HEARTS OF IRON 3

★ ★ ★

GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

Ce Guide de Démarrage Rapide vous permet de vous familiariser avec les concepts de base de HOI 3 sans vous surcharger de tous les détails du manuel. Cependant, HOI 3 étant un jeu complexe, vous devrez prendre connaissance du Manuel pour y trouver des choses importantes qui n'ont pas été incluses dans le présent guide. S'il s'avère que ce Guide de Démarrage Rapide contient trop d'informations pour vous, vous pouvez suivre les différents didacticiels accessibles via le Menu Principal lors du chargement du jeu.

Lisez la section du Manuel de HOI 3 qui vous explique comment lancer une partie en mode un joueur et suivez ces instructions. Après avoir chargé le jeu et lorsque vous recherchez votre pays, une série de frontières noires s'affichent à l'intérieur d'une frontière rouge. Cette frontière rouge correspond à la frontière de votre pays et les lignes noires aux frontières de chaque région. Une région n'est pas la plus petite unité de propriété, aussi utilisez la roulette de votre souris pour zoomer. Effectuez un zoom arrière pour mieux voir le monde dans sa globalité et un zoom avant pour afficher de plus fines frontières noires au sein de chaque région et correspondant aux provinces.

Cliquez sur une province pour accéder à l'Interface Province et afficher des informations détaillées la concernant. La photographie vous renseigne sur le type de terrain dont il s'agit. Le drapeau vous indique à quel pays la province appartient. Plus bas se trouve la météo de cette région et juste en dessous s'affichent les ressources qui y sont produites ainsi que les installations (« bâtiments ») présentes. Chacune des 10 « zones » rectangulaires à droite de chaque icône d'installation correspond à un « niveau ». Une base aérienne dotée de trois zones vertes correspond à une « base aérienne de niveau 3 » capable d'accueillir jusqu'à trois Flottes Aériennes (la plus petite unité aéronautique) sans que cela n'affecte leur efficacité opérationnelle. Ces installations sont également repérées sur la carte. Pour le constater, cliquez sur une province dotée d'une installation repérée. L'Interface Province affiche certains éléments non repérés sur la carte comme les Usines qui produisent une certaine Capacité Industrielle (abrégée sous la forme CI) que nous détaillerons un peu plus bas. Presque tous les éléments de cette interface sont dotés d'une « info-bulle » qui vous propose de plus amples informations sur les points qui vous intéressent ; déplacez le curseur de la souris sur un élément pour faire apparaître une explication le concernant.

Déplacez le curseur de la souris au bord de l'écran pour orienter la carte dans cette direction et explorer ainsi différents pays et océans. Votre « Mode de Carte » commence en Mode de Carte Terrain et une info-bulle vous indique le type de terrain dont il s'agit. Notez que les informations relatives aux pays non alliés sont moins complètes, car vous n'avez pas accès à toutes les données des provinces non alliées.

Lorsque vous effectuez un zoom arrière et explorez les environs, notez la présence de la « minicarte » du monde située en bas à droite de l'écran. La zone blanche correspond à la partie du monde qui s'affiche actuellement. Au-dessus de cette carte se trouvent différents boutons qui vous permettent de modifier le Mode de Carte. Cliquez sur le 2e bouton en partant de la gauche. Vous devriez voir plusieurs pays repérés par différentes couleurs. Effectuez un zoom arrière pour en voir davantage. Comme vous pouvez le constater, les provinces de votre pays et des pays alliés sont plus « claires » que celles des autres pays. Il s'agit là du « brouillard de guerre » ; vous pouvez voir ce que renferment toutes vos provinces, mais vous n'avez qu'un « champ de vision » d'une province au-delà de vos frontières vers les provinces ennemies ou les zones maritimes. Si vous disposez de divisions, avions ou navires dans des provinces ennemies ou zones maritimes, ils repousseront le brouillard de guerre et pourront voir ce qui les entoure. Notez que cela n'est pas possible pour trouver les avions et navires des autres nations, car ceux-ci doivent être préalablement « repérés » (pour plus d'informations, reportez-vous au Manuel).

La Barre d'Informations, située en haut de l'écran, affiche, entre autres informations importantes, des données économiques de base. Tout à gauche se trouve votre drapeau national. Viennent en dessous les éventuelles « alertes » actives ; une info-bulle décrit chacune d'entre elles. À ce stade, toutes ne vous parleront pas, mais au fil du jeu, elles prendront toute leur importance. À droite du drapeau s'affiche le nom de votre pays ainsi que la date et l'heure (heure GMT ou « Zulu »). Pour les besoins des combats, HOI 3 suit le rythme jour/nuit, mais dans le monde, l'heure locale varie en fonction des fuseaux horaires. Aussi, s'il est 13h00 dans le

jeu, il est 13h00 à Londres, mais il peut être près de minuit en Asie, ce qui signifie que tout combat qui s'y déroulerait se ferait de nuit, heure locale.

Au-dessus de l'heure se trouve une longue rangée d'informations qui occupe largement la partie supérieure de l'écran. Les quatre premières icônes correspondent aux réserves en ressources minérales et, plus précisément de gauche à droite, l'Énergie, le Métal, les Matériaux rares et le Pétrole dont dispose votre pays. Votre Capacité Industrielle (CI) apparaît à droite. Une info-bulle détaille les trois chiffres représentant votre « CI perdue » (ce que vous pourriez utiliser, mais n'utilisez pas), votre « CI disponible » (ce que génère votre économie, modifié selon différents facteurs) ainsi que votre « CI de base » (le nombre d'usines que vous contrôlez et de points de CI dont vous disposez. La CI correspond à la capacité de production journalière de votre économie. Un autre écran vous permet de répartir votre tolérance quotidienne de points de CI. Souvenez-vous que la CI n'est pas de l'argent, mais une capacité journalière, qu'il convient d'utiliser. À défaut de puiser quotidiennement dans votre CI, elle se transforme en « IC perdue », ce qui signifie que votre économie ne fonctionne pas aussi efficacement qu'elle le pourrait.

À droite de la CI se trouvent trois chiffres correspondant aux marchandises précieuses. La première icône indique votre Ravitaillement, nécessaire à la survie et au bon fonctionnement des unités, la deuxième icône à votre Carburant, nécessaire aux déplacements des unités motorisées et mécanisées, et la dernière icône à votre Argent nécessaire pour effectuer des achats sur le marché mondial. Le niveau de CI de votre nation détermine la quantité de Pétrole brut pouvant être quotidiennement transformé en Carburant pour permettre à vos unités militaires de se déplacer. Tout, du Métal au Carburant, peut être acheté ou vendu sur le marché mondial moyennant des Accords Commerciaux avec d'autres pays. Ces accords vous permettent de récupérer de l'argent que vous pouvez ensuite réinvestir pour acheter plus de ressources ou vous ravitailler.

Plus à droite se trouvent différentes icônes correspondant, de gauche à droite, aux éléments suivants : Main-d'œuvre, Points de Diplomatie, Points d'Espionnage, Points de Leadership, Dissidence et Unité Nationale. La Main-d'œuvre représente la « matière première » que vous utilisez pour doter une unité militaire de troupes ou de marins. Les Points de Diplomatie vous permettent de conclure des Accords Commerciaux ou de négocier avec d'autres pays. Les Points d'Espionnage, comme indiqué ici, correspondent au nombre d'Espions quotidiennement produits. Les Points de Leadership indiquent la présence de leaders de niveau intermédiaire (sous le niveau de général) au sein de vos unités et contribuent à la bonne marche de vos divisions lors des combats. La Dissidence indique le niveau de mécontentement de votre population et l'Unité Nationale la volonté de votre nation à progresser. Ces deux derniers chiffres sont liés, mais peuvent évoluer indépendamment.

Tout à droite de la Barre d'Informations se trouve une zone contenant des lignes ; elle vous permet d'afficher le Menu de Jeu pour y apporter des modifications ou quitter le jeu.

Sous tous ces chiffres et icônes apparaissent les commandes de pause et de vitesse du jeu. Appuyez sur les boutons Plus ou Moins présents à l'écran ou utilisez les touches correspondantes de votre clavier pour contrôler la vitesse du jeu ou cliquez sur la date ou le bouton Pause/Reprise pour mettre le jeu en pause ou le reprendre.

À droite de la commande de pause se trouvent plusieurs onglets qui vous permettent de contrôler différents aspects de votre gouvernement. Ce Guide de Démarrage Rapide ne détaille pas l'onglet Renseignements. Aussi, pour plus d'informations, reportez-vous au Manuel.

Cliquez d'abord sur l'onglet Politique pour en savoir plus sur le type de gouvernement de votre pays, ses relations avec les autres partis politiques, la personne qui gère les différents aspects de votre gouvernement et la situation de votre Stratégie de Guerre (pour plus d'informations sur les Partis Politiques et la Stratégie de Guerre, reportez-vous au Manuel).

Chaque Ministre influe d'une certaine manière sur votre pays, notamment vos Chef d'État et Chef de Gouvernement, même si vous ne pouvez pas modifier ces fonctions (elles changent chaque fois qu'un autre parti politique prend le pouvoir). Notez la manière dont le Ministre des Affaires Étrangères influe sur votre pays, puis cliquez sur le bouton Remplacer qui l'accompagne. Vos autres Ministres sont-ils plus aptes à remplir une telle fonction ? Remplacer des Ministres vous permet de veiller à ce que votre pays se développe conformément à vos attentes.

Sous les Ministres apparaissent une série de Lois. Cliquez sur le texte correspondant situé près de l'intitulé Lois Économiques. Plusieurs options s'affichent ainsi que les effets correspondants. La présence à droite d'une coche verte vous indique que vous pouvez appliquer la Loi en question. Sinon, une info-bulle répertorie les conditions qu'il vous faut satisfaire avant de pouvoir adopter cette Loi. Par exemple, certaines options ne sont disponibles que si vous êtes en guerre.

Cliquez sur la « x », située en haut à droite de l'Interface Politique, pour fermer la fenêtre. Avant de nous pencher sur l'onglet Technologie, examinons les unités militaires de votre pays. Effectuez un zoom avant pour afficher les détails relatifs aux unités du jeu (qu'il s'agisse de pions ou de sprites ; les pions sont plus instructifs et les sprites plus agréables graphiquement). À défaut d'effectuer un zoom avant, vous ne voyez que les pions. Le zoom avant permet de transformer les pions en sprites si vous avez choisi d'afficher vos unités de cette manière. Notez que les pions affichent plus d'informations. Faites un clic gauche sur une de vos unités terrestres. Généralement, votre Interface d'Unité Terrestre ressemble à la capture d'écran. Des Quartiers généraux de niveaux supérieurs à celui que vous voyez s'affichent en haut de l'unité et toute unité attachée à l'unité en question apparaît en dessous. Si l'icône de l'unité, située à droite du portrait du commandant, correspond à un Quartier général, l'abréviation « QG » apparaît. Nous reviendrons un peu plus tard sur les Quartiers généraux, mais si vous avez choisi un QG, cliquez sur l'une des unités attachées ci-dessous. Un commandement de niveau inférieur apparaît. Continuez de cliquer jusqu'au niveau Division (le symbole « xx » apparaît en haut de l'icône de l'unité).

Chaque division est représentée, de gauche à droite, par le portrait de son commandant, son icône d'unité ainsi qu'une représentation de sa force sur une ligne. La force des troupes est affichée sous forme de chiffre , sa force et son niveau d'organisation apparaissent respectivement sous forme de barres marron et verte. Une barre non colorée indique que l'unité a subi des dégâts ou des pertes. La barre marron correspond au pourcentage de force maximum restant et la barre verte au pourcentage d'organisation maximum restant. Une unité qui perd toute sa force est détruite et une unité qui perd tout ou partie de son organisation ne peut plus lutter et doit battre en retraite.

Les deux barres verte et rouge, situées en dessous, indiquent son niveau de ravitaillement. La présence de rouge sur la barre Ravitaillement ou sur la barre Carburant (icônes identiques à celles de la Barre d'Informations précédente et également visibles à l'aide d'une info-bulle)

indique que l'unité est à court de ce type de ravitaillement et que sa capacité à se déplacer ou à se battre est réduite, voire désactivée.

Avez-vous remarqué la présence d'une petite icône pelle à droite de votre interface ? Si tel est le cas, cela signifie que cette unité est « retranchée » et moins vulnérable à l'ennemi, car protégée par des tranchées-abris ou des tranchées. Se retrancher prend du temps et une unité complètement retranchée ne peut combattre pendant plusieurs jours.

En dessous se trouvent les commandes du QG que nous examinerons un peu plus tard, ainsi que diverses icônes permettant d'améliorer, de renforcer, de réorganiser et de démanteler une unité. Les info-bulles détaillent chacune de ces commandes. Pour plus d'informations, reportez-vous au Manuel.

En bas, vous pouvez voir toutes les Brigades de la Division avec pour chacune, son icône de type d'unité, son nom et le type d'unité. Le chiffre romain situé près du type correspond au niveau de Technologie auquel l'unité a été améliorée. Tout à droite de chaque brigade se trouve un chiffre correspondant à sa force ainsi que des barres marron et verte indiquant son pourcentage maximum de force et d'organisation. L'aire de combat de chaque brigade est également indiquée. Ces éléments sont, en outre, accompagnés d'info-bulles. Cliquez sur une brigade pour afficher une fenêtre détaillée répertoriant tous les niveaux de technologie et versions de modèle pertinents.

Après avoir sélectionné l'unité, déplacez le curseur de la souris sur une province adjacente à l'unité en question, mais toujours située dans votre pays. Faites un clic droit pour afficher une flèche indiquant que l'unité va rejoindre cette province. À présent, déplacez le curseur de la souris sur la flèche verte de l'interface de l'unité pour afficher la province vers laquelle elle se dirige ainsi que son heure d'arrivée prévue. Si vous faites un clic droit sur la position actuelle de l'unité, la flèche disparaît et l'unité reste immobile. Puisque vous annulez votre ordre de mouvement, elle conserve sa valeur de retranchement. C'est ainsi que vous déplacez les unités terrestres. Cliquez sur plus de QG et de Divisions et notez les unités dont vous disposez. Cliquez sur une des brigades pour afficher une fenêtre instantanée répertoriant de plus amples informations sur le type d'unité et ses capacités, notamment ses valeurs de combat contre différents types de cibles.

À présent, faites un clic gauche sur une Base aérienne située dans votre pays et de couleur blanche plutôt que gris foncé. Ces Bases aériennes de couleur plus claire indiquent qu'elles abritent des unités aériennes. Cliquez sur une Base aérienne pour afficher une Interface d'Unité Aérienne similaire aux interfaces d'unité sur lesquelles nous nous sommes précédemment penchés. Chaque Unité aérienne se présente globalement comme les unités terrestres et chaque Flotte aérienne s'affiche en dessous. Cliquez sur une Flotte aérienne pour afficher une fenêtre instantanée qui vous en dit plus sur le type d'avions de cette flotte.

Essayez de trouver une Base navale située dans votre pays et de couleur bleu clair plutôt que gris foncé. Il s'agit d'une Base navale occupée. Cliquez pour afficher une « flotte » abritant au moins un navire. Comme précédemment, cliquez sur ce navire pour afficher des informations détaillées le concernant.

Dans tous les cas, qu'il s'agisse d'unités terrestres, de flottes aériennes ou de navires, faites plusieurs clics gauches pour afficher les unités regroupées sous l'unité que vous regardez. Déplacez le curseur de la souris sur un groupe d'unités pour afficher de plus amples informations ainsi que les autres unités présentes dans cette province. L'info-bulle vous permet de jeter un rapide coup d'œil à certains éléments. Mais pour en savoir plus sur les unités, faites un clic gauche et utilisez l'interface de l'unité.

Maintenant que vous en savez plus sur les types d'unités aériennes, terrestres et navales de votre pays, cliquez sur l'onglet Technologie. Tout à gauche apparaissent quatre barres coulissantes de Leadership qui vous permettent de répartir tous les points dont vous disposez, comme indiqué en haut de la zone, dans les quatre catégories. Je vous ai précédemment

parlé de la Main-d'œuvre en tant que « matière première » que vous utilisez pour doter les unités de soldats. Le Leadership s'apparente à un « capital intellectuel » que vous utilisez pour mener à bien des activités intellectuelles parmi lesquelles la recherche, l'espionnage, la diplomatie et le leadership militaire. Différents facteurs permettent d'augmenter (ou de diminuer) votre Leadership, notamment les Lois de l'écran Politique. Pour plus d'informations, reportez-vous au Manuel.

Combien de Points de Diplomatie voyez-vous sur la Barre d'Informations ? Si vous n'en avez que quelques-uns, vous ne pourrez pas choisir une valeur très élevée dans la barre coulissante Diplomatie. Faites un clic gauche et faites glisser vers le signe Moins, puis relâchez. Faites un clic droit pour « verrouiller » la barre coulissante de manière à ce qu'elle ne soit pas affectée lorsque vous déplacez les autres barres coulissantes. Que voulez-vous faire de l'Espionnage ? Si vous disposez d'un petit pays, les missions d'Espionnage ne vous seront pas d'une grande utilité et vous concentrerez davantage votre Leadership sur la Recherche ou les Officiers. Mais si vous disposez d'un grand pays, les missions d'espionnage vous seront très bénéfiques. Verrouillez la barre coulissante où vous le souhaitez et gardez-vous plus de la moitié des points totaux pour d'autres postes. À quoi correspond votre Taux d'officier qui apparaît près du drapeau à carreaux rouges de la Barre d'Informations ? Si ce taux est très élevé, à savoir s'il est supérieur à 90 %, vous n'êtes pas tenu d'opter pour un réglage très élevé. Le reste revient à la Recherche qui correspond à la manière dont vous développez de nouvelles armes et des entraînements pour votre armée ou de nouvelles améliorations pour votre économie.

À droite, vous pouvez choisir les technologies sur lesquelles mener des recherches. Vous souvenez-vous des unités dont dispose votre pays ? Si vous possédez des chars, penchez-vous sur l'onglet Blindés situé en haut. Cet onglet vous indique les différentes améliorations et technologies ouvertes à la recherche et ayant trait aux chars et véhicules blindés. Si vous disposez de chars légers, concentrez-vous sur le premier « groupe » de technologies (celui doté d'une flèche pointant vers Infanterie motorisée). Généralement, les divisions blindées comptent des chars moyens et se trouvent dans le groupe ci-dessous. Cliquez sur l'un des quatre onglets et notez que la zone située en bas de l'écran change pour afficher de plus amples détails sur cette technologie. Prenez-en connaissance, puis cliquez sur Démarrer la Recherche. La technologie apparaît dans la zone située juste en dessous des barres coulissantes de Leadership et appelée File d'attente de Technologie. Le nombre de points que vous avez alloué à la recherche apparaît en haut de la zone. Vérifiez qu'il correspond au paramètre de la barre coulissante et, si ce n'est pas le cas, utilisez le chiffre de la barre coulissante car il peut arriver que pour mettre à jour les totaux vous deviez fermer, puis rouvrir l'onglet. Ce chiffre, arrondi par défaut, correspond au nombre de technologies que vous pouvez rechercher simultanément. Tout nombre fractionné restant peut être utilisé pour partiellement mener à bien un autre projet de recherche. Vous pouvez, par exemple, ajouter une technologie aéronautique, voir si vos technologies Industrie sont correctes, puis utiliser le solde pour l'infanterie. Le Guide Stratégique vous propose une méthode plus rationnelle pour choisir les technologies à rechercher. Le Manuel et le Guide Stratégique contiennent également de plus amples détails sur la partie inférieure de l'Interface de Technologie ainsi que différentes icônes vertes et bleues accompagnées de chiffres. Après avoir pris connaissance de ces éléments, vous pouvez modifier vos projets de recherche en conséquence. A ce stade, je ne fais que vous présenter les outils, sans détailler leur mode de fonctionnement.

À présent, penchons-nous sur l'un des onglets les plus importants, l'onglet Production. À droite s'affichent d'autres barres coulissantes. Votre CI totale apparaît en haut de cette colonne et vous pouvez utiliser

les barres coulissantes ci-dessous pour la répartir à votre guise. Chaque catégorie est accompagnée d'un « besoin » correspondant au nombre de points qu'il vous faut allouer pour couvrir l'intégralité de la demande. Si votre pays est riche, il est fort probable que votre CI suffise à couvrir tous vos besoins et même, à les dépasser. Dans le cas contraire, des choix s'imposent. Quelle est votre Dissidence, indiquée par la petite flamme tout à droite de la Barre d'Informations ? Si elle est nettement supérieure à zéro, il vous faut la réduire. Consultez vos Biens de consommation. Cliquez et faites glisser cette barre coulissante jusqu'à y attribuer un peu plus que le nécessaire et réduire progressivement votre Dissidence. En l'absence de Dissidence, cliquez sur le chiffre correspondant au « besoin » pour allouer une part de votre CI en conséquence et verrouiller cette barre coulissante de manière à passer à la suivante. Jetez un coup d'œil à votre Ravitaillement. S'il est très élevé, en comparaison avec votre CI totale disponible, il vous faut réduire momentanément vos stocks ou acheter plus de ravitaillement sur le marché mondial. Si vous pouvez vous le permettre, allez-y. Dans le cas contraire, ne verrouillez pas cette barre coulissante et examinez les barres coulissantes Améliorations et Renforts. Ces deux barres sont moins importantes en temps de paix et si vous n'envisagez pas de guerre à court terme. Vous pouvez les régler de manière à leur affecter le nécessaire qui sera, espérons-le, réduit à zéro. Si ce besoin est nul pour ces deux barres coulissantes, vérifiez qu'elles sont réglées sur zéro à défaut de quoi vous perdriez inutilement de la CI (cette CI apparaît sous forme de CI perdue dans la Barre d'Informations et fait également l'objet d'un avertissement).

Passons maintenant à la barre coulissante Production. S'il vous reste de la CI, vous pouvez produire, par exemple, une unité militaire, un navire, une nouvelle usine, une base aérienne, etc. Les outils nécessaires sont situés en haut à gauche de l'interface. Certains pays disposent d'emblée d'au moins un élément dans ce qu'on appelle la File d'attente de Production. La liste des éléments vous indique quand ceux-ci doivent être prêts ainsi que la CI qu'il convient de leur allouer pour qu'ils soient terminés le plus rapidement possible. Tout ce qui se trouve dans la Fille d'attente ne doit pas être nécessairement financé. Tout élément non financé intégralement s'affiche en orange ou en rouge, et non en vert, et le pourcentage restant à financer est indiqué. En matière de production, différents choix s'imposent. La plupart de ces choix sont explicites, mais pour de plus amples informations, reportez-vous au Guide Stratégique. En bref, par exemple, lorsque vous cliquez sur l'Interface de Construction des Divisions, la liste des types de brigades disponibles s'affiche ainsi que les détails relatifs aux capacités de l'unité. Cliquez sur la brigade pour l'afficher dans la zone Rassemblement des Divisions. Cliquez sur une deuxième brigade pour l'ajouter sous la première. Les coûts de production cumulés, les délais de production ainsi que d'autres valeurs sont indiqués. Vous pouvez doter une division d'un minimum de 2 brigades totalisant un minimum de 5 000 points de force. Les autres interfaces fonctionnent de manière similaire, sauf qu'un seul type d'unité est sélectionné. Cliquez sur Démarrer la Production pour placer l'unité, comme ordonné, dans la File d'attente de Production.

Examinez la colonne située entre la File d'attente de Production et les barres coulissantes de CI. La colonne Ressources répertorie vos stocks de ressources (elle doit correspondre à ce qui apparaît dans la Barre d'Informations ci-dessus) et présente un indicateur « +/- » vous précisant si vos stocks augmentent ou diminuent. Ces mêmes informations apparaissent dans une info-bulle à partir de la Barre d'Informations. Si un élément vient à atteindre un seuil critique, l'argent notamment, vous devez intervenir. Avant de passer à l'onglet Diplomatie, notez la présence de deux zones situées sous la colonne Ressources et les barres coulissantes de CI. La première zone correspond à une liste d'Échanges Commerciaux actifs et la seconde aux Convois actifs. Ces deux zones ne sont pas nécessairement renseignées.

Cliquez sur l'onglet Diplomatie situé en haut. La liste des trois « Factions » (alliances mondiales), Axe, Alliés et Komintern ainsi que leur drapeau sous forme de cercle apparaissent en haut à droite. Une info-bulle indique le drapeau correspondant au pays pour vous aider à vous y retrouver. En dessous, une grille triangulaire indique la position idéologique de chaque pays par rapport aux trois Factions. Plus le drapeau sous forme de cercle d'un pays se rapproche du triangle, plus il est probable que ce pays rejoigne la faction en question. Cliquez sur l'un des drapeaux sous forme de cercle. Le drapeau du pays s'affiche dans la colonne centrale de l'interface ainsi que des informations relatives aux relations diplomatiques en place, la neutralité ou non du pays, et le degré d'importance que fait peser une éventuelle menace sur votre peuple et vos leaders. En dessous apparaissent des options diplomatiques. L'info-bulle vous renseigne sur chacune de ces options. Ces options ont un coût en Points Diplomatiques (reportez-vous à la Barre d'Informations). Tout à gauche se trouve la liste de tous les pays du monde, diverses icônes de ressources ainsi que la menace que ces pays vont peser sur vous. Au-dessus de cette liste, notez la présence de boutons de tri que vous pouvez utiliser pour retirer des pays de la liste.

Il vous faut des ressources pour ne manquer de rien et, au début d'un scénario, il vous faut surtout de l'argent, ce que nous allons essayer de vous procurer. Vous êtes en paix ? Trouvez votre pays dans la liste et jugez-en par vous-même. La colonne centrale indique si vous êtes en guerre contre quelqu'un. Si vous êtes en guerre, sachez que vous pouvez toujours commercer, mais qu'il vous faut protéger vos Convois, et peut-être accepter l'idée d'en perdre au profit de la marine ennemie. Votre pays dispose-t-il d'une ouverture sur la mer. Si tel est le cas, vous pouvez mettre en place des Convois. Dans le cas contraire, vous êtes tenu de commercer avec les pays de votre continent. Si votre pays se révèle enclavé, je vous expliquerai ce que vous verriez moyennant une ouverture sur la mer.

Cliquez sur le petit signe dollar situé en haut de la colonne correspondant à la liste des pays. Si besoin, cliquez deux fois jusqu'à voir les signes dollar en doré et non en rouge. Vous avez trié la liste des pays selon l'argent dont ils disposent (les autres pays sont en manque de liquidités !). Déplacez le curseur de la souris sur chaque signe dollar et trouvez-en un dont l'info-bulle indique plusieurs dollars. Dans la Barre d'Informations, examinez vos stocks de ressources. De quelle ressource disposez-vous le plus ? Le pays que vous regardez, celui qui détient de l'argent, a-t-il un indicateur rouge pour cette ressource ? Si tel est le cas, c'est parfait. Dans le cas contraire, continuez de regarder. Vous ne trouverez peut-être pas tout de suite ce que vous cherchez, mais vous finirez bien par repérer un pays (pour les pays côtiers) avec lequel commercer et présentant un déficit (une icône rouge) dans une des ressources dont vous disposez et un excédent dans une des ressources dont vous manquez (à savoir, l'argent). Cliquez sur ce pays pour voir les options diplomatiques de droite changer. Certaines options peuvent être grisées, ce qui signifie qu'elles ne sont pas disponibles (peut-être êtes-vous en guerre avec ce pays), mais si l'option Proposer un Accord Commercial est dorée, cela signifie qu'elle est disponible. Cliquez sur le bouton Proposer un Accord Commercial.

L'interface Proposer un Accord Commercial revient très souvent. Vous souhaitez vendre quelque chose pour gagner de l'argent, cliquez et faites glisser la barre coulissante de la ressource à vendre vers la gauche. Veillez à la faire glisser raisonnablement pour ne pas trop puiser dans votre stock. Voyez la somme que cela va vous rapporter. Notez l'indicateur situé juste au-dessus des boutons Refuser ou Accepter, indique-t-il « Impossible » ? Si tel est le cas, faites glisser la barre coulissante vers le centre, car il se peut que vous n'ayez pas assez d'argent pour un tel échange. Les mentions « Probable » et « Très probable » sont de meilleur augure. Si ces mentions s'affichent, cliquez sur Accepter. Dans le cas contraire, essayez avec un autre pays et recommencez le processus. Une fois votre offre soumise, il vous faut patienter quelques heures pour obtenir une réponse.

En temps de paix, c'est facile. Mais en temps de guerre… La vie de centaine de personnes est en jeu. Si vous êtes perfectionniste et que vous préférez commencer par assurer votre défense, souvenez-vous de ce point et revenez-y pour savoir comment gérer les convois. Quoi qu'il en soit, il vous faudra cliquer sur le bouton Pause de la Barre d'Informations, sur la date ou utiliser la touche Pause de votre clavier. L'horloge se met en marche… Très, très lentement. Cliquez sur le bouton /la touche « + » de l'écran ou de votre clavier pour accélérer la vitesse du jeu. Prenez votre temps, une vitesse de 2 est parfaite pour le moment. Fermez l'onglet Diplomatie et accordez-vous quelques instants pour observer le monde sur un laps de temps de 4 ou 6 heures… Pour le plaisir, cliquez sur le petit triangle situé près de la minicarte (la petite carte du monde en bas à droite). Le Journal de l'Historique s'ouvre et affiche différents événements. Les éventuels drapeaux sous forme de cercles qui s'affichent correspondent aux Offres diplomatiques que d'autres pays vous proposent. Cliquez sur ces offres pour ouvrir une fenêtre vous permettant de les accepter ou de les refuser. Au bout de quelques heures, une fenêtre instantanée peut s'afficher pour vous indiquer si l'autre pays a accepté votre Accord Commercial et si cet accord commence à vous rapporter de l'argent. Pour illustrer ces propos, laissez l'horloge tourner jusqu'au lendemain matin suivant.

Revenons, à présent, à l'onglet Production. Si vous avez mené à bien au moins un accord, celui-ci s'affiche dans la zone Accords Commerciaux. Des info-bulles vous permettent, si vous le souhaitez, de mettre fin à cet accord. Si l'un des accords actifs conclus porte sur un pays d'outremer, vous constaterez qu'un Convoi a automatiquement été mis en place dans la zone située sous les Accords. Cette zone indique la provenance et la destination du Convoi, ce qu'il transporte (pour plus de détails, reportez-vous à l'info-bulle correspondante) ainsi que le nombre de navires et d'escortes qui lui sont attribués. Au-dessus de ces éléments se trouvent tous les navires et escortes disponibles en réserve.

Penchons-nous maintenant sur la manière dont les unités sont utilisées au combat. Là encore, il s'agit d'une description, et il n'est pas nécessaire que vous soyez en guerre pour comprendre. Avant de vous lancer dans un combat, il vous est conseillé de lire le Manuel ainsi que le Guide Stratégique, car de nombreux aspects du combat nécessitent des informations plus détaillées.

Cliquez sur une unité terrestre. Vous avez précédemment vu comment faire un clic droit sur une province pour y envoyer l'unité terrestre sélectionnée. Cliquer sur une province abritant des unités ennemies est considéré comme une attaque, car « ce mouvement vaut d'attaque ». Le combat commence dans l'heure qui suit. L'option Ordres de mouvement avancé implique l'utilisation de Contrôle et du bouton droit pour afficher l'écran correspondant. Vous pouvez donner un ordre de mouvement (ou d'attaque) pour « appuyer » une attaque (ce qui signifie que votre division attaque, mais ne se déplace pas) et si vous demandez à vos troupes de quitter les lignes de front, vous pouvez leur ordonner de recourir à un Redéploiement stratégique qui permet à l'unité de se déplacer plus rapidement par rail moyennant un coût en ravitaillement et en carburant plus élevé.

Cette interface permet également d'ordonner des attaques coordonnées. En règle générale, les attaques sont lancées une fois l'ordre donné, mais si vous sélectionnez plusieurs unités dans la province en question ou dans des provinces adjacentes et que vous utilisez Contrôle et clic droit où vous souhaitez attaquer, vous accédez à la zone « coordonner » et pouvez utiliser l'horloge pour définir l'heure exacte de l'attaque. Cette option est très utile si vous souhaitez, par exemple, que chacun attaque dès l'aube.

Sélectionnez une unité aérienne ou navale et faites un clic droit sur une province ou une zone maritime qu'elle peut rejoindre pour lui attribuer une mission. Les différents types de missions sont décrits dans le Manuel ainsi que dans le Guide Stratégique.

Lorsque des unités combattent, un point coloré accompagné d'une flèche apparaît pour vous donner des indications sur le déroulement du combat pour l'attaquant ; les couleurs utilisées varient du rouge (défaite) au vert (victoire). Si vous cliquez sur une unité qui combat, un nouvel onglet apparaît en bas de l'interface de l'unité ainsi que des indications sur le déroulement du combat pour l'unité. Cliquez sur cet onglet pour afficher l'Interface Bataille qui répertorie des détails relatifs à toutes les unités impliquées dans le combat, y compris les unités présentes dans la province mais inadaptées à l'aire de combat le long du front, les unités récemment arrivées ou les unités toujours en cours de déplacement vers le front. Une province qui attaque une autre province permet, généralement, jusqu'à quatre divisions simultanées sur les lignes de front. Une attaque lancée depuis plusieurs provinces contre une même province permet la présence sur le front de plus de divisions.

En règle générale, un combat terrestre se poursuit jusqu'à ce que l'un des camps se retire volontairement ou que la force et l'organisation d'une unité baissent au point de ne plus lui permettre de combattre. Chaque unité tente d'ouvrir le feu sur l'ennemi en utilisant ses valeurs offensives et chaque unité prise pour cible essaie d'esquiver les tirs en recourant à ses valeurs défensives. Cette description est simplifiée à l'extrême. Aussi, pour plus d'informations, reportez-vous au Manuel.

Le combat aérien répond à un même processus, sauf qu'il n'y a pas de « front » et que les avions de chaque camp subissent des pertes en fonction du nombre de flottes aériennes impliquées. Un combat peut également se terminer lorsqu'une unité a mené à bien la mission qui lui avait été confiée et doit rejoindre sa base.

Le combat naval, quant à lui, s'avère bien plus complexe et il vous est, dès lors, vivement conseillé de vous reporter au Manuel. D'une manière générale, si une flotte repère une flotte ennemie, elles s'affrontent, mais tous les navires ne peuvent pas nécessairement ouvrir le feu avant « d'être suffisamment près ». Les dégâts infligés aux unités navales sont également différents en ce sens qu'ils portent sur la valeur relative de la coque du navire et qu'un « coup critique » est toujours possible et ainsi affecter considérablement la force et l'organisation de l'unité concernée.

Tout ceci peut paraître complexe, mais heureusement, HOI3 est doté de fonctions uniques qui aident les nouveaux joueurs ou ceux qui

ne souhaitent pas gérer eux-mêmes tous les détails du jeu. L'Éditeur d'Informations, expliqué dans le Manuel, compte parmi ces fonctions. Chaque onglet (Diplomatie, Technologie, etc.) peut être laissé au contrôle de l'IA. Vos divisions peuvent, elles aussi, être laissées au contrôle de l'IA moyennant le concept Quartiers généraux (QG). Vous contribuez plus ou moins aux décisions du QG en fonction de vos préférences personnelles.

Cliquez sur un QG à n'importe quel niveau de la structure de commandement (pour plus d'informations, reportez-vous au Manuel). Si vous utilisez des pions plutôt que des sprites, vous noterez qu'un certain nombre d'unités à proximité deviennent bleues. Cela signifie qu'elles font partie de la structure de commandement du QG et que celui-ci peut leur donner des ordres. Les QG donnent des instructions en définissant des comportements, des objectifs ainsi qu'un « axe d'attaque ».

Sous les barres de carburant et de ravitaillement se trouve une zone contenant des données propres au QG qui, de prime abord, peuvent paraître complexes (mais ne le sont pas réellement). En haut à gauche de cette zone, notez la présence d'une « bannière » (drapeau) située dans un cercle. La bannière d'un QG inactif est grisée et celle d'un QG actif est verte. Cliquez sur votre bannière, qui de toute évidence est grisée, pour qu'elle devienne verte et active le contrôle de l'IA.

À présent, définissez le comportement de votre QG. Si vous êtes en guerre et que ce QG se trouve à proximité de la frontière ennemie, vous pouvez le définir sur Attaque ou Blitzkrieg, tous deux affichant des degrés différents d'agressivité. Si vous n'êtes pas en guerre, vous pouvez le définir sur Défense ou Préparation. Une fois le QG sélectionné, faites un clic droit sur quelques provinces situées à proximité et sur lesquelles porteront les ordres du QG. En mode défensif (Défense ou Préparation), choisissez des provinces vous appartenant. En mode offensif, différents objectifs peuvent être définis en territoire ennemi et l'IA tentera de les atteindre. Vous pouvez choisir autant de provinces que d'objectifs, mais plus vous en choisissez, plus les besoins du QG en ressources sont conséquents. Les demandes d'unités apparaissent sous forme d'icônes sous la liste de vos objectifs. Ces mêmes demandes s'affichent dans l'écran Production, sous la File d'attente de Production. Vous pouvez les approuver, auquel cas elles rejoignent la File d'attente.

Enfin, si vous choisissez un comportement agressif pour votre QG ainsi que des objectifs situés en territoire ennemi, utilisez la touche Majuscule et faites un clic droit pour définir un « axe de progrès » indiquant au QG la trajectoire que vous entendez suivre pour y parvenir. Vous pouvez ainsi indiquer à l'IA, qui peut avoir d'autres priorités, une trajectoire importante.

Même si votre pays n'est pas en guerre, vous pouvez voir comment fonctionne le QG en activant le contrôle de l'IA et en lui ordonnant d'adopter un comportement de défense ou de préparation. Vous avez la possibilité de sélectionner des objectifs à protéger le long de la frontière, sur votre territoire.

Nous voilà au terme de cette explication très succincte du jeu. Elle devrait vous permettre d'entrer, sans plus attendre, dans le vif du sujet. Cependant, pour bien comprendre certains aspects, comme les Assauts amphibies, les Parachutages, l'Espionnage, la Guerre Stratégique, l'Interception de Convoi, pour ne citer qu'eux, il vous faudra consulter le Manuel. Hearts of Iron affiche une grande richesse et des détails impressionnants. Une explication rapide ne permet pas de couvrir tous ces aspects. Mais je sais que vous allez suffisamment vous passionner pour le jeu pour vouloir en apprendre davantage.

WWW.PARADOXPLAZA.COM

© 2009 Paradox Interactive. Tous droits réservés. Hearts of iron 3 est une marque de Paradox Interactive.