherkassy	SU	87,88	9	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Stalingrad	SU	143,88	15	3(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12(2)	0
Vinnitsa	SU	71,89	12	4(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Vyborg	SU	76,10	1	1(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kerch	SU	108,116	2	2(7)	0	0	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	3
Dno	SU	80,30	1	1(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kanev	SU	85,86	3	2(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dnepropetrovsk	SU	100,94	15	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6(3)	0
Uman	SU	79,92	4	2(5)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Chernovtsy	SU	58,95	9	4(5)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Luga	SU	78,23	1	1(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Stalino	SU	113,97	19	4(5)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3(5)	0
Krivoi Rog	SU	92,99	5	2(5)	0	0	10(5)	0	0	0	0	0	0	2(7)	0
Zaporozhye	SU	100,99	15	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(2)	0
Rostov	SU	123,102	17	5(1)	0	0	0	0	0	0	3	0	0	5(1)	0
Mariupol	SU	112,103	4	2(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Nikolaev	SU	86,105	5	2(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(7)	0
Kherson	SU	89,107	4	2(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(7)	0
Odessa	SU	81,108	11	4(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6(7)	15
Kremenchug	SU	91,91	4	2(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(6)	0
Simferopol	SU	96,119	4	2(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Grozny	SU	153,128	7	5	0	0	0	0	10(4)	0	1	0	0	6	0
Berdichev	SU	72,84	4	2(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Fastov	SU	78,84	1	1(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Smela	SU	85,89	3	2(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

LOCATION DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Captured ALL | OnMap ALL | Damaged Factories

L'affichage des sites de production consiste en douze en-têtes qui présentent le nombre de points de production pour les types de sites suivants : main d'œuvre (Man), industrie lourde (HI), usine de carburant synthétique (SFuel), ressources (Res), carburant (Fuel), pétrole (Oil), véhicules génériques (Veh), armement (Arm) blindés/véhicule de combat (Afv), appareil aérien (Air), dépôt ferroviaire (Rail), ports (Port). Pour les usines de blindés/véhicules de combat, le nombre indiqué est la somme de tous ces types d'usines. Par exemple, Hanovre a sept usines différentes de blindés/véhicules de combat, pour un total de 18 points de sites de production dans l'affichage de ces sites. Si un type subi des dommages, le pourcentage est affiché à côté du nombre de points de sites de production de ce type.

26.3.7.3. Filtres d'affichage du menu des localités

Le menu des localités a trois filtres distincts ('*Captured*' capturé, '*On-Map*' sur-carte, et '*Damaged*' endommagé) qui affiche un statut précis, avec un commutateur entre toutes ces localités, celle avec ce statut et celle sans ce statut (non). Sélectionner '*Clear All Filters*' annule tous les filtres ainsi que les tris des en-têtes de colonne.

26.3.8. Menu des équipements

Ce menu consiste en une base de données fournissant des informations sur tous les équipements et dispositifs inclus dans le jeu pour les deux camps. Il y a trois affichages ; les composantes terrestres ('*Ground Elements*' par défaut), les appareils aériens ('*Aircraft*') et les armes ('*Weapons*' qui sont des dispositifs).

Selon l'affichage sélectionné, sous le menu se trouve le nombre total de composantes terrestres, d'appareils aériens ou d'armes actuellement sélectionnés. Ce nombre change selon les filtres et les tris des équipements. Pour les affichages des composantes terrestres et des appareils aériens, le joueur peut comparer deux composantes terrestres ou deux appareils aériens en utilisant la fenêtre de comparaison 'Compare' (26.3.8.5).

26.3.8.1. L'affichage des composantes terrestres du menu des équipements

COMMANDER'S REPORT

Ground | Aircraft | Weapons

Units | HQs | Air Groups | Leaders | Battles | Locations | Equipment

34 Ground Elements Selected

Name	Nat	Type	SDate	EDate	Upg	Men	Spd	Size	Fuel	Ammo	Rel	Cost	BldLim	FArm	SArm	TArm	Load
_____ AFV _____																	
CV-33	IT	Light Tank	1-33	12-41	-	2	26	2	20	60	30	38	0	15	10	5	15
L6/40	IT	Light Tank	2-41	9-42	183	2	26	3	26	150	30	82	1	40	18	6	31
M-11/39	IT	Medium Tank	1-37	11-40	180	3	21	4	28	221	30	142	0	30	15	7	50
M-13/40	IT	Medium Tank	11-40	12-42	181	4	11	4	34	629	30	170	3	34	26	12	64
M-15/42	IT	Medium Tank	1-43	12-43	-	4	25	4	42	680	30	191	1	42	26	12	70
P-26/40	IT	Heavy Tank	1-43	12-44	-	4	26	4	60	1090	30	318	0	73	48	19	117
_____ SP Artillery _____																	
Semovente L40 da 47	IT	Tank Destroyer	10-41	2-43	188	3	26	3	26	371	30	68	4	45	16	6	32
Semovente M40 da 75	IT	Assault Gun	1-41	12-42	185	3	20	3	22	649	30	128	2	45	26	11	59
Semovente M43 da 105	IT	Assault Gun	3-43	12-44	-	3	24	3	71	1850	30	154	1	67	36	15	71
Semovente M42 da 75	IT	Tank Destroyer	3-43	12-43	-	3	25	3	47	726	30	149	1	45	26	11	68
_____ Armored Cars _____																	
Autoblinda Armored Car	IT	Armored Car	1-40	12-43	-	4	49	4	10	219	5	94	3	13	10	6	35
_____ Infantry Weapon _____																	
8mm Machine Gun	IT	Machinegun	1-39	12-43	-	4	4	1	3	14	0	4	0	0	0	0	2
20mm Anti-tank Rifle	IT	Infantry-AT	1-39	12-43	-	2	6	1	2	6	0	1	0	0	0	0	1
45mm Mortar	IT	Light Mortar	1-35	12-43	-	2	6	1	2	26	0	2	0	0	0	0	1
_____ Support _____																	
Support	IT	Support	1-39	12-45	-	20	6	0	6	0	0	2	0	0	0	0	10
_____ Mech. Infantry _____																	
Motorcycle Squad	IT	Motorcycle Squa	1-39	12-43	199	10	60	1	10	22	0	44	0	0	0	0	14
_____ SP Weapon _____																	
Semovente M41M da 90	IT	SP Flak	1-41	12-42	-	4	20	3	53	1452	30	233	0	32	17	0	77
_____ Artillery _____																	
75mm Anti-tank Gun	IT	AT Gun	1-42	12-43	-	8	0	1	6	418	0	26	0	0	0	0	11
20mm Anti-tank Gun	IT	Light AT Gun	1-35	12-42	-	4	0	1	6	160	0	7	0	0	0	0	2
37mm Anti-tank Gun	IT	AT Gun	1-39	12-43	-	6	0	1	6	184	0	14	0	0	0	0	5
47mm Anti-tank Gun	IT	AT Gun	1-39	12-43	-	6	0	1	6	274	0	16	0	0	0	0	4
20mm Anti-aircraft Gun	IT	Light Flak	1-39	12-43	-	6	0	1	6	179	0	19	0	0	0	0	5
90mm Anti-aircraft Gun	IT	Medium Flak	1-41	12-43	-	10	0	2	22	1106	0	56	0	0	0	0	28

EQUIPMENT DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Nation: IT | Axis: Yes | Soviet: No

Cet affichage présente les en-têtes de colonnes suivantes :

Name **(Nom)** : Liste le nom de chaque composante terrestre, qui est classée sous un en-tête (e.g. infanterie, blindé, voiture blindé, etc.). Sélectionner une composante terrestre affiche la fenêtre de comparaison.

Nat **(nationalité)** : Indique la nationalité de chaque composante terrestre.

Type : Indique le type précis (26.1.4) de la composante terrestre.

SDate **(date de début)** : Indique le mois et l'année où la composante terrestre entre en production.

EDate **(date de fin)** : Indique le mois et l'année où la composante terrestre cesse d'être produite.

***Upg* (amélioration)** : Indique si la composante terrestre sera améliorée en listant le numéro d'identification (*ID*) de la composante terrestre améliorée fourni dans le chapitre édition des composantes terrestres de l'éditeur de scénario (*game editor.pdf*). Si une composante terrestre n'a pas d'amélioration, cette colonne indique un tiret (-). Sélectionner le numéro d'amélioration affiche la fenêtre de comparaison des composantes terrestres avec les deux composantes terrestres correspondantes comparées.

Caractéristique des composantes terrestres : Ces cinq colonnes indiquent le nombre d'hommes (*men*), la vitesse opérationnelle (*Spd*), la consommation de carburant (*Fuel*), la consommation de munitions (*Ammo*) et la fiabilité (*Rel*) de la composante terrestre.

Information de production : Ces deux colonnes indiquent le coût en ravitaillement pour produire les équipements de la composante terrestre et le nombre maximum d'équipements (*BldLim*) qui peuvent être produit à un endroit particulier.

***Armor* (blindage)** : La valeur de blindage du blindé/véhicule de combat exprimé en fonction des secteurs avant (*FArm*), flancs (*SArm*), et dessus (*TArm*).

***Load* (poids)** : Indique le coût de chargement pour le transport stratégique et aérien (si possible) de la composante terrestre.

26.3.8.2. L'affichage des appareils aériens du menu des équipements

COMMANDER'S REPORT

Ground | Aircraft | Weapons

Units | HQs | Air Groups | Leaders | Battles | Locations | Equipment

76 Aircraft Selected

Name	Nat	Type	SDate	EDate	Upg	Crew	SpdM	SpdC	Clmb	Alt	Load	Endr	Rng	Ammo	Fuel	Cost	BldL	Arm	Dur	Mnvr	Rel
I-153	SU	FB	1-38	-	-	1	266	180	2890	35108	443	154	462	820	730	252	0	1	24	32	5
I-153BS	SU	FB	1-40	-	-	1	276	180	3097	36092	443	154	462	720	736	252	0	1	24	32	5
I-15bis	SU	FB	1-37	-	-	1	236	174	2486	29858	332	161	466	340	492	216	0	1	22	34	5
I-16 Type 18	SU	FB	1-38	-	-	1	288	185	3192	30843	443	140	431	230	715	251	0	1	26	31	5
I-16 Type 24	SU	FB	1-35	-	-	1	292	185	2818	31827	443	140	431	84	715	248	0	1	26	30	5
I-16 Type 29	SU	FB	1-40	-	-	1	292	185	2906	32155	443	140	431	822	715	279	15	1	26	30	5
I-16 Type 5	SU	FB	1-36	-	-	1	277	185	2339	30187	443	140	431	801	715	239	1	1	26	30	5
MiG-3	SU	FB	5-41	12-41	-	1	382	194	2345	36092	443	121	391	75	1044	411	24	1	28	30	10
Yak-1	SU	FB	12-40	9-42	284	1	354	153	2736	32811	443	220	561	72	648	376	25	1	30	32	15
Yak-1B	SU	FB	10-42	4-44	293	1	350	149	2782	34124	443	165	409	72	648	376	17	1	32	33	10
Yak-7A	SU	FB	12-41	3-42	286	1	348	240	2486	31171	443	100	400	828	648	399	9	1	30	30	15
Yak-7B	SU	FB	4-42	6-44	-	1	355	230	2831	32483	443	105	402	828	648	399	19	1	31	32	10
Yak-9	SU	Ftr	10-42	7-43	-	1	372	241	3218	36420	0	135	542	59	783	375	13	1	30	34	10
Yak-9D	SU	Ftr	3-43	5-46	-	1	367	240	2414	29858	0	212	848	59	783	375	10	1	30	32	10
Yak-9DD	SU	Ftr	5-44	8-45	-	1	363	236	2414	30843	0	361	1419	59	783	375	6	1	30	29	10
Yak-9M	SU	Ftr	5-44	5-45	-	1	357	239	2693	31171	0	148	589	59	783	375	25	1	29	34	10
Yak-9T	SU	FB	3-43	5-45	-	1	371	236	2985	32811	0	116	456	59	783	375	12	1	29	34	10
Yak-9U	SU	Ftr	4-44	7-45	-	1	418	298	3284	32811	0	135	670	59	783	375	19	1	32	34	10
Yak-3	SU	Ftr	5-44	12-45	-	1	402	292	3648	34124	0	83	403	85	698	385	25	1	28	35	10
Yak-2	SU	TacB	4-40	-	296	2	321	249	2132	29202	1325	120	498	2350	2154	632	0	0	26	18	15
Yak-4	SU	TacB	4-41	-	-	2	332	249	2053	29530	1325	139	576	2350	2154	632	0	0	28	18	15
Yak-6	SU	TR	12-42	7-43	-	2	143	115	1400	11090	1104	293	561	0	2000	400	4	0	38	25	8
LaGG-3	SU	FB	3-41	7-42	-	1	342	254	2299	30515	443	128	541	65	540	396	22	1	28	28	15
LaGG-3 '29 Series'	SU	FB	8-42	3-43	301	1	352	250	2627	32811	440	128	533	65	540	396	18	1	28	28	10
LaGG-3 '66 Series'	SU	FB	4-43	5-44	-	1	367	250	2956	31499	440	97	404	65	540	396	18	1	28	30	10
La-5	SU	FB	5-42	2-43	303	1	361	262	2736	31171	222	170	742	34	732	475	13	2	31	30	8
La-5F	SU	FB	3-43	4-44	305	1	373	266	2985	31335	443	150	665	34	732	475	19	2	31	32	5
La-5FN	SU	FB	4-43	12-44	-	1	373	298	3156	35272	443	96	476	34	732	475	19	2	31	33	5
La-7	SU	FB	5-44	-	-	1	411	298	3815	34450	443	80	397	51	732	480	22	2	32	35	5
R-5	SU	Rec	4-31	-	-	2	143	125	1000	20344	884	240	500	87	1947	272	0	0	25	29	10
R-Z	SU	TacB	4-35	-	-	2	197	137	1391	28546	1104	272	621	1250	1269	293	15	0	25	29	10

Cet affichage présente les en-têtes de colonnes suivantes :

***Name* (Nom)** : Liste le nom de chaque modèle d'appareil aérien. Sélectionner un appareil aérien affiche la fenêtre de comparaison.

***Nat* (nationalité)** : Indique la nationalité de chaque appareil aérien.

Type : Indique le type précis (8.1.3) d'appareil aérien.

***SDate* (date de début)** : Indique le mois et l'année où l'appareil aérien entre en production.

***EDate* (date de fin)** : Indique le mois et l'année où l'appareil aérien cesse d'être produit.

***Upg* (amélioration)** : Indique si l'appareil aérien sera amélioré en listant le numéro d'identification (*ID*) de l'appareil aérien amélioré fourni dans le chapitre édition des composantes terrestres de l'éditeur de scénario (*game editor.pdf*). Si un appareil aérien n'a pas d'amélioration, cette colonne indique un tiret (-). Sélectionner le numéro d'amélioration affiche la fenêtre de comparaison des appareils aériens avec les deux modèles correspondants comparés.

Caractéristiques des appareils aériens : Ces neuf colonnes indiquent le nombre d'hommes d'équipage (*crew*), la vitesse maximale (*SpdM*), la vitesse de croisière (*SpdC*), la vitesse ascensionnelle (*Clmb*), le plafond (*Alt*), la capacité d'emport (*Load*), l'autonomie (*Rng*), la consommation de carburant (*Fuel*), et en munitions (*Ammo*).

Information de production : Ces deux colonnes indiquent le coût en ravitaillement pour produire l'appareil aérien et le nombre maximum d'appareils (*BldL*) qui peuvent être produit à un endroit particulier.

***Armor* (blindage)** : La valeur de blindage de l'appareil aérien.

***Dur* (résistance)** : la résistance de l'appareil aérien.

***Mnvr* (manœuvrabilité)** : la manœuvrabilité de l'appareil aérien.

***Rel* (fiabilité)** : La fiabilité de l'appareil aérien.

26.3.8.3. Les armes (dispositifs)

COMMANDER'S REPORT

Ground Aircraft Weapons

Units | HQs | Air Groups | Leaders | Battles | Locations | Equipment

475 Weapons Selected

Name	Type	Load	Eff	Rng	Acc	Ceil	RoF	Blast	AAir	ASoft	AArm	Pen	HEAT	HVAP
AI Mk.IV Radar	air RADAR	100	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Monica	air RADAR	100	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FuG 220 SN-2	air RADAR	100	40	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0
AI Mk.VII Radar	air RADAR	100	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FuG 218 Neptun	air RADAR	100	45	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0
FuG 240 Berlin	air RADAR	100	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AI Mk.X Radar	air RADAR	100	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mammut	ground RADAR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CHL Radar	ground RADAR	22222	50	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0
CH Radar	ground RADAR	22222	60	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	0	0
Freya	ground RADAR	22222	65	0	60	0	0	0	0	0	0	500	0	0
ELINT Receivers	ELINT	200	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Balloon Barrage	balloon	16	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AA Machinegun	AA weapon	2	1	2000	1	0	33	0	0	3	3	1	0	0
20mm Flak38 AA Gun	AA weapon	4	3	2000	400	6000	90	0	8	8	0	34	0	0
37mm Flak36 AA Gun	AA weapon	8	5	2500	500	15000	60	0	20	20	5	46	0	0
37mm Flak43 AA Gun	AA weapon	8	5	2500	500	15000	60	0	20	20	5	46	0	0
37mm 61-K AA Gun	AA weapon	8	5	2500	500	15000	50	0	20	20	5	51	0	0
88mm Flak18 AA Gun	AA weapon	16	6	5000	1000	26000	14	4	95	95	24	123	0	161
20mm Quad Flak38 AA Gun	AA weapon	6	6	2000	750	7000	400	0	8	8	0	34	0	0
105mm Flak38 AA Gun	AA weapon	24	8	6000	1250	35000	12	5	121	121	30	215	0	0
128mm Flak40 AA Gun	AA weapon	32	14	32000	10	40000	9	7	176	176	44	258	0	0
Molotov Cocktail	flame	0	0	50	600	0	1	0	0	0	0	0	90	0
Anti-Tank Grenade	flame	0	0	50	600	0	1	0	0	0	0	0	110	0
Flamethrower	flame	0	0	50	1250	0	2	0	0	100	100	0	0	0
7.92mm vz.24 Rifle	man weapon	0	0	500	250	500	5	0	3	3	0	0	0	0
7.92mm Kar 98k Rifle	man weapon	0	0	500	250	500	5	0	3	3	0	0	0	0
9mm MP38/40 SMG	man weapon	0	0	150	50	200	25	0	1	2	0	0	0	0
7.9mm Gew 41/43 Rifle	man weapon	0	0	500	300	500	10	0	2	3	0	0	0	0
7.92mm MP43/44 Rifle	man weapon	0	0	400	150	400	20	0	2	3	0	0	0	0
Sniper Rifle	man weapon	0	0	750	750	0	3	0	0	6	0	0	0	0

Cet affichage présente les en-têtes de colonnes suivantes :

***Name* (Nom)** : Liste le nom de l'armement (dispositif).

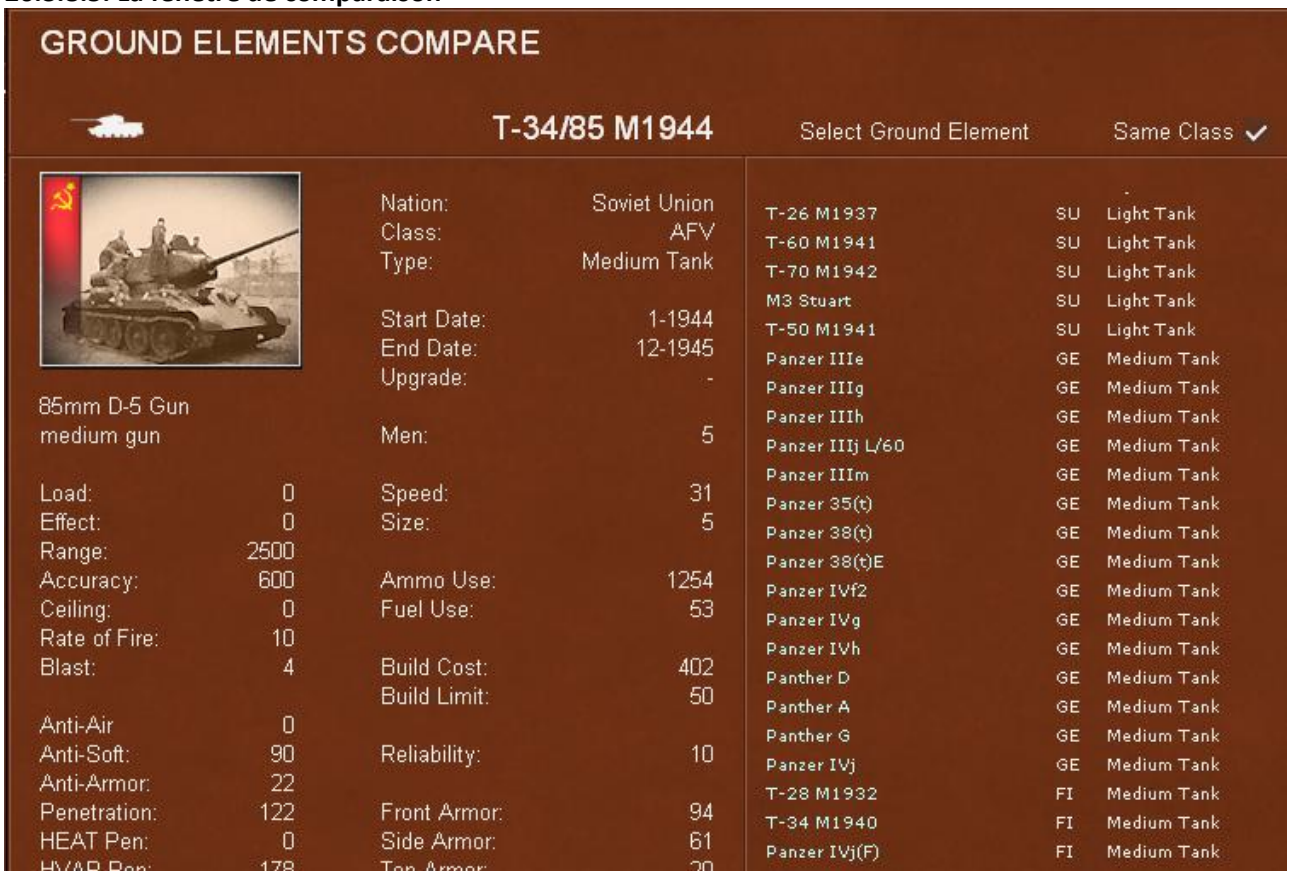
Type : Indique le type d'arme/de dispositif (e.g. canon lourd, bombe tout usage, radar, réservoir largable, etc.). Sélectionner un type précis dans cette colonne affiche une liste filtrée des armes (dispositifs) de ce seul type.

Caractéristiques des armes (dispositifs) : Ces treize colonnes indiquent le poids en coût de chargement (*load*), l'efficacité (*Eff*), la portée (*Rng*), la précision (*Acc*), le plafond pour les canons antiaériens (*Ceil*), la cadence de tir (*RoF*), le rayon explosif (*Blast*), l'efficacité contre les cibles aériennes (*AAir*), l'efficacité contre les cibles non-blindés (*ASoft*), l'efficacité contre les cibles blindés (*AArm*), la pénétration (*Pen*), l'efficacité des munitions anti-blindages hautement explosive (*HEAT*), et l'efficacité des munitions anti-blindages à haute vélocité (*HVAP*).

26.3.8.4. Les filtres d'affichage des équipements

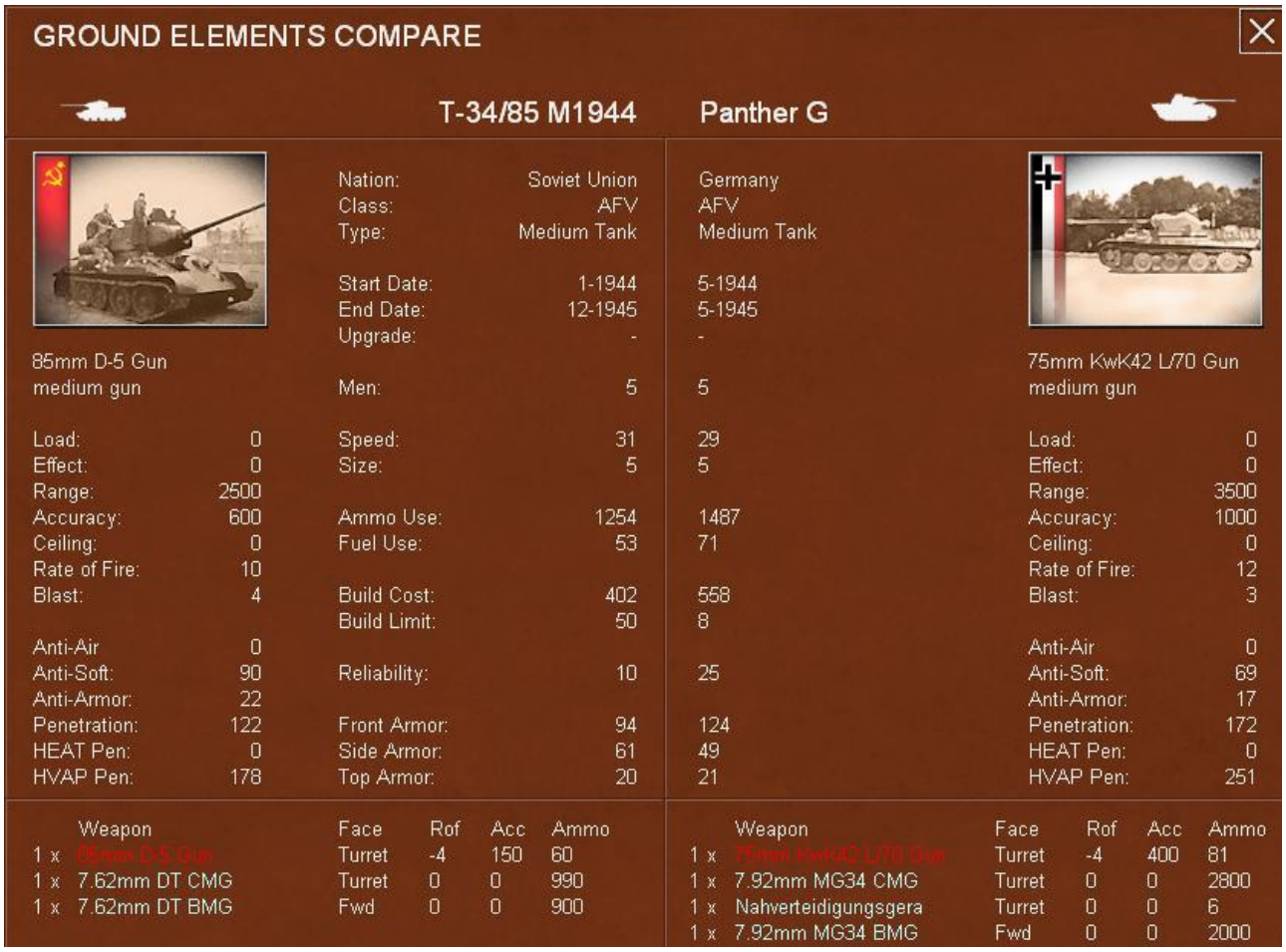
Le menu des équipements a trois filtres : '*Nation*' (nationalité), '*Axis*' et '*Soviet*' qui ne sont pas applicables à l'affichage des armements. Le filtre de nationalité commute entre les différents pays et affiche tous (*All*) les pays par défaut. Les filtres de l'Axe et des soviétiques commutent entre oui ('*yes*', par défaut) et non ('*No*'). Sélectionner '*Clear All Filters*' annule tous les filtres et les tris des en-têtes de colonne, applicables à tous les affichages.

26.3.8.5. La fenêtre de comparaison



La fenêtre de comparaison permet au joueur de détailler les informations contenues dans les descriptions d'équipements de deux composantes terrestres ou de deux appareils aériens.

Cette fenêtre est accessible soit en cliquant sur la colonne du nom ou la colonne d'amélioration. Dans le premier cas, la fenêtre de comparaison affiche la composante ou l'appareil d'un côté et une liste de toutes les composantes ou appareils de l'autre côté. Sélectionner une composante ou un appareil dans celui-ci permet la comparaison. Pour les composantes terrestres, il y a une boite de validation '*Same Class*' qui liste uniquement les composantes terrestres listés dans l'en-tête de classe (26.3.8.1). Décocher cette boite permet au joueur de sélectionner toutes les composantes terrestres actuellement sélectionnées. Si la colonne amélioration est utilisée, la comparaison entre la composante/le modèle de base et l'amélioration est immédiate.



Chaque côté de la fenêtre de comparaison présente les quatre parties suivantes :

Le nom, la silhouette le drapeau nationale et une illustration.

Une partie détaillant l'armement (dispositif) contenant les mêmes informations que l'affichage correspondant du menu des équipements pour les armements (dispositifs) actuellement sélectionnés.

Une partie détaillant la composante terrestre ou l'appareil aérien contenant les mêmes informations que l'affichage correspondant du menu des équipements pour les composantes terrestres ou appareils aériens (dispositifs) actuellement sélectionnés. La seule exception étant ce qui concerne l'amélioration, qui liste le nom plutôt que l'*ID* de l'amélioration. De plus, sélectionner le nom de l'amélioration affiche cette composante ou cet appareil de l'autre côté de la fenêtre de comparaison.

Une liste des armements (dispositifs) de la composante terrestre ou de l'appareil au même format que la fenêtre de description des composantes terrestres/unités aérienne (5.4.20, 5.4.18).

L'arme (dispositif) actuellement sélectionné est en rouge et sa description détaillée est affichée comme décrit ci-dessus. Sélectionner le nom de l'arme (dispositif) change la partie supérieure pour afficher ces détails.

26.4. Annexe D : Croix Noire/Etoile Rouge : Les armées allemande et soviétique à WITE

Par Jim Wirth

La guerre longue et sanglante qu'a menée l'Allemagne contre l'Union Soviétique entre 1941 et 1945 a eu un impact profond sur l'organisation des belligérants. La structure divisionnaire soviétique qui semblait cohérente en temps de paix fut balayée en quelques semaines de combat et remplacée par une nouvelle organisation forgée au cœur de la bataille. Même les divisions allemandes aguerries furent forcées de modifier continuellement leur organisation sous la pression d'une guerre d'usure qui les saigna à blanc. En 1945 retournement complet s'était opéré entre l'Armée Rouge qui alignait des formations bien organisées et bien équipées et les divisions de la Wehrmacht autrefois glorieuses ressemblant de plus en plus à des ramassis improvisés. Ceci est don une courte description des péripéties organisationnelles que connurent ces armées durant le temps de ce terrible conflit que nous appelons le Front de l'Est.

26.4.1. L'armée allemande

Le 22 juin 1941, la Wehrmacht allemande était au pinacle de sa puissance et de ses exploits. Deux campagnes majeures victorieuses, dont l'incroyable victoire sur le France, avaient taillé l'armée allemande en ce qui était probablement le plus efficace force armée de son temps. Les erreurs de jeunesse telles que les divisions légères de 1939 avaient été corrigées et la théorie opérationnelle avait été testée et affinée. Malgré les pénuries persistantes en équipements créées par la croissance rapide de l'Armée, en particulier pour les divisions de Panzer, qui maintenaient les divisions en dessous de l'effectif théorique de leur table d'organisation et d'équipement (*TOE*), la combinaison de l'expérience acquise au combat et du commandement tactique exceptionnel compensait largement les manques en armements.

26.4.1.1. La division Panzer

Le cœur de cette formidable force de combat était la division Panzer. La division Panzer de 1941 consistait en un régiment blindé, deux régiments d'infanterie, et un régiment d'artillerie plus des bataillons de soutien antichars, du génie, de motocyclistes, etc. Reflet de la précipitation avec laquelle la Wehrmacht s'est globalement dilatée, la division blindée s'avançant en Russie en Juin 1941 était un mélange d'ancien et de nouveau. Les chars obsolètes comme le Pz Ib étaient en service aux côtés de chars de combat comme le Pz IVf et pratiquement aucune division n'avait la même répartition de chars. Malgré le manque de standardisation, les divisions panzer se comportèrent magnifiquement atteignant les faubourgs de Leningrad, traversant l'énorme Dniepr et s'enfonçant en Ukraine en quelques semaines. L'échec final de l'Opération Barbarossa fut lié moins au manque de qualité ou de quantité des blindés allemands qu'à des erreurs opérationnelles et des querelles mutuellement pénalisante entre les officiers supérieurs allemands, les faiblesses logistiques et la résistance continuelle d'un ennemi déterminé.

Le printemps 1942 présentait des divisions blindées épuisées et de plus en plus surclassées techniquement par le nombre croissant de T-34 et de KV-1. Pour y faire face, les allemands mirent au point des brillantes améliorations et des improvisations. Les canons russes capturés de 76,2mm furent montés sur les châssis désormais obsolètes des Pz II et Pz 38 pour produire des chasseurs de chars capables de détruire les chars russes jusque là invulnérables. Le Pz IV fut amélioré avec un canon de 75mm à haute vélocité transformant ce char de soutien d'infanterie en un puissant char de combat. Ces improvisations et améliorations furent intégrées dans la TOE de la division blindée ainsi qu'une augmentation de l'infanterie mécanisée (montée sur semi-chenillé) et des canons anti-aériens organiques. Pour s'adapter à la dureté du Front de l'Est à la fois les chars légers et les unités motocyclistes furent réduits dans cette réorganisation.

Après les conséquences des couteuses victoires de l'été et des défaites désastreuses de l'automne, la fin 1942 trouvait à nouveaux des divisions blindés en ruines. Seule la brillante maitrise opérationnelle d'Erich Von Manstein et les superbes performances des nouvelles unités blindées précipitées vers le Front de l'Est ont sauvé l'aide sud d'une défaite complète. Réagissant tardivement à la situation catastrophique dans laquelle ses décisions avaient laissé les forces blindées, Hitler nomma Heinz Guderian, déjà désavoué, Inspecteur Général des Troupes Blindés. Sous la direction de Guderian, les divisions panzer furent reconstruites selon une nouvelle TOE qui mettait l'accent sur une meilleure défense antiaérienne ainsi qu'une augmentation de la force blindée. Pour la consternation de Guderian, la plupart des divisions panzer remises à niveau fut décimée durant la bataille de Koursk et lors de ses suites. Avec l'incapacité de l'industrie allemande de maintenir les divisions blindées à un niveau même proche de leurs effectifs admissibles, les allemands n'eurent pas d'autres choix que de reconnaitre officiellement la situation par un nouveau TOE. La division Panzer '44' était un aveu implicite du revers de fortune avec une réduction des effectifs blindés et une augmentation continuelle de la flak.

Malgré les changements d'organisation, la férocité continua à étriller les panzers divisions entre la fin 1943 et le début 1944. Durant l'été 1944, toute division panzer avec plus de 50 chars pouvait être considérée comme une unité puissante. Les pertes catastrophiques des batailles de l'été 1944 renforcées par l'efficacité accrue du *Combined Bomber Offensive* allié forcèrent les allemands à adopter des solutions radicales. D'abord par l'introduction des Brigades Blindées. Une formation encouragée par Adolf Hitler, la « brigade » était à peine plus qu'un puissant bataillon dont le personnel était souvent peu expérimenté. Après les premiers combats peu propices, les brigades furent dissoutes de la fin 1944 au début 1945 et leurs effectifs utilisés pour reconstituer les divisions détruites ou épuisées. Aussi au début 1945, la TOE finale de la feue puissante division panzer fut introduite. Cette division '45' avait moins de l'équivalent d'un bataillon de blindés et aurait du être plutôt désigné comme division mécanisée. Il n'est pas clair de déterminer si une division a réellement adopté l'organisation de 1945 avant la fin de la guerre mais elle reste comme la triste issue de ce qui fut la plus puissante division blindée au monde.

26.4.1.2. La division motorisée

En plus des divisions panzer, on trouvait les divisions motorisées de l'armée de terre et de la Waffen SS. Construite à partir de six bataillons d'infanterie regroupés en deux régiments, le rôle théorique de la division motorisée de la Wehrmacht était de couvrir les inévitables écarts s'élargissant entre les divisions blindées fonçant en avant et les bine plus lentes divisions d'infanterie. En réalité, les divisions d'infanterie motorisée combattaient souvent en tant qu'unité d'assaut par elle-même et une unité indépendante de blindé lui été souvent rattachée pour l'assister dans ce rôle. En 1942, un complément de blindés fut ajouté à l'organisation standard d'une division d'infanterie motorisée. La composante blindée de cette division fut officiellement reconnue dans la nouvelle dénomination de division Panzergrenadier en 1943.

Les terribles pertes en véhicules motorisés en 1941 et 1942 stoppèrent l'expansion des divisions d'infanterie motorisée de la Wehrmacht et les deux divisions furent reconverties en divisions d'infanterie non-motorisée alors que d'autres furent converties en division panzer, pour un usage un peu plus efficace des camions disponibles. Par contraste, les divisions motorisées de la SS continuèrent de proliférer simultanément à l'expansion de la Waffen SS. D'une modeste force de quatre divisions motorisées dont l'une, la Leibstandarte Adolf Hitler, n'était même pas totalement formée au moment de Barbarossa, la Waffen SS devait finalement rassembler sept divisions panzer et cinq divisions de panzergrenadier. Non seulement ces divisions furent parmi les mieux équipés de toute l'Armée allemande, mais elles furent également dotés des nazis les plus fanatiques. La conséquence fut des divisions qui gagnèrent une réputation crainte à la fois pour leur efficacité au combat et leur brutalité.

Les divisions motorisées SS de 1941 différaient toutes quelque peu en termes d'organisation de l'embryon de la Leibstandarte Adolf Hitler qui n'était guère plus qu'une grosse brigade. Dans la seconde moitié de 1942, les divisions motorisées SS furent réorganisées en divisions panzergrenadier mais avec un complément blindé qui convenait mieux à une division blindée dont une compagnie organique de chars Tigre (à l'exception de la Wiking qui reçut à la place un bataillon de canons d'assaut). Dans le dernier trimestre 1943, les quatre divisions motorisées SS initiales furent reconverties de divisions panzergrenadier en exceptionnellement puissantes divisions blindées simultanément à la forte augmentation de la Waffen SS. Peu après de nouvelles divisions panzergrenadier furent formées, même si elles manquèrent la force de leurs prédécesseurs et donc n'obtinrent jamais la même réputation sur le champ de bataille. Contrairement à leurs équivalents de l'armée de terre, les divisions panzer SS furent seulement réduites dans leur TOE de 1945 et la réception prioritaire de remplacements et d'équipements signifiait qu'elles furent fréquemment proches de leur dotation théorique. Ce fut ce fait bien plus qu'autre chose qui leur a valu leur statut d'unité d'élite.

Une précision doit être faite sur deux autres divisions mobiles d'élite qui combattirent sur le front de l'Est : la Grossdeutschland et la Hermann Göring. La Grossdeutschland entra en Russie en tant que régiment d'infanterie motorisée indépendant. Complètement équipée avec des unités de soutien, la GD était plus proche d'une petite division qu'un régiment. En 1942, elle fut reclassée en division d'infanterie motorisée mais avec une TOE encore plus puissante qu'une division motorisée SS. En 1943, la Grossdeutschland devint une division panzergrenadier et fut probablement la plus puissante division de toute l'armée allemande jusqu'à sa dissolution finale dans les dernières semaines de la guerre. Contrairement à une croyance fréquente la Grossdeutschland ne fut jamais convertie en division panzer.

Presque aussi célèbre que la Grossdeutschland, la division Hermann Göring était une unité de la Luftwaffe sous le contrôle opérationnel de l'Armée. Etendu à partir d'un régiment de flak jusqu'à une division panzer en 1942, la division a servi avec brio sur le théâtre méditerranéen avant d'être transférée sur le front de l'Est en Août 1944 en tant que division panzer du récemment formée Corps Blindé Parachutiste Hermann Göring. Le nouveau Corps panzer combattit de manière impressionnante de son arrivée aux dernières batailles de la guerre, réalisant des succès tactiques même jusqu'en Avril 1945.

26.4.1.3. La division d'infanterie

Si la division panzer était le cœur de l'armée allemande, la division d'infanterie fut sa colonne vertébrale. Durant les six premiers mois de l'invasion de la Russie, plus d'une centaine de divisions d'infanterie, de montagne, de chasseurs et de sécurité furent engagée au combat. La division d'infanterie '1939' de base était le type le plus fréquent. Construite autour de neuf bataillons d'infanterie organisés en trois régiments, c'était une formation puissante et incroyablement endurante. Comme la plupart des divisions d'infanterie de la seconde guerre mondiale, la division d'infanterie allemande était non-motorisée avec juste assez de camions pour tracter certains des équipements lourds. La plupart des équipements divisionnaires étaient hippomobiles et l'infanterie se déplaçait elle-même à pied.

Ce qu'elle manquait en mobilité, elle le compensait par une grande résistance. Ce n'était pas une coïncidence si la fortune des armes allemandes fut un va et vient suivant la puissance de son infanterie. L'Allemagne entra en Russie avec ce qui fut la meilleure division d'infanterie au monde. Débutant presque à pleine puissance, ces divisions furent pressurées jusqu'à atteindre la taille de kampfgruppe régimentaire durant les batailles de l'été et de l'automne 1941 suivies par l'épouvantable campagne d'hiver. Officiellement la division 39 resta l'organisation standard jusqu'à la fin 1943 mais au front les divisions d'infanterie allemandes furent en sous-effectifs chronique de 1942 jusqu'à la fin de la guerre. Pour améliorer ce manque de puissance, à l'automne 1943, l'organisation de la division 44 fut introduite réduite à six bataillons. En gardant la structure à trois régiments, la division 44 rassemblait le même soutien d'artillerie que les neufs bataillons précédant tout en maintenant beaucoup moins de troupes en ligne.

Les pertes catastrophiques de l'été 1944 entrainèrent la création de la division de Volksgrenadier dans un effort désespéré pour étayer les fronts fissurés à la fois à l'est et à l'ouest. La division de Volksgrenadier tenta de substituer la puissance de feu aux effectifs avec deux tiers de son infanterie équipée d'armes automatiques mais les recrus inexpérimentés étoffant ces divisions manquaient d'entrainement pour utiliser efficacement ces armes. La performance médiocre des divisions de Volksgrenadier durant l'automne 1944 fut peut être ce qui conduisit les allemands à abandonner le préfixe « Volks » pour la division de grenadier 45 qui était essentiellement la même formation renforcée pour compenser les défauts de l'entrainement.

La division de montagne était de facto une unité d'élite par la nature de son entrainement spécifique au combat en montagne. La division de montagne était une division d'infanterie à six bataillons qui fut habituellement employée sur le Front de l'Est comme une division d'infanterie ordinaire malgré son entrainement. Bien que l'organisation de la division de montagne resta assez constante tout au long de la guerre, en 1944 elle fut augmentée de blindés organiques comme la division d'infanterie 44.

La division de Jäger était une autre division d'infanterie à six bataillons conçue pour opérer en terrain plus difficile que la campagne ouverte mais moins impénétrables que les montagnes. Comme la division de montagne, elle fut en fait principalement employée comme une division d'infanterie conventionnelle et reçut la même augmentation de blindés organiques en 1944. Au début de Barbarossa, la division de sécurité était une unité de taille régimentaire d'à peu près 5000 soldats de seconde classe. Conçue pour les opérations de sécurité sur les arrières contre les fuyards et les partisans, elle fut trop souvent envoyée au front. Cette réalité opérationnelle combiné avec l'intensification régulière de la guerre de partisan entraina le quasi doublement de la taille des divisions de sécurité à la fin 1942. Les forces de l'Axe étant poussées hors d'Union Soviétique, le besoin en division de sécurité diminua et au début 1945, les dernières divisions furent converties en divisions d'infanterie régulières.

26.4.1.4. Les formations diverses

L'armée allemande fut pour le moins diversifiée dans la variété de structure d'organisation qu'elle aligna durant la seconde guerre mondiale. En plus des types déjà mentionnés on trouvait des divisions de cavalerie, de chasseurs alpins, d'infanterie parachutiste, de rampants de l'armée de l'air, aérotransportée et d'infanterie et de cavalerie de la Waffen SS.

La division de cavalerie ne s'avéra pas aussi utile qu'on l'imaginait au départ. Plus faible qu'une division d'infanterie conventionnelle mais grâce à ses chevaux avec une plus grande charge logistique la quelque peu décevante 1ère de cavalerie fut retiré à l'automne 1941 pour être convertie en division panzer. Ce ne fut pas avant 1944, que l'armée allemande n'engagea à nouveau une grande unité de cavalerie avec l'introduction de la brigade de cavalerie. La TOE de cette brigade se distinguait par la présence d'un bataillon entier de canons d'assaut. A la fin 1944, la brigade de cavalerie fut reclassée en division mais perdit ses canons d'assaut. Cette nouvelle division de cavalerie était plus petite que son prédécesseur de 1941 mais elle était proportionnellement mieux armée. Les réalités opérationnelles mis à part, le romantisme de la cavalerie n'avait pas quitté la Waffen SS et en 1941 une brigade de cavalerie de la Waffen SS fut engagée et fut reclassée en division en 1942. Comme la brigade de cavalerie de l'armée de terre, la division de cavalerie SS 1944 reçue également un bataillon de canons d'assaut qui fut réduit à un simple détachement en 1945. Plus petit mais un peu mieux équipée que son homologue de l'armée de terre, les divisions de cavalerie de la Waffen SS eurent vraisemblablement à combattre quand elles n'étaient pas occupées à massacrer des civils.

Introduite durant l'automne 1943 en tant que brigade puis reclassée en division durant l'été 1944, les unités de chasseurs alpins furent remarquables non seulement pour leur entrainement au combat en conditions hivernales mais aussi pour avoir été l'une des premières unités à employer le fusil d'assaut MP43, puis le MP44, à une grande échelle. Soi-disant surnommé « Sturmgewehr » (fusil d'assaut) par Hitler en personne, le MP43/44 fut l'arme légère la plus révolutionnaire de la seconde guerre mondiale et changea à jamais le combat d'infanterie.

Décimée lors de l'assaut aérien contre la Crète, la 7ème division Flieger (parachutiste) était en cours de reconstruction quand les exigences d'un Barbarossa hésitant forcèrent son engagement sur le front de l'Est durant l'automne 1941. Sous-équipée pour le combat terrestre et se présentant comme un luxueux gâchis de parachutistes superbement entrainés, la 7ème Flieger division combattit néanmoins avec acharnement avant d'être retirée après quelques semaines sur le Front de l'Est. Bien qu'elles furent désignées comme des unités parachutistes (la majorité des divisions n'avait pas d'entrainement au saut) les divisions Fallschirmjäger étaient bien plus lourdement équipées que la Flieger division et elles furent utilisées comme de l'infanterie de combat d'élite.

A l'autre extrémité de la qualité, on trouvait les divisions de campagne de la Luftwaffe. Issues du cerveau d'Hermann Göring, ces divisions, levées à partir des personnels rampants excédentaires de la Luftwaffe, étaient mal entrainées et équipées de manière inadéquate pour leur rôle de combat terrestre qu'on leur confia à la fin 1942. La plupart des divisions de campagne furent désintégrées au premier contact avec l'Armée Rouge mais certaines survécurent jusqu'en 1944.

Par un curieux contraste avec la Flieger division, les divisions de Fallschirmjäger et de campagne qui étaient des unités terrestres de la Luftwaffe, la division aérotransportée était une unité de l'armée de terre. La division 'aéro mobile' d'origine, la division aéro transportée était destinée à être transportée jusqu'aux aérodromes capturées par un assaut de troupes parachutistes et de planeurs. Malgré ce rôle prévu, la 22ème division aérotransportée fut utilisée comme une division d'infanterie ordinaire durant Barbarossa. Durant l'été 1942, suivant la chute de Sébastopol, elle fut retirée du front de l'Est et passa le reste de la guerre dans les Balkans.

En plus des divisions motorisées traversant la Russie en Juin 1941, la Waffen SS engagea une division d'infanterie non-motorisée, la division Polizeï SS. Organisée sur des critères identiques à la division d'infanterie régulière, la division Polizeï combattit bravement si ce n'est toujours de manière satisfaisante. Elle fut retirée du Front de l'Est à la fin 1943 pour une conversion en la première des nouvelles et plus petites divisions SS panzergrenadier. A peu près au même moment où la division Polizeï fut retiré du Front de l'Est, de nouvelles divisions SS, Les divisions grenadiers SS commencèrent à arriver. La division grenadiers SS gardait la structure des neuf bataillons d'infanterie la rendant théoriquement plus puissante que les divisions d'infanterie régulières à six bataillons (division d'infanterie 44 adoptée à la fin 1943). Contrairement aux divisions initiales de la Waffen SS, ces nouvelles divisions étaient toutefois composées de recrues issues de toute l'Europe occupée et la qualité des divisions grenadier SS variait autant que leur effectif réel.

26.4.2. L'armée Rouge

Si l'armée allemande était à son zénith le 22 Juin 1941, l'Armée Rouge était à son nadir. Les purges meurtrières de Staline sur le corps des officiers combiné à la réorganisation précipitée des unités blindées placèrent l'Armée Rouge dans un état de crise favorisant sa destruction. Dans les jours qui ont suivi l'invasion les armées soviétiques à la frontière furent désintégrées alors que les forces mobiles allemandes s'enfonçaient vers l'est sans réelle résistance. L'Armée Rouge réussit à survivre à la quasi-destruction des batailles de frontière et à se regrouper pour combattre les pointes blindées exposées et les stopper temporairement. Quatre années d'une inimaginable brutalité s'annonçaient encore avant la victoire finale mais la transformation de l'organisation de l'Armée Rouge forcée par la blitzkrieg allemande durant cet été fut la base de sa victoire.

26.4.2.1. La Division de Tanks

La Division de Tanks d'avant Barbarossa était sur le papier la plus puissante formation blindée du monde avec un effectif théorique de 362 chars don 208 chars moyens T-34 et 63 chars lourds KV-1. Malheureusement pour les soviétiques, cette formidable division n'existait que sur le papier ; aucune des 61 divisions de Tanks existant le 22 Juin 1941 n'était conforme à la TOE théorique. Conçue à la suite des victoires allemandes en Pologne et en France, la division de Tanks était prévue pour être une division Panzer sous stéroïdes.

En réalité, c'était un méli-mélo de chars hétéroclites, de régiments de fusiliers motorisés nouvellement créés et d'autres armes de soutien cohabitant sans l'entrainement adéquat, avec des officiers inexpérimentés, et un sous-équipement chroniques pour tous les équipements.

Alors que quelques divisions de Tanks excédaient dans les faits leur dotation théorique en chars (habituellement un surplus de modèles dépassés), la plupart étaient en sous-effectifs avec certaines à peine supérieurs à quelques cadres. Le gaspillage de force en un nombre si important de divisions incomplètes et mal-entrainées ne fit que précipiter leur destruction. Après deux mois de guerre, les soviétiques commencèrent à convertir l'essentiel des divisions ayant survécu en brigades de Tank.

La totalité des divisions de Tanks ne fut pas immédiatement convertie en brigades. A peu près une douzaine de divisions fut organisée selon une nouvelle TOE, plus petite (190 chars) mais elles n'étaient finalement guère meilleures que leurs grandes sœurs à cause de l'incapacité constante des officiers soviétiques à les employer correctement. En conséquence en Décembre 1941, les nouvelles divisions de Tanks furent à leur tout converties en brigades de Tanks.

26.4.2.2. La brigade de Tanks

La brigade de Tanks mise en service à la fin de l'été 1941 était la réponse soviétique au problème des divisions de Tanks difficiles à diriger. Sa force blindée était inférieure au tiers de celle de la division de Tanks d'avant guerre avec 64 chars légers T-60, 22 T-34 et 7 KV-1, plus un bataillon de fusiliers motorisés, et des armes de soutien mais manquant de troupes de soutien non-combattantes. A cause de sa petite taille et du manque de soutien organique, la brigade de Tanks n'était pas capable de mener des opérations par elle-même. De sa création jusqu'à la mi-1942, la brigade de Tanks vit sa taille continuellement réduite tandis que les experts soviétiques des troupes blindées tâtonnaient pour trouver l'équilibre parfait entre les modèles de chars. Au minimum, la brigade ne regroupait que 46 chars et moins d'un millier d'hommes. A la mi-1942, la brigade de Tanks perdit ses chars lourds KV et augmenta son effectif total de chars à 54 dont 32 T-34. Avec cette TOE virtuellement inaltéré jusqu'à la fin 1943, la brigade combattit les batailles décisives de 1942 et 1943. En Novembre 1943, la TOE de la brigade fut finalement augmenté jusqu'à 65 chars, tous des T-34.

26.4.2.3. Le Corps de Tanks

Bien que la brigade de Tanks donnait aux soviétique une unité de chars utilisable, la contre-offensive de l'hiver 1941-1942 démontra qu'elle était inadaptée à son rôle d'exploitation blindée. L'échec des forces soviétiques à exploiter efficacement les gouffres béants dans les lignes allemandes était en grande partie du au manque d'unité blindé de taille divisionnaire pour profiter de telles opportunités. Pour corriger cette absence durant le printemps 1942, les soviétiques commencèrent à former leur premier Corps de Tanks.

Le Corps de Tanks originel avait une force de seulement 100 chars plus une brigade de fusiliers motorisés avec quelques armes lourdes et virtuellement aucune artillerie. Il manquait profondément de personnels de soutien et ne rassemblait que moins de 6000 hommes. Pour les standards allemands, le premier Corps de Tanks était à peine plus qu'un kampfgruppe régimentaire. Ce nouveau Corps de Tanks vit son baptême du feu durant l'offensive de printemps contre Kharkov où il s'avéra pour le moins décevant. Peu familier des opérations combinées, le Corps de Tanks avait tendance à être éclaté et employé en brigades individuelles.

Sans cohésion, le déjà faible Corps de Tanks ne pouvait achever la force blindée suffisante pour porter des coups décisifs dans la bataille ; leur défaite en détail par les troupes de panzer plus expérimentées était pratiquement inévitable.

A l'image de la brigade de Tanks, le Corps de Tanks fut réorganisé et renforcé durant l'été 1942. Les chars lourds furent retirés de la TOE ; les effectifs en chars passèrent à 162 ; et les troupes montèrent à presque 8000 hommes. Seule l'artillerie resta un point sensible avec un seul bataillon d'obusiers légers augmenté de mortiers et 8 lance-roquettes multiples BM-13 (Katyusha) quand ils étaient disponibles. Le Corps de Tanks renforcé affronta à de multiples reprises les divisions panzer se frayant un chemin à travers la Russie méridionale durant l'Opération Blau (Bleue). Malgré des pertes sidérantes, un flot continu de nouveau Corps ou de Corps recomplétés résista à l'avance allemande durant d'innombrables actions d'arrière garde et de contre-attaques.

Alors que l'offensive Blau marquait une pause dans les ruines de Stalingrad et les contreforts du Caucase, les tankistes soviétiques et leurs officiers avaient gagné une précieuse expérience qu'ils mirent à contribution durant la contre-offensive de Stalingrad.

Les leçons des combats de 1942 amenèrent de nouveaux changements dans les Corps de Tanks au début de 1943. Les Katyushas peu vues furent retirées de la TOE et des SU-76 et SU-122 ajoutés ; les motocyclistes furent remplacés par des voitures blindés plus mobiles ; et la compagnie de sapeur se développa jusqu'à atteindre un plein bataillon. Enfin, il y eu une augmentation significative des armes antiaériennes signe que la Luftwaffe avait été sous-estimée un peu trop rapidement. L'artillerie et le soutien étaient encore faibles et l'effectif total n'atteignait qu'à peu près 8 400 hommes. L'élément le plus important du Corps de Tanks, sa force blindée, resta inchangée mais les chars légers T-70 plus efficaces remplacèrent graduellement les quasi-inutiles T-60. Avec cette TOE, le Corps de Tanks combattit lors de la bataille décisive de Koursk qui bascula définitivement l'initiative stratégique en faveur des soviétiques.

La fin 1943 vit une augmentation importante de la taille des Corps de Tanks. Les lance-roquettes furent rétablis et le nombre des mortiers lourds multiplié par sept. Le complément de canons automoteurs SU fut renforcé avec les SU-152 remplaçant les SU-122 et les SU-85 ajoutés à la TOE. Le nombre de voitures blindées fut plus que doublé et les personnels de soutien augmenté par plus de 50%. Bien que la force d'infanterie resta inchangée, elle fut presque équipée à moitié de mitraillettes. Plus important encore, la force blindée augmenta jusqu'à 195 chars, tous de type moyen T-34. L'effectif total atteignait approximativement les 12 000 hommes. Ce Corps de Tanks plus imposant s'imposa dans les batailles d'Ukraine de la première moitié de 1944.

Le mois d'Août 1944, vit la dernière grande intégration du Corps de Tanks. Des compagnies de reconnaissances totalement semi-chenillées et de motocyclistes furent ajoutées ; le bataillon d'artillerie légère fut augmentée jusqu'à atteindre la taille d'un régiment ; et les SU furent amenés à trois bataillons complets. La force blindée ne changeait pas mais les canons de 85mm équipant les T-34/85 remplacèrent rapidement le vénérable canon de 76mm. Malgré ces changements, l'effectif total tomba en fait à peu près vers 11 500 hommes.

Sans être jamais en théorie un défi pour la division panzer, grâce à la prodigieuse production de chars soviétiques, le Corps de Tanks fut plus qu'occasionnellement la plus forte formation sur le champ de bataille.

Toujours un peu trop maigre en soutien, n'ayant pas la flexibilité et la de la division panzer, ni la diversité en artillerie et en arme lourde, le Corps de Tanks fit néanmoins son boulot pour les soviétiques quand il était employé avec talent et résolution.

26.4.2.4. La division motorisée

La division motorisée d'avant-guerre était conçue pour compléter la division de Tanks de la même manière que la division motorisée allemande complétait la division panzer mais avec une différence significative. Alors que la division motorisée allemande de 1941 était organiquement dépourvue de blindé, la TOE de la division motorisée soviétique faisait appel à un complément de près de 300 véhicules. Ces tanks devaient être rapides, de modèle BT, associés à une compagnie de chars légers amphibie T-40. Si les divisions motorisées soviétiques avaient été réellement équipées comme selon leur standard, elles auraient mérité plus précisément la désignation de divisions mécanisées et une très puissante même. Pourtant en réalité, la plupart des divisions motorisées n'avaient pas de chars et manquaient de tout, en particulier de camions. A cause de ce manque généralisé de chars de soutien organiques et du déficit de motorisation, la plupart des divisions motorisées furent bientôt employées comme de l'infanterie conventionnelle. Aussi rapidement qu'août 1941, la pénurie chronique constante de transport força la conversion des divisions motorisées restantes en division de fusiliers.

26.4.2.5. Le Corps mécanisé

Le Corps mécanisé initial de 1941 était un Corps réunissant deux divisions de Tanks et une division motorisée. Les Corps de ce type furent soit dissouts soit convertis en armées d'armes combinés durant l'été 1941. A la fin de l'été 1942, une formation de taille divisionnaire fut introduite à nouveau sous le nom de Corps mécanisé. Ce nouveau Corps mécanisé était conçu pour jouer le même rôle que l'ancienne division motorisée en fournissant la composante d'infanterie à une force d'exploitation blindée. Composé de trois brigades mécanisées et d'une brigade de Tanks, il réunissait presque 16 000 hommes, plus de Tanks (170) qu'une division panzer et même plus d'infanterie qu'une division motorisée SS. Contrairement au Corps de Tanks existant au même moment, le Corps mécanisé avait une dotation correcte en artillerie et une abondance de mortiers moyens et lourds.

Au début de 1943, le Corps mécanisé fut réorganisé en une formation quelque peu allégé d'un point de vue administratif d'un peu plus de 15 000 hommes mais avec une force blindée augmentée à 200 (principalement des chars moyens T-34) et d'un bataillon de canons automoteurs(*SU*). L'infanterie fut mieux armée et la composante antichar fut légèrement étoffée. Ce Corps allégé fut remplacé par une version bien plus conséquente durant le second semestre 1943 en diminuant de moitié le nombre de T-70 en faveur de plus de T-34 et d'un doublement du nombre de *SU*. Le soutien de ce Corps fut également restauré au niveau de 1942. L'effectif du Corps excédait maintenant 16 000 hommes et presque 250 chars et canons automoteurs. La version finale du Corps mécanisée fut introduite à la fin 1943. Elle remplaça entièrement les t-70 par des t-34, standardisa les SU au niveau d'un régiment complet, et réduisit légèrement les divers soutiens pour atteindre un effectif de plus de 16 300 hommes.

26.4.2.6. La division de cavalerie

Contrairement division de cavalerie allemande de 1941 quasi-intégralement hippomobile, la TOE division de cavalerie soviétique d'avant guerre comprenait plus de 80 chars et voitures blindées. La division était plutôt bien équilibrée bien qu'un peu faible avec un effectif théorique d'à peine plus de 9 300 hommes. Malheureusement pour les russes, la plupart des 13 divisions de cavalerie existantes étaient en sous-effectifs pour les chars. Comme le reste de l'Armée Rouge, la TOE d'avant-guerre ne dura pas longtemps. Avec les divisions de Tanks et celles motorisées réduites à l'état carcasses fumantes à un rythme inquiétant, les soviétiques était à la rechercher désespérée d'une mobilité tactique et opérationnelle sous quelque forme que ce soit. Durant l'été 1941, un renouvellement de la TOE de la division de cavalerie fut introduit qui réduisait la division à peine à la hauteur d'un régiment sans chars et avec moins de la moitié de son effectif. Bien que cette nouvelle division de cavalerie fournissait aux soviétique la mobilité tant nécessaire, elle était trop faible pour opérer individuellement dans un rôle d'exploitation. La solution fut le Corps de cavalerie qui combinait deux ou trois divisions sous un commandement unique. Le Corps de cavalerie joua un rôle important durant la contre-offensive soviétique de l'hiver 1941-1942 en conduisant des opérations durant des semaines parfois loin derrière les lignes allemandes.

Tout au long de l'année 1942, la division de cavalerie continue à évoluer tandis que certaines armes étaient retirées et d'autres ajoutées. Vers le milieu de l'année, ces changements avaient amené la division à peine au-dessus de 4 600 hommes et presque 4 800 chevaux. En Février 1943, la division de cavalerie reçut sa dernière grande réorganisation avec un renforcement de son artillerie organique et l'addition d'un régiment de Tanks équipé de chars moyens t-34 et de chars légers T-70. La division réunissait alors 6 000 hommes. Le Corps de cavalerie avec ses éléments de soutien pouvait atteindre les 20 000 hommes et quand il était couplé avec un Corps mécanisé en un « groupe cavalerie-mécanisé », la formation combinée avoisinait la petite armée de presque 40 000 hommes.

26.4.2.7. La brigade parachutiste

L'Armée Rouge avait été à l'origine de la création de forces parachutistes et en Juin 1941, elle alignait la plus grande force parachutiste du monde avec 15 brigades organisées en 5 « Corps » parachutistes. Une brigade parachutiste d'avant-guerre contenait à peu près 2 700 hommes et incluait théoriquement dans son organisation une compagnie de chars amphibies T-40. Plutôt que de concentrer les Corps parachutistes en une réserve stratégique à la disposition exclusive du haut-commandement soviétique (STAVKA), elles furent allouées aux districts militaires frontaliers. En conséquence, les Corps parachutistes furent littéralement engloutis durant les combats alors que Barbarossa balayait les frontières.

Avec les Corps parachutistes d'avant-guerre décimés, les soviétiques commencèrent à lever une seconde vague de Corps parachutistes durant l'automne 1941 selon une nouvelle TOE pour la brigade parachutiste en éliminant les chars et les canons d'infanterie de la brigade originelle en contrepartie d'une augmentation substantielle de mortiers légers et moyens transportables par les soldats. Pur mieux remplir des opérations indépendantes, cette nouvelle TOE augmenta sensiblement les personnels de soutien. Ces changements amenèrent la nouvelle brigade à peu près à 3 000 hommes.

La contre-offensive de Moscou de Décembre 1941 vit finalement les forces parachutistes employées dans leur rôle théoriques avec des largages de la taille de bataillon et de brigade en Décembre et Janvier et même une Corps entier (moins une partie d'une brigade) parachuté en Février.

Bien que spectaculaire et perturbante, ces opérations parachutistes échouèrent généralement à accomplir leurs objectifs et aucun autres largages ne fut réalisé avant la seconde moitié de 1943. Entre temps, on fit appel aux forces parachutistes pour fournir des effectifs lors des batailles désespérées qui firent rage dans la moitié sud du Front de l'Est. Le mois de Juin 1942 vit les 10 Corps parachutistes existant convertis en 10 divisions de fusiliers de la Garde. Pour remplacer ces unités, huit nouveaux Corps parachutistes furent formés durant l'automne 1942 mais ils furent de même rapidement reconvertis en divisions parachutistes de la Garde. Bien qu'elles comprenaient des parachutistes entraînés, les divisions parachutistes de la Garde furent utilisées comme de l'infanterie régulière à l'image de leurs adversaires Fallschirmjäger.

Durant le printemps 1943, les soviétiques reconstituèrent une fois de plus leur force parachutiste en levant 20 nouvelles brigades mais bientôt toutes sauf trois furent à nouveau organisées en divisions destinées au combat traditionnel. Le 24 Septembre 1943, deux des brigades restantes furent utilisées durant la désastreuse opération de Kanev. Malgré la réorganisation de la TOE de la brigade à la fin octobre 1943 pour augmenter son endurance, Kanev marqua pour l'Armée rouge la dernière opération parachutiste importante de la guerre. Globalement, les opérations parachutistes soviétiques furent des échecs liés à un manque de préparation criminelle associés à des objectifs irréalistes alors que l'usage des parachutistes dans des combats conventionnels gaspilla l'entrainement spécialisé dédié à des troupes d'élite. Ce fut probablement une faible consolation pour ces braves soldats de constater que leurs homologues parmi les forces parachutistes alliées et celles de l'Axe subirent parfois le même sort.

26.4.2.8. La division de fusiliers

Sur les 303 divisions de l'ordre de bataille soviétique le 22 juin 1941, 198 étaient des divisions de fusiliers. Comme pour les divisions d'infanterie de la Wehrmacht, la division de fusiliers constituait l'ossature de l'Armée Rouge durant ce que les russes appellent, en tant qu'épreuve et triomphe final, la Grande Guerre Patriotique et qui décrit cet immense affrontement.

La TOE d'avant-guerre d'une division de fusiliers était celle d'une unité forte et bien équilibrée avec des blindés organiques et une puissante gamme d'artillerie. Avec presque 14 500 hommes, la TOE théorique rendait une division de fusiliers presque aussi nombreuse qu'une division d'infanterie allemande et réellement bien équipée. Malheureusement, comme pour le reste de l'Armée Rouge, la réalité était assez éloigné de la théorie. Presque toutes les divisions de fusiliers étaient en sous-effectif avec en moyenne 9 000 hommes. La pénurie d'équipement et de spécialistes était même pire sans parler du fait que les officiers d'infanterie étaient le fond du panier du corps des officiers déjà décimés par les purges staliniennes. Quand on considère tous ces facteurs, ce n'est pas exagéré de dire que le destin des divisions de fusiliers d'avant-guerre était scellé avant même que le premier coup de feu de Barbarossa ne fut tirer.

Les premières semaines durant lesquelles la blitzkrieg allemande balaya les divisions de fusiliers d'avant-guerre en les encerclant les unes après les autres, le commandement soviétique fit tout ce qu'il pu pour créer une TOE plus petite et plus gérable pour la division de fusilier. Cette nouvelle TOE réduisit ses effectifs sous les 11 000 hommes, réduisit l'artillerie de presque deux tiers, et élimina entièrement les blindés organiques. Plus important, en simplifiant la structure divisionnaire, la nouvelle TOE réduisait le besoin en officiers d'état-major autres spécialistes si rares.

Cette division de fusiliers rapetissée s'accrocha au terrain durant les batailles cruciales de la fin de l'été et de l'automne.

Avec le basculement de l'Armée Rouge vers des opérations offensives en Décembre 1941, une nouvelle TOE fut introduite qui renforçait de manière significative la division de fusiliers. Si l'effectif total n'était augmenté que de moins de 1 000 hommes, le nombre de mortiers fut doublé et un bataillon de mitrailleurs fut ajouté. Seule la capacité antiaérienne de la division fut réduite de manière importante. Cette dernière TOE survécu plus ou moins à l'hiver quand elle fut à nouveau modifiée en Mars 1942. La force divisionnaire augmenta encore à presque 13 000 hommes ; l'artillerie divisionnaire augmenta de presque 30% alors que les fusils antichars furent plus que triplés pour atteindre 27, seules les armes antiaériennes furent à nouveau légèrement réduites. La TOE de Mars 1942 constituait la plus puissante division de fusiliers engagée depuis la disparition de la division d'avant-guerre et le resterait jusqu'à la fin de la guerre. Comme les combats reprenaient durant le printemps 1942 et que les pertes soviétiques explosaient, la TOE de Mars semblait résolument trop optimiste. Vers le milieu de l'été, il était temps de revenir une fois de plus à la table à dessin pour une nouvelle version allégée de la division.

La TOE de la division de fusiliers introduite en Août 1942 retirait presque 3 000 hommes à la division en réduisant les effectifs de fusiliers et de sapeurs ainsi que les soutiens divisionnaires. Le nombre de fusils antichars fut diminué de 18% mais les mortiers augmentés de 10%. Les autres éléments divisionnaires restèrent inchangés. La TOE d'Août dura jusqu'en Décembre quand une nouvelle TOE réduisit à nouveau d'un millier d'hommes la division, principalement en réduisant les soutiens divisionnaires. Malgré la réduction des effectifs la puissance de feu divisionnaire augmenta en réalité avec le meilleur équipement des fusiliers et l'augmentation des mortiers lourds et des canons antichars même si le nombre des mortiers légers étaient réduits de 34%. La TOE de Décembre 1942 dura jusqu'au printemps 1944, soit sur la plus longue durée de la guerre.

La TOE de Juin 1944 standardisa l'armement du groupe de fusiliers, élimina les canons antiaériens de 37mm en faveur de mitrailleuses antiaériennes de 12,7mm et réduisit de moitié le nombre de fusils antichars (une conséquence de la valeur de plus en plus faible de ces armes). Les mortiers moyens et lourds furent augmentés de 22% et l'effectif total augmenté de presque 1 100 hommes. En Octobre 1944, le dernière changement significatif fut effectué sur la TOE de la division de fusiliers en ajoutant un second bataillon, de mitrailleur, plus de sapeurs, des obusiers de 122mm et des soutiens divisionnaires. Une division de fusiliers à pleine puissance alignait maintenant presque 11 700 hommes. Une rapide comparaison entre la division de fusiliers d'avant-guerre celle de la fin du conflit montrait donc une TOE divisionnaire réduite de près de 3 000 hommes mais des effectifs d'infanterie, ce que les russes appelaient des « baïonnettes », en fait un peu plus importants dans le dernier cas. Même sans prendre en compte les carences en personnel et en équipement qui paralysait la plupart des divisions d'avant-guerre, la version plus petite de la division de la fin du conflit était plus facile à lever, à maintenir en état, et à commander que sa version d'avant-guerre. Ce fut une évolution longue et couteuse mais la division de fusiliers qui sortit de ce processus à la fin 1944 était taillée pour les forces et les faiblesses de l'Armée Rouge.

26.4.2.9. Les formations diverses

Bien que n'étant pas aussi diversifiée que la Wehrmacht, l'Armée Rouge a eu son propre lot d'unités originales. La plus importante parmi ces formations fut la brigade de fusiliers.

Les quelques brigades de fusiliers existant avant-guerre étaient conçues pour des missions d'économie de force où une division entière de fusiliers aurait été superflu. Avec la destruction de tant de divisions de fusiliers par l'assaut allemand initial, la STAVKA devait urgemment combler les vides le plus vite possible ; la brigade de fusiliers était le bouche-trou idéal dans ce cas. La brigade de fusiliers représentait 40% de la taille de la division de fusiliers de cette époque et proportionnellement elle était plus faible dans tous les domaines à l'exception notable des mortiers et des canons antichars. Sans presque aucune artillerie conventionnelle et très peu de soutien, la brigade de fusiliers était encore plus simple à lever que la déjà « dégraissée » division de fusiliers. Les brigades de fusiliers proliférèrent en 1941 et 1942 atteignant un pic de près de 200 au début de 1943. Au début de 1943, la plupart des brigades de fusiliers furent dissoutes et utilisées pour créer les nouvelles divisions de fusiliers. Un complément intéressant de la brigade de fusiliers fut la brigade de fusiliers marins. Légèrement plus larges et mieux équipées qu'une brigade de fusiliers, les brigades de fusiliers marins comprenaient de personnel de la marine qui sans correspondre au sens traditionnel de l'infanterie de marine, gagnèrent une réputation de troupes d'élite par leur allant au combat. Bien que rarement mentionnées dans les livres d'histoire, les brigades de fusiliers marin ou non remplirent un vide critique dans l'ordre de bataille soviétique de l'automne 1941 à celui de 1942 quand le sort de mère patrie était en jeu.

De la même manière que les brigades de fusiliers et de fusiliers marins fut l'instrument empêchant la défaite de l'Union Soviétique, les divisions d'artillerie furent essentiel pour sa victoire. Au début de la guerre, l'artillerie non-divisionnaire était organisée de la même manière pour l'essentiel que dans l'armée allemande avec des régiments indépendants rattachés aux quartiers généraux de Corps et d'Armées. Les énormes pertes en artilleurs durant les premières semaines de la guerre forcèrent l'Armée Rouge à concentrer ses éléments d'artillerie survivants au niveau des Armées et même des Fronts. Alors que l'ensemble de l'artillerie soviétique commençait à être reconstruite en formations, des formations plus importantes furent créées pour tirer profit de la prodigieuse production sans abuser des toujours rares artilleurs. Les brigades d'artillerie furent introduites au début 1942 et puis la division d'artillerie en Octobre 1942. Avec 248 obusiers, canons et mortiers lourds, soit l'équivalent de l'artillerie de presque 5 divisions de fusiliers, la division d'artillerie représentait une formidable densité de puissance de feu. Sa mission était de faire sauter les défenses allemandes savamment préparées qui avaient stoppé tant d'assauts russes auparavant.

Au début 1943, la division d'artillerie fut augmentée jusqu'à 392 armes de tout calibres, dont dorénavant des obusiers de 203mm et des mortiers de 160mm, et renommée division d'artillerie de rupture. Une dernière expansion de la division d'artillerie de rupture au début de 1944 consista en l'ajout d'un régiment de lance-roquettes au pris de quelques bataillons de canons de campagnes de 76mm ce qui donnait à la division un total de 400 armes et un peu plus de 10 000 hommes.

Associée à la division d'artillerie, on trouvait la division de lance-roquettes. Initialement formée à la fin de 1942 avec l'époustouflante force de 1 068 lanceurs et presque 30 000 homes, la division de lance-roquettes fut presque immédiatement réduite au nombre un peu plus gérable de 864 lanceurs en Février 1943. L'introduction des lanceurs BM-31-12 avec une puissance de feu triple de celle de son prédécesseur permit à la division de lance-roquettes d'être considérablement réduite en taille au début de 1944 à 288 lanceurs et seulement 8 000 hommes. On peut imaginer que le spectacle de ces divisions zébrant le ciel de milliers de roquettes fut à couper le souffle pour un témoin et comme il devait être terrifiant à endurer.

Les divisions d'artillerie de rupture et de lance-roquettes furent le noyau des « offensives d'artillerie » qui caractérisa les opérations soviétiques durant les deux dernières années de la guerre.

Parmi les autres formations russes valant la peine d'être décrite, on trouve les divisions de montagnes et de cavalerie de montagne, les brigades de skieurs, les brigades de d'ingénieurs-sapeurs d'assaut, et les régions fortifiées. Les divisions de montagnes et de cavalerie de montagne étaient plus petites et plus légèrement armées que leurs homologues divisions régulières de fusiliers et de cavalerie pour leur permettre de manœuvrer plus efficacement en terrain montagneux. Malgré leur organisation, elles se révélèrent ne pas avoir l'entrainement particulier qui caractérisait les unités de montagnes allemandes et leurs services étaient en général médiocres. Débutant la guerre avec 19 divisions, l'infanterie de montagne soviétique fut forcé au déclin jusqu'à atteindre un seul Corps de trois divisions à la fin de la guerre alors que les divisions de cavalerie de montagnes furent progressivement mais entièrement éliminées par conversion en cavalerie régulière après 1941.

Influencés par les succès des troupes de skieurs finlandais durant la guerre d'hiver de 1939-1940, les soviétiques commencèrent à aligner des bataillons de skieurs dès Novembre 1941. Au cours de la contre-offensive d'hiver, les soviétiques combinèrent occasionnellement un certains nombre de ces bataillons en brigades ad hoc de skieurs. Durant l'automne 1942, les soviétiques standardisèrent la TOE de la brigade de skieurs à trois bataillons plus des éléments de soutien. En pratique, au printemps 1943, toutes les brigades de skieurs sauf quatre furent dissoutes. A la fin de 1944, la guerre avait largement dépassé les terrains adaptés à l'emploi de troupes à ski et deux des brigades de skieurs furent dissoutes alors que les deux autres furent converties en brigades de montagne.

Les combats de rue de Stalingrad démontrèrent la valeur résidant dans le grand nombre d'unité du génie de combat en combat urbain et en conséquence les soviétiques formèrent la brigade d'ingénieurs-sapeurs d'assaut. La brigade concentrait des bataillons de sapeurs sous un seul commandement pour fournir aux commandements d'Armée et de Front la possibilité d'employer un grand nombre de sapeurs contre des points critiques de résistance. En considérant la tendance d'Hitler durant les derniers mois de la guerre de déclarer que tout ce qui ressemblait vaguement à une agglomération devait être une « forteresse » à défendre jusqu'au dernier homme, la création des brigades d'ingénieurs-sapeurs d'assaut était en effet visionnaire.

La région fortifiée était à la fois un emplacement précis et une formation de combat. L'emplacement était tout territoire qui pouvait être fortifié avec une variété de fortin, de bunkers et d'obstacle du génie. La formation de combat était un nombre variable de bataillons de mitrailleurs-artillerie sous le contrôle d'un petit quartier général. Le bataillon de mitrailleurs-artillerie (également nommé bataillon d'artillerie-mitrailleurs) consistait initialement principalement en un certains nombre de mitrailleuses et de canons antichars plus quelques pièces d'artillerie (des canons de 76mm et des obusiers de 12mm). Les régions fortifiées qui couvraient les frontières au début de la guerre étaient des mini-forteresses avec des fortins et des emplacements de canons en béton. Alors que la plupart des régions fortifiées initiales étaient submergées par l'assaut allemand, de nouvelles TOE furent créées en Mars 1942 qui réorientèrent les régions fortifiées pour opérer en lien plus étroit avec les formations de campagne. Le rôle des régions fortifiées changea de ces points d'appui puissamment fortifiés à celui de mission d'économie des forces leur permettant de rester utilise même quand l'Armée Rouge passait d'une posture stratégique défensive à l'offensive.

26.4.2.10. Les Gardes

Une erreur fréquente d'interprétation des non spécialiste du Front de l'Est consiste à considérer les unités de Gardes comme équivalent à celles de la Waffen SS. Au lieu d'être une branche séparée des forces armées entrainée, équipée et organisée comme l'était les SS, « les Gardes » étaient une distinction honorifique qui récompensait les unités ordinaires pour leur comportement au combat. A l'exception des divisions de fusiliers de la Garde qui pour l'essentiel de la guerre avait un bataillon supplémentaire de mitraillettes et une paire supplémentaire de batteries d'artillerie, les unités de la Garde ne différaient des unités régulières que par la priorité plus grande à recevoir les nouveaux équipements (parfois) et l'assignation des missions les plus dangereuses (presque toujours). Gagner l'honneur d'être Garde augmentait l'esprit de corps de l'unité qui augmentait son niveau de performance mais les Gardes n'étaient pas « l'élite » au même sens que des unités allemandes, comme la Leibstandarte Adolf Hitler, étaient une élite.

26.4.3. Conclusion

Le 22 Juin 1941, les armées de l'Allemagne et de l'Union Soviétique semblaient remarquablement similaires. Chacune avait des quartiers généraux supérieurs (Groupe d'Armées ou District Militaire, puis Front) commandant les Armées de campagne qui commandaient les Corps de divisions. Les divisions elles-mêmes correspondaient de façon proche dans leur structure et leur équipement. Mais alors que l'Armée Rouge combattait pour récupérer du choc de la blitzkrieg, les deux armées de ces nations commencèrent à diverger dans leur organisation et leur doctrine. Au cours de l'été 1941, les QG de Corps soviétiques furent supprimés et les divisions furent directement subordonnées aux Armées. Les divisions de Tanks et les divisions motorisées furent respectivement converties en brigades de Tanks et en divisions de fusiliers, alors que les divisions « dégraissées » de fusiliers et de cavalerie furent levées à un rythme stupéfiant. Au début de la contre-offensive soviétique d'hiver en Décembre 1941, les allemands firent face essentiellement à une toute nouvelle Armée Rouge. Cette armée continua à s'adapter et à évoluer durant les mois de combats suivants ce qui fit qu'en Juin 1944 quand les soviétiques déclenchèrent leur offensive d'été (l'opération Bagration) cette Armée Rouge était presque méconnaissable par rapport à l'Armée Rouge trois ans plus tôt à la fois pour sa structure et sa doctrine de combat.

A l'inverse, la Wehrmacht, à l'exception du développement de la Waffen SS, ne changea que marginalement avant la fin 1943. Malgré des pertes qui décharnèrent les divisions allemandes durant la première année de la guerre à l'Est, peu de changement majeur des TOE furent faits. Les divisions panzer intégrèrent des bataillons de flak et les divisions motorisées reçurent des blindés organiques mais peu d'autres choses fut fait. A vrai dire, certaines divisions d'infanterie furent réduites à deux régiments mais ces changements furent effectués au coup par coup et pas comme une réorganisation systématique. A l'échelle de l'armée, aucune réorganisation d'importance ne se déroula avant la fin 1943 quand la TOE de la division dite 44 fut introduite. L'armée allemande pouvait poursuivre son approche progressive grâce à l'énorme avantage qu'elle possédait sur l'Armée Rouge au début de la guerre ; elle avait un entrainement supérieur, des communications supérieures, un soutien aérien supérieur et, plus important que tout, un commandement tactique et opérationnel supérieur. Bien que l'armée allemande devenait de plus en plus pro-nazi alors que la guerre avançait, son encadrement ne subit jamais la lobotomie institutionnelle infligée par les purges staliniennes sur l'Armée Rouge. C'était la remarquable qualité de l'encadrement allemand, particulièrement au niveau des petites formations, que de permettre à la Wehrmacht de continuer à combattre quand tout semblait perdu.

Alors, la question de savoir laquelle de ces deux armées fut la meilleure ne pourra jamais être définitivement réglée. L'armée Rouge adapta les organisations et les tactiques de ses unités pour correspondre aux limites de son personnel et aux avantages d'une richesse de ressources en hommes et en matériels que l'état soviétique pouvait fournir. Alors que l'Armée Rouge triompha finalement dans la lutte, il n'est pas impossible d'imaginer une issue différente si les ressources allemandes n'avait pas été inadéquates pour la tâche à accomplir. Avec l'échec de Barbarossa à délivrer un coup mortel à l'Armée Rouge, l'industrie et le peuplement soviétique garantissait une inévitable bascule de la balance stratégique. En définitive, ce que l'armée allemande fit au niveau de son organisation eu beaucoup moins d'importance que les changements qui transformèrent l'Armée Rouge depuis ce que David Glatz a appelé un « colosse chancelant » en la plus puissante armée de l'histoire.

26.5. Annexe E: bibliographies indicatives

Vous trouverez ici certains livres que l'équipe de développement, ainsi que les testeurs et les concepteurs de scenarios, jugèrent intéressants pour les joueurs au cours de leur lecture attentive. Ils sont classés par catégorie, mais ne sont hiérarchisés d'aucune manière.

26.5.1. La seconde guerre mondiale

Titre: A World at Arms
Auteur: Gerhard L. Weinberg
ISBN: 0521558794

Titre: Why the Allies Won
Auteur: Richard Overy
ISBN: 039331619X

Titre: The Oxford Companion to the Second World War
Auteur: I.C.B. Dear
ISBN: 0-19-214168-6

Titre: World War II in Photographs
Auteur: Paul Whittle (Editor)
ISBN: 1841931934

Titre: Posters of World War II
Auteur: Peter Darman
ISBN: 1435104382

26.5.2. Le Front de l'Est

Titre: When Titans Clashed: How the Red Army Stopped Hitler
Auteur: David M. Glantz, Jonathan House
ISBN: 070060717X

Titre: War without Garlands
Auteur: Robert Kershaw
ISBN:

Titre: Russo German War, 1941-45
Auteur: Albert Seaton
ISBN: 0891414916

Titre: Moscow to Stalingrad, Decision in the East
Auteur: Earl F. Ziemke
ASIN: B002Y5VXG4

Titre: The Russo-German War (Situation Maps)
Auteur: W. Victor Madej
ISBN: Numerous

Titre: Barbarossa, The Russian-German Conflict, 1941-45
Auteur: Alan Clark
ISBN: 0-688-04268-6

Titre: Germany at War
Auteur: Lt. Col (retired) George Forty
ISBN: 1844426831

26.5.3. Barbarossa

Titre:Operación Barbarroja (Spanish)
Auteur:Álvaro Lozano
ISBN: 978-84-473-5178-7

Titre: Atlas and Operational Summary of the Border Battles, 22 June-1 July 1941
Auteur: David M. Glantz
ISBN: Self-Published by Auteur. Only available through www.articlesofwar.com

Titre: Images of Barbarossa
Auteur: Christopher Ailsby
ISBN: 1574885022

Titre: Barbarossa: The Air Battle July-December 1941
Auteur: Christer Bergstrom
ISBN: 1857802705

26.5.4. Typhoon et les offensives soviétiques d'hiver
Titre: The Retreat: Hitler's First Defeat
Auteur: Michael Jones
ISBN: 0312628196

Titre: Zhukov's Greatest Defeat: The Red Army's Epic Disaster in Operation Mars, 1942
Auteur: David M. Glantz
ISBN: 0700614176

26.5.5. Leningrad
Titre: The Battle for Leningrad, 1941-1944
Auteur: David M. Glantz
ISBN: 0-7006-1208-4

26.5.6. Blau, Stalingrad et les offensives soviétiques
Titre: The Caucasus and The Oil, The German-Soviet War in the Caucasus 1942/1943
Auteur: Wilhem Tieke
ISBN: 0-921991-23-1

Titre: To the Gates of Stalingrad, Soviet-German Combat Operations April-August 1942
Auteur: David M. Glantz
ISBN: 978-0-7006-1630-5

Titre: Stalingrad: A Pictorial History
Auteur: Peter Schwartz
ISBN: 1840671521

Titre: Stalingrad: The Air Battle: 1942-January 1943
Auteur: Christer Bergstrom
ISBN: 1857802764

26.5.7. Zitadelle et les offensives soviétiques
Titre: Kursk: The German View
Auteur: Steven H. Newton
ISBN: 0306811502

Titre: The Battle of Kursk
Auteur: David M. Glantz
ISBN: 0700613358

Titre: Kursk, 1943. La battalla decisiva (Spanish)
Auteur:Álvaro Lozano
ISBN: 978-84-96829-60-2

Titre: Kursk 1943: A Statistical Analysis (Soviet (Russian) Study of War)
Auteur: Niklas Zetterling, Anders Frankson
ISBN: 0714650528

Titre: Demolishing the Myth: The Tank Battle at Prokhorovka, Kursk, July 1943: An Operational Narrative
Auteur: Valeriy Zamulin
ISBN: 1906033897

Titre: Kursk: The Air Battle, July 1943
Auteur: Christer Bergstrom
ISBN: 1903223881

26.5.8. Les offensives soviétiques de Janvier à Avril 1944
Titre: Crucible of Combat, Germany's defensive battles in the Ukraine 1943-44
Auteur: Rolf Hinze
ISBN: 978-1-906033-39-2

Titre: Tjerkassy 44 - Inringningen på östfronten (Swedish)
Auteur: Niklas Zetterling, Anders Frankson
ISBN: 9113013890

Titre: The Korsun Pocket: The Encirclement and Breakout of a German Army in the East, 1944
Auteur: Niklas Zetterling, Anders Frankson
ISBN: 1932033882

26.5.9. Bagration et les autres offensives soviétiques de Mai à Décembre 1944
Titre: East Front Drama - 1944
Auteur: Rolf Hinze
ISBN: 0-921991-35-5

Titre: Hitler's Greatest Defeat, The Collapse of Army Group Centre, June 1944
Autho: Paul Adair
ISBN: 1-85409-232-4

Titre: To the Bitter End, The Final Battles of Army Groups North Ukraine, A, and Center - Eastern Front, 1944-45
Auteur: Rolf Hinze
ISBN: 978-935149-31-6

Titre: Bridgehead Kurland, The Six Epic Battles of Heeresgruppe Kurland
Auteur: Franz Kurowski
ISBN: 0-921991-66-5

Titre: Crumbling Empire, The German Defeat in the East, 1944
Auteur: Samuel W. Mitcham, Jr.
ISBN: 0-275-96856-1

Titre: Retreat from Leningrad, Army Group North 1944/45
Auteur: Steven H. Newton
ISBN: 0-88740-806-0

26.5.10. Les offensives soviétiques de Janvier à Avril 1945, la contre-offensive de l'Axe en Hongrie
Titre: Hungary 1944-1945, The Forgotten Tragedy
Auteur: Perry Pierik
ISBN: 90-75323-10-7

26.5.11. La fin de la guerre, la chute de Berlin
Titre: Red Storm on the Reich, The Soviet March on Germany, 1945
Auteur: Christopher Duffy
ISBN: 0-306-80505-7

Titre: Gotterdammerung 1945, Germany's Last Stand in the East
Auteur: Russ Schneider
ISBN: 0-9655683-1-8

Titre: Armageddon, the Battle for Germany 1944-1945
Auteur: Sir Max Hastings
ISBN: 0375714227

Titre: Berlin Then and Now
Auteur: Tony Le Tissier, Winston G. Ramsey (Editor)
ISBN: 090091372X

Titre: Bagration to Berlin: The Final Air Battles in the East 1944-1945
Auteur: Christer Bergstrom
ISBN: 1903223911

26.5.12. L'armée soviétique
Titre: Soviet Order of Battle, World War II
Auteur: Charles C. Sharp
ISBN: Numerous

Titre: Soviet tactical doctrine in WWII: As found in: handbook on U.S.S.R. military forces TM-30-340
Auteur: George F Nafziger
ASIN: B0006ROA4O

Titre: Неизвестный 1941. Остановленный блицкриг
Auteur: Алексей Исаев
ISBN: 978-5-699-41198-6

Titre: От Дубно до Ростова
Auteur: Алексей Исаев
ISBN: 5-17-031903-7, 5-9578-2174-8

Titre: Вяземская катастрофа 41-го года
Auteur: Лев Лопуховский
ISBN: 5-699-18689-1

Titre: Сталинград. За Волгой для нас земли нет
Auteur: Алексей Исаев
ISBN: 978-5-699-26236-6

Titre: Краткий курс истории Великой Отечественной войны. Наступление маршала Шапошникова
Auteur: Алексей Исаев
ISBN: 978-5-699-14384-9

Titre: 1941-й. От трагедии Вязьмы до победы под Москвой
Auteur: Илья Мощанский
ISBN: 978-5-9533-2305-5

Titre: 1942-й. От трагедии Крыма до победы под Сталинградом
Auteur: Илья Мощанский
ISBN: 978-5-9533-3134-0

Titre: 1943-й От трагедии Харькова до Курского прорыва
Auteur: Алексей Исаев
ISBN: 978-5-9533-3135-7,978-5-9533-3834-9

Titre: 1944-й. От Корсуни до Белграда
Auteur: Илья Мощанский
ISBN: 978-5-9533-3845-5

Titre: 1945-й... Триумф в наступлении и в обороне. От Висло-Одерской до Балатона
Auteur: Алексей Исаев
ISBN: 978-5-9533-3474-7,978-5-9533-3846-2

Titre: Курский излом. Решающая битва Великой Отечественной
Auteur: Валерий Замулин
ISBN: 978-5-699-27682-0

Titre: Засекреченная Курская битва. Неизвестные документы свидетельствуют
Auteur: Валерий Замулин
ISBN: 978-5-699-28288-3

Titre: Забытое сражение Огненной Дуги
Auteur: Валерий Замулин
ISBN: 978-5-699-29830-3

Titre: Прохоровка. Без грифа секретности
Auteur: Лев Лопуховский
ISBN: 978-5-699-36795-5

Titre: Разгром 6-й танковой армии СС. Могила Панцерваффе
Auteur: Алексей Исаев, Максим Коломиец
ISBN: 978-5-699-34808-4

Titre: Берлин 45-го. Сражения в логове зверя
Auteur: Алексей Исаев
ISBN: 978-5-699-20927-9

Titre: Мы дрались с "Тиграми
Auteur: Артем Драбкин, Петр Михин
ISBN: 978-5-699-396

26.5.13. Les forces aériennes soviétiques
Titre: Soviet Air Power in World War 2
Auteur: Yefim Gordon
ISBN: 1857803043

Titre: Black Cross/Red Star : Vol. 1, Operation Barbarossa 1941
Auteur: Christer Bergstrom, Andrey Mikhailov
ISBN: 0935553487

Titre: Black Cross/Red Star: The Air War over the Eastern Front: Resurgence, January-June 1942
Auteur: Christer Bergstrom
ISBN: 0935553517

Titre: Black Cross Red Star: The Air War Over the Eastern Front Volume 3
Auteur: Christer Bergstrom
ISBN: 0976103443

Titre: Битва за небо. 1941. От Днепра до Финского залива - (Великая Отечественная: Неизвестная война)
Auteur: Хазанов Д.Б.
ISBN: 978-5-699-19616-6

Titre: Пикирующий бомбардировщик Пе-2. 'Пешка', ставшая ферзем - (Война и мы. Авиаколлекция)
Auteur: Медведь А.Н., Хазанов Д.Б.
ISBN: 978-5-699-24361-7

Titre: 1941. Борьба за господство в воздухе
Auteur: Хазанов Д.Б.
ISBN: 5-699-28284-X, 978-5-699-28284-5

Titre: Истребитель МиГ-3
Auteur: А. Н. Медведь, Д. Б. Хазанов
ISBN: 978-5-900078-52-6

Titre: Над Огненной Дугой. Советская авиация в Курской битве
Auteur: Виталий Горбач
ISBN: 978-5-699-20867-8

Titre: Я дрался на бомбардировщике
Auteur: Артем Драбкин
ISBN: 978-5-699-40375-2

Titre: Я - истребитель! Самое полное издание
Auteur: Артем Драбкин
ISBN: 978-5-699-42351-4

Titre: Мы дрались на Ил-2. Главная ударная сила
Auteur: Артем Драбкин, Василий Емельяненко
ISBN: 978-5-699-41872-5

Titre: Concise Guide to British Aircraft of World War II
Auteur: David Mondey
ISBN: 0785801464

26.5.14. Les forces blindées soviétiques
Titre: T-34 in Action
Auteur: Artem Drabkin and Oleg Sheremet
ISBN: 184415243X

Titre: Soviet armor tactics in World War II: The tactics of the armored units of the Red Army from individual vehicles to company according to the combat regulations of February 1944
Auteur: Charles C Sharp
ASIN: B0006ROKP8

Titre: Механизированные корпуса РККА в бою. История автобронетанковых войск Красной Армии в 1940-1941 годах
Auteur: Евгений Дриг
ISBN: 5-17-024760-5, 5-9713-0447-X, 5-9578-1027-4

Titre: Танковая мощь СССР
Auteur: Михаил Свирин
ISBN: 978-5-699-31700-4

Titre: Броневой щит Сталина. История советского танка 1937-1943
Auteur: Михаил Свирин
ISBN: 5-699-16243-7

Titre: Стальной кулак Сталина. История советского танка 1943-1955
Auteur: Михаил Свирин
ISBN: 978-5-699-14628-4

Titre: Я дрался на Т-34
Auteur: Артем Драбкин
ISBN: 978-5-699-40051-5

Titre: Т-34 в бою
Auteur: Михаил Барятинский
ISBN: 978-5-699-26709-5

Titre: Танки ленд-лиза в бою
Auteur: Михаил Барятинский
ISBN: 978-5-699-36244-8

Titre: Тяжелый танк ИС-2. Наш ответ "Тиграм"
Auteur: Михаил Барятинский
ISBN: 978-5-699-17430-0, 5-699-17430-3

Titre: Самоходки. В одном строю с танкам
Auteur: Михаил Барятинский
ISBN: 978-5-699-23790-6

Titre: Бронемашины Сталина 1925-1945
Auteur: Максим Коломиец
ISBN: 978-5-699-42517-4

Titre: Танк прорыва. КВ. "Клим Ворошилов
Auteur: Максим Коломиец
ISBN: 5-699-18754-5

Titre: Танки ведет Рыбалко. Боевой путь 3-й Гвардейской танковой армии
Auteur: Дмитрий Шеин
ISBN: 978-5-699-20010-8

Titre: British and American Tanks of World War Two: The Complete Illustrated History of British, American and Commonwealth Tanks, 1939-45
Auteur: Peter Chamberlain
ISBN: 0304355291

26.5.15. L'armée allemande

Titre: Fortress Third Reich
Auteur: J. E. Kaufmann and H. W. Kaufmann
ISBN: 0306812398

Titre: The German Order of Battle, Panzers and Artillery in World War Two
Auteur: George F. Nafziger
ISBN: 1-85367-359-5

Titre: The German Order of Battle, Infantry in World War Two
Auteur: George F. Nafziger
ISBN: 1-85367-393-5

Titre: The German Order of Battle, Waffen SS and Other Units
Auteur: George F. Nafziger
ISBN: 1-58097-058-3

Titre: US War Department Handbook on German Military Forces
Auteur: US Government
ISBN: 0-8071-1629-7

Titre: Verbande and Truppen der deutschen Wehrmacht und Waffen SS 1939-1945 (German)
Auteur: Georg Tessin
ISBN: Numerous

Titre: Die Truppenkennzeichen der Verbande und Einheiten der deutschen Wehrmacht und Waffen-SS und ihre Einsatze im Zweiten Weltkrieg 1939-1945 (German)
Auteur: Peter N Schmitz
ISBN: 3764814985

Titre: Army Group North, The Wehrmacht in Russia 1941-1945
Auteur: Werner Haupt
ISBN: 0-7643-0182-9

Titre: Army Group Center, The Wehrmacht in Russia 1941-1945
Auteur: Werner Haupt
ISBN: 0-7643-0266-3

Titre: Army Group South, The Wehrmacht in Russia 1941-1945
Auteur: Werner Haupt
ISBN: 0-7643-0385-6

Titre: Das Heer 1933-1945: Entwicklung des organisatorischen Aufbaues (German)
Auteur: Burkhart Mueller-Hillebrand
ASIN: B0006DMQR6

Titre: Taktik im Russlandfeldzug: Erfahrungen und Folgerungen (German)
Auteur: Eike Middeldorf
ASIN: B0000BLM22

Titre: Die Eisenbahnen im zweitem weltkrieg (German)
Auteur: Eugen Kreidler
ISBN: 393320352X

26.5.16. Les forces aériennes allemandes
Titre: Warplanes of the Third Reich
Auteur: William Green
ISBN: 0883656663

Titre: Concise Guide to Axis Aircraft of World War II
Auteur: David Mondey
ISBN: 0785813632

Titre: The German Air War in Russia
Auteur: Richard Muller
ISBN: 0-933852-94-0

Titre: Luftwaffe Codes, Markings, & Units, 1939-1945
Auteur: Barry C. Rosch
ISBN: 0-88740-796-X

Titre: The Luftwaffe Data Book
Auteur: Dr. Alfred Price
ISBN: 1-85367-293-9

Titre: The Luftwaffe 1933-1945: Strategy for Defeat
Auteur: Williamson Murray
ISBN:

Titre: Der Luftkrieg in Europa Part I and II (German)
Auteur: Ulf Blake
ISBN: Unknown

26.5.17. Les forces blindées allemandes
Titre: Panzer Truppen, Volume 1 & 2
Auteur: Thomas L. Jentz
ISBN: 0-88740-915-6 & 0-7643-0080-6

Titre: Encyclopedia Of German Tanks Of World War Two: The Complete Illustrated Dictionary of German Battle Tanks, Armoured Cars, Self-Propelled Guns and Semi-Track
Auteur: Peter Chamberlain
ISBN: 0700613358

Titre: German Armoured Warfare of WWII: The Unpublished Photographs
Auteur: Ian Baxter
ISBN: 1853675490

26.5.18. Les forces armées de l'Axe
Titre: Third Axis - Fourth Ally - Rumanian Armed Forces in the European War 1941-1945
Auteur: Mark Axworthy
ISBN: 0-9976155-3-7

Titre: The Royal Hungarian Army, 1920-1945
Auteur: Leo W.G. Niehorster
ISBN: 1-891227-19-X

Titre: Axis Slovakia, Hitler's Slavic Wedge, 1938-1945
Auteur: Mark W.A. Axworthy
ISBN: 1-891227-41-6

26.5.19. Introduction / vulgarisation
Titre: Slaughterhouse: The Handbook of the Eastern Front
Auteur: Keith E. Bonn (Editor)
ISBN: 097176509X

Titre: A Writer at War: Vasily Grossman with the Red Army (English Translation)
Auteur: Vasily Grossman; Antony Beevor (Ed)
ISBN: 0676978118

Titre: Stalingrad: The Fateful Siege: 1942-1943
Auteur: Antony Beevor
ISBN: 0140284583

26.5.20. Mémoires
Titre: Lost Victories: The War Memoirs of Hitler's Most Brilliant General
Auteur: Field Marshal Erich von Manstein
ISBN: 076032054

Titre: The Rommel Papers
Auteur: Erwin Rommel, Basil Henry Liddell Hart (Editor)
ISBN: 0306801574

Titre: Panzer Leader
Auteur: Heinz Guderian
ISBN: 0306811014

Titre: Panzer Operations: The Eastern Front Memoir of General Raus, 1941-1945
Auteur: Erhard Raus, Steven H. Newton
ISBN: 0306814099

Titre: The Battle for Stalingrad
Auteur: Vasili Ivanovich Chuikov
ASIN: B0007FOI56

Titre: Red Star Against the Swastika: The Story of a Soviet Pilot over the Eastern Front
Auteur: Vasily B Emelianenko
ISBN: 853676497
Web Site Titre: I Remember: Soviet WWII Veterans Memoirs
Web Site URL: http://english.iremember.ru/

27. Index

Symboles

Menu des unités du rapport de commandant (CR) 314
Désignation des unités Types et symboles des unités 307
Désignation des unités et valeur de combat Type et valeurs de combat des composantes terrestres 309

A

Alliés de l'Axe
    Règles générale sur les alliés méridionaux de l'Axe 252
    Bulgarie et Yougoslavie 257
    Généralités 252
    Restrictions finlandaises 253
    Reddition finlandaise 256
    Reddition des forces alliées de l'Axe, généralités 254
    Reddition hongroise 256
    Reddition italienne 254
    Reddition roumaine 255
    Reddition slovaque 256
    Unités allemandes en Finlande 254
Amélioration des équipements, **voir** production
Annexes 306
Annexe A, désignation des unités et valeurs de combat 306
Annexe B, liste des unités soviétiques pouvant être créées 311
Annexe C, rapport de commandant (*CR*) 313
Annexe D, croix noire, étoile rouge, Les armées allemandes et soviétiques à WITE 337
Annexe E, lectures recommandées 352
Appareil aérien
    Endommagé 152
    Prêt 152
    Réserve 22, 152
Armée aérienne **voir** Unités, QG
Armées alliées des soviétiques 257
Assaut amphibie, **voir** Déplacement, stratégique
Attaque
    Brusquée 201
    Préparée 202
    Reconnaissance en force 202
Attrition 170
    Composantes terrestres 169
    Déplacement des véhicules 170
    Généralités 169
    Ligne de front 170
    Unité aérienne 170
    Usure des véhicules 262
    Attrition, recul, **voir** combat, terrestre
Axe 19

B

Base aérienne **voir** unités, base aérienne
Blindés 19
Brigade, **voir** unités, combat
Brouillard de guerre (FoW)
    Brouillard de guerre et déplacement 188
    Brouillard de guerre et DL 187
    Généralités 186

C

Canons 21
Capacité de commandement (*CC*), **voir** unités, QG
Capacité de mobilisation, **voir** production
Capture d'équipement, **voir** production
Capture de ravitaillement et de carburant, **voir** combat, terrestre
Carte
    Frontières 123
    Généralités 122
Centre de recrutement, évacuation et déplacement 280
Chaine de commandement 19
Col 125

Combat, terrestre
Attrition de recul 221
Capture de ravitaillement et de carburant 223
Conditions de MP de l'engagement des réserves 210
Description du combat terrestre 211
Détermination du vainqueur 216
Effets de l'anéantissement 219
Effets de la déroute 220
Effets de la reddition 219
Effets des résultats de combat 214
Effets du recul du défenseur 217
Engagement des réserves 209
Engagement des unités de soutien 208
Franchissement de cours d'eau 214
Généralités 200
Modificateur de CV lié au commandement du combat 213
Modificateur de CV lié à la pénurie de véhicules 212
Modificateur de CV lié au terrain 213
Pertes 215
Priorités de recul 218
Règles spéciales des unités de réserve 211
Recul des unités isolées 218
Restrictions des unités indisponibles 214
Séquence du combat terrestre 200
Unités de combat en réserve 209
Unités de soutien au combat 208
Valeurs initiales de combat 213
Combat, résolution
Délai d'affichage 31
Détails 95
Ecran 92
Niveau d'affichage 30
Pertes 215
Commandement
Attribution des victoires/défaites 177
Coût administratif du limogeage 179
Désignation 173
Détermination des victoires/défaites lors d'une mission aérienne 237
Généralités 172
Grades 172
Grade optimum 179
Limogeage 178
Mort des officiers 179
Promotion 178
Ralliement des unités en déroute 220
Remplacement 178
Restrictions 173
Tests de la chaine de commandement des valeurs de commandement 175
Test de réduction des valeurs de commandement suite à une promotion 179
Valeur, administrative 174
Valeur, aérienne 174
Valeur, augmentation 175
Valeur, combat 174
Valeur, initiative 174
Valeur, mécanisé 174
Valeur, moral 174
Valeur, navale 174
Valeur, politique 173
Valeur, modificateur de distance de commandement 176
Valeur, tests 175
Commandement aérien, **voir** unités, QG
Commandement et contrôle 20
Composantes terrestres
Amélioration 133
Définition 21
Echange 133
Fenêtre de description 111
Généralités 130
Rétrogradation 133
Troupes non combattantes 22, 131
Conditions météorologiques
Effets 287
Généralités 287
Historiques 288
Niveaux de gel des cours d'eau et des lacs 287
Niveaux de gel et coût de déplacement 288
Distribution du ravitaillement sur le Lac Ladoga 288
Conditions météorologiques, Premier hiver
Atténuation par les villes 292
Dommages et désorganisation des composantes terrestres 291

Généralités 291
Modificateur de ravitaillement 292
Modifications des valeurs de combat 291
Régions affectés 291
Corpo Aero Spedizione, **voir** unités, QG
Corps, **voir** unités, QG
Corps aérien **voir** unités, QG
Couleurs
Armée/Front 33
Créer de nouvelles unités
Bases aériennes soviétiques 245
Généralités 241
Liste des unités soviétiques pouvant être crées 311
Nouvelles unités de combat et QG soviétiques 244
Régions et zones fortifiées 246
Unités aériennes soviétiques 245
Unités de soutien 245
Croix noire, étoile rouge Les armées allemandes et soviétiques à WITE 337

D

Dé (x) 21
Démarrage 19
Déplacement involontaire
Conditions 220
Procédure 220
Unités isolées 221
Unités aériennes 221
Déplacement, stratégique
Capacité d'embarquement maritime / amphibie 198
Interdiction du transport maritime 200
Généralités 194
Points de déplacement stratégique (*SMP*) 194
Transport amphibie 198
Transport ferroviaire 195
Transport maritime 198
Zones maritimes 198
Déplacement, tactique
22 juin 1941 et coûts de déplacement du début de la guerre 191
Déterminer les potentiels de déplacement 189
Généralités 189
Motorisation temporaire 191
MP maximum et minimum 189
Table des coûts de déplacement tactique 192
Déplacement, unités terrestres 188
Déplacement d'urgence, **voir** Unités QG
District Militaire, **voir** Unités, QG
Doctrine aérienne 235
Ecran 50, 88
Difficulté 27
Dispositif 20
Doctrine aérienne 235

E

Editeur de scénario 40
Empilement 128
Engagement 20
Equipement 21
Expérience
Composantes terrestres 167
Unités aériennes 168

F

Fatigue
Composantes terrestres 168
Unités aériennes 169
Fiabilité
Appareil aérien 170
Blindés/véhicules de combat 170
Dommages liés à la fiabilité 171
Fliegerkorps, **voir** unités, QG
Fortifications (régions et zones fortifiées), **voir** unités, combat
Front, **voir** unités, QG
Fusion, **voir** unités, combat

G

Gardes, **voir** unités, élite

Garnison de l'Axe
Conditions 240
Création de partisans dans les villes sans garnison 241
Généralités 240
Glossaire 19
Groupe d'Armées, **voir** unités, QG
Groupe Panzer, **voir** Unités, QG

H

Haut Commandement, **voir** unités, QG
Hexagones
Contrôle 126
Conversion des hexagones ennemis 127
Conversion des hexagones isolés 127
Isolés 222

I

Interdiction, **voir** missions aériennes
Interface 23
Isolées, unités, **voir** unités, isolées
Isolés, hexagones, **voir** hexagones, isolés

L

Lecture recommandées 352
Localisation et rapport de combat (F11)
Ecran 92
Luftflotte, **voir** unités, QG

M

Missions aériennes
Bases relais 225
Bombardements 231
Bombardements diurnes et nocturnes 227
Bombardements tactiques 231
Chasseurs-bombardiers 228
Conditions de réalisation des missions 230
Combat aérien 229
Combat air-sol 230
Défense anti-aérienne
Déterminer réussite/échec
Distance parcourue par les unités aérienne 224
Effets des conditions météorologiques 226
Généralités 224
Interdiction aérienne 232
Interruption individuelle de mission et les pertes opérationnelles 225
MP des bases et distance parcourue par les unités aériennes 225
Nocturnes 50
Parachutage d'unités 234
Ravitaillement aérien des partisans 233
Reconnaissance aérienne 231
Représentations graphiques 226
Restrictions géographiques 228
Sélection des cibles lors d'un bombardement stratégique 232
Séquence 228
Soutien au sol 232
Supériorité aérienne 233
Transfert d'unité aérienne 75, 235
Transport aérien de ravitaillement et de carburant 233
Transport aérien d'unités 71, 234
Modificateur défensif de fortification
Artillerie et niveau de fortification 208
Construction de niveau de fortification par les unités de combat 204
Dommages aux blindés 208
Généralités 203
Niveaux de fortification 204
Réductions durant les combats 207
Terrain 203
Travailleurs civils participant à la construction de niveau de fortification 206
Unités de soutien participant à la construction de niveau de fortification 205

Missions aériennes, stratégiques
Fenêtre de sélection des cibles 120
Moral
Bonus des Armées de Choc soviétiques 167
Niveaux de base du moral national 164
Nouvelles unités 165
Unités aériennes 164
Unités terrestres 163
Motorisation, voir déplacement, tactique

N

Niveau de détection (DL)
Généralités 185
Reconnaissance aérienne et DL 186
Niveau de soutien, **voir** Unités, QG
Notes de conception 304

O

OB, **voir** Table des équipements (*TOE*)
OKH, **voir** Unités, QG
Option de jeu 28

P

Parc de véhicules, **voir** Ravitaillement
Mobilisation de véhicules génériques soviétiques 294
Partisans, soviétiques
Attaques de partisans 239
Attaques anti-partisan et interactions avec les unités de l'Axe 239
Création de partisans à partir des villes sans garnison 241
Généralités 238
Ravitaillement aérien de nuit 238
Restrictions 240
Points d'administration
Augmentation du coût soviétique en 1941 184
Autres coûts 184
Coût de limogeage des officiers 182
Coût de changement du rattachement des unités sur-carte 181
Coût de changement du rattachement des unités de soutien 183
Créer des unités soviétiques 183
Dépenser 180
Former des Corps soviétiques 183
Généralités 180
Nombre actuel 52
Obtenir 180
Points de commandement, **voir** Unités, QG
Portée de commandement, **voir** Unités, QG
Premier hiver, **voir** Conditions météorologiques, Règles de premier hiver
Production
Appareils aériens 277
Armement 274
Autres fronts 284
Blindés/véhicules de combat 277
Capacité de mobilisation 279
Carburant 275
Carburant synthétique 275
Equipement capturé 223, 284
Expansion et limite de production des usines de blindés/véhicules de combat/ appareils aériens 278
Généralités 272
Industries lourdes 274
Mobilisation de véhicules génériques soviétiques 294
Pétrole 275
Points d'armement allemands aux alliés de l'Axe 285
Port et dépôt ferroviaire 281
Prêt-bail 285
Réparation de véhicule 276
Ressources 274
Rétrogradation des équipements 279
Système de production 273
Table de production 286
Véhicules 276

Q

QG **voir** unités, quartiers généraux
QG d'Armée, **voir** unités, QG
QG de Corps, **voir** unités, QG

R

Rapport de commandant (**CR**) 313
- Ecran 90
- Fenêtre de comparaison 335
- Fenêtre d'inventaire des formations 320
- Fonctionnement générale de l'interface du *CR* 313
- Menu des combats 328
- Menu des équipements 331
- Menu des QG 318
- Menu des localités 329
- Menu des officiers 326
- Menu des unités aériennes 321
- QG

Ravitaillement
- Attrition des véhicules génériques 262
- Carburant 266
- Coûts de déplacement de la distribution de ravitaillement 267
- Distribution du ravitaillement outre-mer 267
- Distribution du ravitaillement sur le Lac Ladoga 288
- Distribution du ravitaillement, généralités 266, 269
- Distribution du ravitaillement depuis les agglomérations et hexagones urbanisés 269
- Effets 270
- Etats du ravitaillement 263
- Famine 270
- Généralités 258
- Modificateur d'éloignement du terminus ferroviaire et de déplacement 269
- Modificateur de pénurie de véhicules 261
- Modificateur de premier hiver de l'Axe 292
- Modificateur ferroviaire de l'Axe 269
- Munitions 265
- Parc de véhicules 260
- Pénurie de munitions soviétiques 266
- Port 260
- QG 262
- QG comme source de ravitaillement 144
- QG et dépôt de ravitaillement et de carburant 262
- Ravitaillement générique 265
- Réattribution d'urgence des véhicules 261
- Renforcement du ravitaillement des QG 271
- Réseau de ravitaillement 258
- Réseau et terminus ferroviaire 258
- Restitution des excédents 270
- Segment de ravitaillement 268
- Segment de ravitaillement et de réparation ferroviaire 198
- Source permanente de ravitaillement 259
- Statut isolé 265
- Statut ravitaillé 263
- Tête de pont 264
- Visualisation de la distribution du ravitaillement 268

Reconnaissance en force, **voir** Attaque
Recul, **voir** Combat, Terrestre
Régiment, **voir** Unités, Combat
Regroupement et fractionnement, **voir** Unités, Combat

Remplacements
- Appareil aérien 250
- Composantes terrestres et TOE 248
- Disponibilité pour les composantes terrestres 249
- Généralités 246
- Pertes d'équipements et les restrictions de remplacement des composantes terrestres blindées 249
- Réorganisation 250
- Segment de remplacement 247

Renforts
- Généralités 241
- Placement 241
- Reconstruction des unités allemandes détruites 243

Reconstruction des unités soviétiques détruites 243
Réorganisation, **voir** Remplacements
Réparation ferroviaire
Conditions 197
Coût de déplacement 197
Généralités 195
Réparation automatique 196
Réparation manuelle 197
Segment de ravitaillement 198
Valeur (*RRV*) 197
Réseau ferroviaire et terminus, **voir** ravitaillement
Réserve nationale aérienne
Fenêtre de sélection de l'unité aérienne 110
Généralités 161
Transfert des unités aériennes 162

S

Scénarios
Généralités 292
Liste des 293
Nombres de victoire/défaites des unités 293
Potentiel de déplacement au début des 293
Sites de production
Amélioration 278
Capture, dommages et réparation 281
Conditions et dommage aux sites de production évacués 283
Coûts de construction 83
Dommage et destruction des centres de recrutement 280
Evacuation soviétique 282
Famine de la main d'œuvre 270
Fenêtre des sites de productions 83
Limite de production 83, 278
Rythme de croissance 83
SS, nouvelle désignation des divisions 141
Statiques, **voir** Unités, Combat
STAVKA, **voir** Unités, QG
Stratégies et tactiques 299

T

Table d'équipement (TOE)
Améliorations 132
Généralités 132
Terrain
Eléments de terrain 125
Modificateur défensif 203
Type 123
TOE (OB), **voir** Table d'équipement (*TOE*)
Tour du 22 Juin 1941
Conversion géographique des QG 294
Réduction de la capacité ferroviaire 294
Règles de surprise 294
Restrictions géographiques des déplacements 293
Unités fixées 293
Trouver un hexagone / agglomération / unité / unité aérienne, **voir** Carte

U

Unités
Epuisées 133
Terrestres 128
Indisponibles 133
Unités aériennes
Amélioration 156
Changement des désignations des unités aériennes soviétiques 156
Changement de taille maximum des régiments aériens soviétiques 153
Désignations 154
Echanges 157
Généralité 152
Rétrogradation 156
Système d'engagement 162
Statut des appareils aériens 152
Transfert 235
Types fonctionnels 153
Types d'unités 152
Unités, base aérienne
Dissolution des bases SAD 159

Généralités 158
QG de type 5 143
Noms de bases soviétiques 159
Restrictions de rattachement 158
Unités, combat
Fractionnement et regroupement 137
Fusion 139
Généralités 135
Rattachement aux QG 144
Rattachement des unités de soutien 136
Réactivation des unités statiques 141
Régiments et brigades 139
Régions et zones fortifiées 135
Réserve, **voir** Combat, terrestre
Statique 140
Unités, création, **voir** créer de nouvelles unités
Unités, désignations
Couleurs 307
Tailles 306
Unités, dissolution
Conditions et restrictions 252
Dissolution automatique des Corps Soviétiques 252
Généralités 251
Unités, élite
Création d'unités aériennes soviétiques de la Garde 167
Création d'unités soviétiques de la Garde 167
Généralités 165
Regroupement d'unités de combat en Corps et statut de Garde 167
Unités, fixées
Garnisons fixées des alliées de l'Axe 172
Généralités 171
MD et MDZ 171
Restrictions des unités fixées 171
Unités, isolées
Généralités 222
Etat du ravitaillement 265
Pénalités à la valeur de combat 222
Unités, QG
Capacité de commandement (*CC*) 145
Déplacement d'urgence 148
Généralités 141
Modificateur de distance de commandement 176
Niveaux de soutien 146
Niveaux de soutien permanent des unités de construction et du génie 147
Points de commandement (*CP*) 145
Portée de commandement 148
Rattachement automatique des unités de soutien 146
Rattachement des unités de combat 144
Rattachement des unités de soutien 145
Rattachement manuel des unités de soutien 147
Redésignation du Groupe d'Armées Sud 150
Source de ravitaillement 144
Soutien 148
Transformation des Fronts et Districts Militaires soviétiques 149
Unités, QG aériens
Généralités 160
Redésignation des QG de commandement aérien soviétique 160
Restrictions de rattachement des QG aériens 160
Unités, rattachement automatique 150
Unités, réparation ferroviaire
Type de QG 6 144
Unités, retrait
Conditions et restrictions 251
Généralités 251
Unités, soutien
Combat, **voir** Combat, terrestre
Généralités 134
Rattachement aux QG 145
Soutien antiaérien dans les villes 134

V

Valeur de combat (*CV*) 20
Combat terrestre, voir combat, terrestre
Généralités 128
Initiale et modifiée 129

Modificateurs de pénurie de véhicules 129
Unités à CV nulle 129
Valeurs initiales de CV 213
Victoire
Conditions de victoire des scénarios courts 298
Conditions de victoire des scénarios de campagne 297
Conditions de victoire des scénarios de campagne et points de victoire 296
Localités à VP et valeurs 296

Z

Zone de contrôle, définition 127
Zone de Défense de Moscou, voir Unités, QG

28. Générique

Executive Producers
Joel Billings, David Heath
Design and Development
Gary Grigsby, Joel Billings, Keith Brors, Erik Rutkins, Jim Wirth, Jyri Kettunen and Pavel Zagzin
Programming
Gary Grigsby, Keith Brors, Pavel Zagzin
Additional Programming
Jim Bello, Karl Lean
Scenario Design and Historical Research
Gary Grigsby, Walt Kunz, Trey Marshall, Jim Wirth, Jim Barbin and Pavel Zagzin
Art and Graphics
Marc von Martial, Jason Barish, Jim Martin
Box and Logo Design
Marc von Martial
Sound and Music and Video Sequences
Barry Munden
Production Assistant
Andrew Loveridge
Manual Editing and Content
Allan Berke, Joel Billings
Manual Design and Layout
Marc von Martial
Manual Editing (ALPHA Pre-Release)
Rafael Junguito, Leonardo Rogic
Manual Editing ("Living Manual" Post-Release)
Leonardo Rogic
Test Coordinator
Andy Johnson
Playtesters
Flavio Carillo, Matthew Coady, Lee Elmendorf, David Faustmann, Stuart Hunt, Brad Hunter, Pieter de Jong, Rafael Junguito, Jyri Kettunen, Don Lazov, Ron Lorence, Bob Malin, Brady Mulhausen, Jon Pyle, Ester Panagia, Daniel Patocka, Vito Pentassuglia, Rick Porter, Leonardo Rogic, Jose Antonio, Collell Urbano, and Goran Wickstrom
Public Relations & Marketing
Sean Drummy
Director of Operations and Acquisitions
David Heath
Lead Administration
Liz Stoltz
Manager of Dealer Relations & Business Development
Karlis Rutins,

Customer Support Staff
Daniel Heath, Alex Fiedler
Forum Administration
Erik Rutins, Alex Fiedler, Marc von Martial, David Heath
Web-Database Design & Development
Alex Fiedler
Network and System Administrator
Alex Fiedler, David Heath
Social Media Manager
Steve Stafford
PC Support and Network Administrator
Lance Stoltz
Special Thanks
To our new colleagues at Slitherine Ltd.: JD McNeil, Iain McNeil, Marco Minoli, Philip Veale, Andrea Nicola, Richard Evans, Christian Bassani.
Matrix NexGen
Alexander Rutins, Andrew Heath, Nicholas Heath, Shane Heath, Austin Stoltz,
Noah Stoltz, Jesse Stoltz, Heidi Fiedler, Blake Fiedler, Harold Dupree
Our Strength
We thank God for giving us the ability and strength to complete this project and follow our dream.
We would also like to thank our families and friends for giving us their non-stop love and support during this project