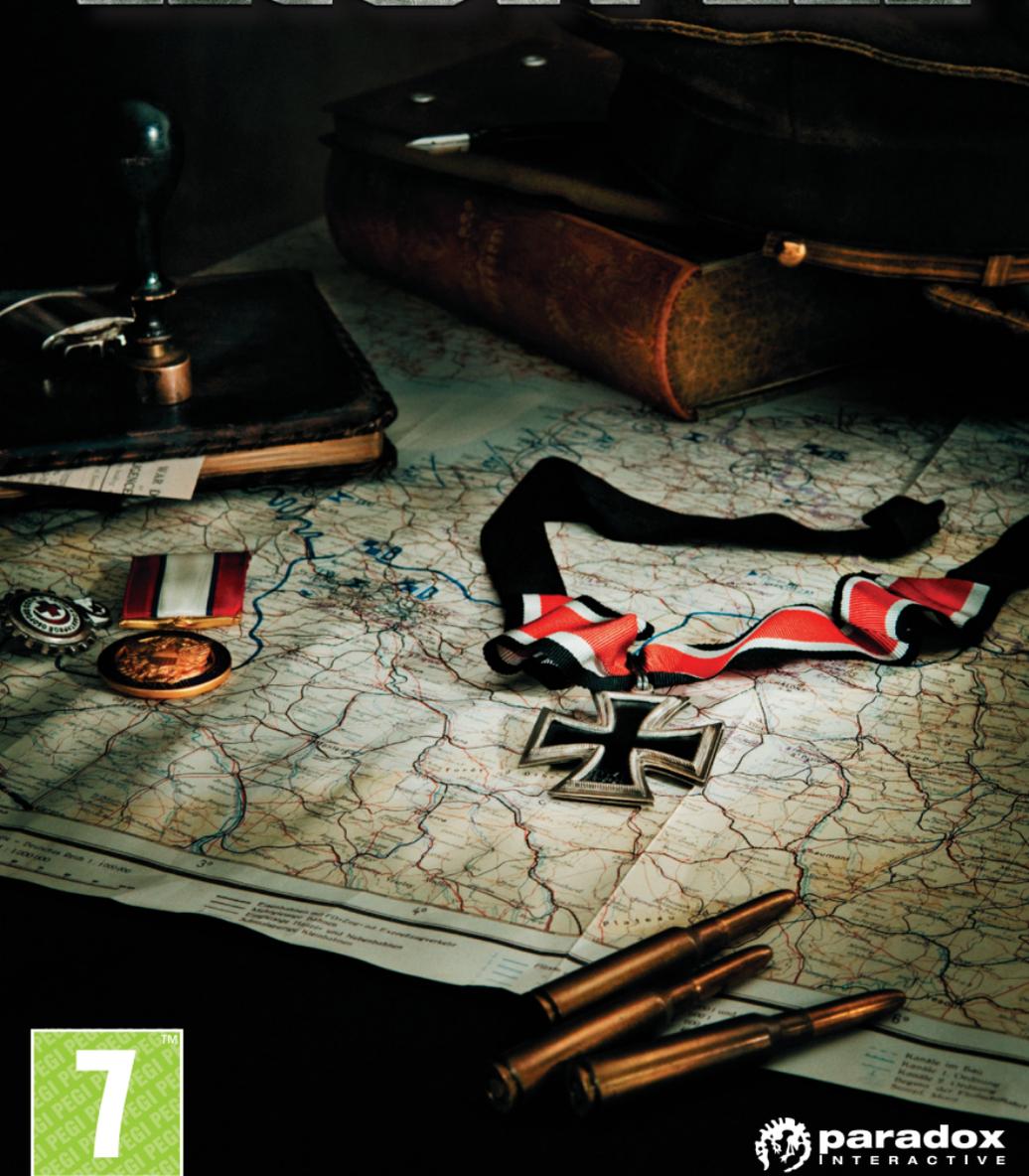


# HEARTS OF IRON III



## **⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant**

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## **Qu'est-ce que le système PEGI ?**

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR  
SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE  
HASARD



pegionline.eu

Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

**HEARTS  
OF  
IRON III**

# \*\*\* TABLE DES MATIÈRES

<b>INSTALLATION</b>	<b>6</b>	D2.0 Provinces Centrales	37
Configuration système requise	6	D3.0 Menace (Belligérance) et Neutralité	37
<b>BIENVENUE</b>	<b>7</b>	D4.0 Relations diplomatiques	37
Contexte historique	7	D5.0 Alignement Idéologique	37
<b>ÉCRAN DE JEU, CARTES ET INTERFACES</b>	<b>10</b>	D6.0 Actions Diplomatiques	38
A1.0 Options et écran de démarrage	10	D6.2 Actions hostiles	39
A2.0 Interface de l'écran principal	12	D7.0 Alliances	39
A3.0 Carte Principale	15	D8.0 Accords commerciaux	39
A4.0 Les cartes	17	D9.0 Corps expéditionnaire	39
A5.0 Interfaces	19	<b>TECHNOLOGIE ET RECHERCHE</b>	<b>41</b>
Comment fonctionne le monde de HOI 3	25	E1.0 Le Concept de Technologie dans HOI 3	41
A6.0 Terrain	26	E2.0 Theorie vs. Pratique	41
A7.0 Météo	27	E3.0 Détérioration des Connaissances	41
A8.0 Heure du jour	28	E4.0 Recherche	42
A9.0 Ressources	28	E5.0 Améliorations de Technologie	43
<b>ÉCONOMIE</b>	<b>29</b>	E6.0 Licences de Technologie	43
B1.0 Capacité industrielle (CI)	29	E7.0 Espionnage Technologique	44
B2.0 Demande de Ressources	29	<b>POLITIQUE ET GOUVERNEMENT</b>	<b>45</b>
B3.0 Ressources et Échanges	29	F1.0 Gouvernements	45
B4.0 Dettes	29	F2.0 Politique Intérieure	46
B5.0 Réglementation Spéciale Komintern	30	F3.0 Événements, Décisions et Lois	46
B6.0 Pétrole et Carburant	30	F4.0 Mobilisation	47
B7.0 Argent	30	F5.0 Unité Nationale	47
B8.0 Biens de consommation	30	F6.0 Gouvernement en Exil	48
B9.0 Épuisement de Guerre (EG)	30	F7.0 Gouvernement d'Occupation et Politique	48
B10.0 Mobilisation	30	F8.0 Libérer des Pays	49
<b>PRODUCTION</b>	<b>32</b>	F9.0 Les États Fantoches	49
C1.0 Main-d'œuvre	32	F10.0 Partisans et Rebelles	49
C2.0 Interface de Production des unités	32	F11.0 Épuisement de Guerre	50
C3.0 Groupes aériens embarqués (GAE)	35	F12.0 Capitulation, Paix et Annexion	50
C4.0 Divisions de réserve	35	<b>RENSEIGNEMENTS ET DÉTECTION</b>	<b>51</b>
C5.0 Répartitions des Unités produites	35	G1.0 Renseignements et Concepts d'Espionnage	51
<b>DIPLOMATIE</b>	<b>36</b>	G2.0 Niveaux de Détection	52
D1.0 Faction	36	G3.0 Affichage des Unités Détectées	52
		<b>RAVITAILLEMENT ET LOGISTIQUE</b>	<b>53</b>



H1.0 Infrastructure	53	L3.0 Statistiques et Valeurs au combat	78
H2.0 Capacité en Ravitaillement	53	L4.0 Issue du combat	78
H3.0 Technologie de la Logistique	54	L5.0 Modificateurs de l'efficacité au Combat efficacité	81
H4.0 Ravitaillement et lignes de Ravitaillement	54	L6.0 Considérations après-combat	83
H5.0 Pénurie de Ravitaillement	54	L7.0 Soutien aérien tactique et Soutien aérien rapproché (CAS)	84
H6.0 Mode de Carte Ravitaillement	54		
H7.0 Pétrole et Carburant	54		
H8.0 Convois	54	<b>GUERRE AÉRIENNE</b>	<b>85</b>
H9.0 Ravitaillement de la Flotte	56	M1.0 Interface Ordres d'Unité Aérienne	85
H10.0 Parachutage de Ravitaillement	57	M2.0 Détection et Défense aérienne	87
H11.0 Technologie de la logistique	57	M3.0 Statistiques et valeurs au combat	87
H12.0 Redéploiement stratégique	57	M4.0 Issue du Combat aérien	87
		M5.0 Modificateurs affectant l'efficacité	88
<b>UNITÉS MILITAIRES</b>	<b>58</b>	M6.0 Soutien tactique et rapproché	89
J1.0 Interfaces Unité	58	M7.0 Débarquement de Parachutistes	89
J1.5 Éditeur d'informations	59		
J2.0 Mouvements	59	<b>GUERRE NAVALE</b>	<b>90</b>
J2.1 Mouvements complexes	59	N1.0 Interface Ordres d'Unité navale	90
J3.0 Main-d'Oeuvre	60	N2.0 Recherche, repérage et détection	91
J4.0 Organisation d'une unité	60	N3.0 Combat Navire contre Navire	91
J5.0 Unités terrestres	60	N4.0 Modificateurs de l'Efficacité au Combat	94
J6.0 Unités aériennes	64	N5.0 Sous-marins	94
J7.0 Unités navales	66	N6.0 Réserves et déploiement d'escortes et de Convois	94
<b>GESTION MILITAIRE</b>	<b>68</b>	<b>GUERRE STRATÉGIQUE</b>	<b>95</b>
K1.0 Concepts de gestion	68	P1.0 Score de Guerre stratégique	95
K2.0 Quartiers généraux (QG) et Structure de commandement	69	P2.0 Fusées	95
K2.3 Automatiser les niveaux inférieurs au Théâtre des opérations	70		
K3.0 Concepts de Leadership	71	<b>VICTOIRE ET POINTS DE VICTOIRE</b>	<b>96</b>
K3.1 Attribution de Commandants	71	P3.0 Armes atomiques (bombes atomiques)	96
K4.0 Théâtres des Opérations et commandement de QG	72		
K5.0 Doctrines	73	<b>MULTI-JOUEURS</b>	<b>97</b>
K6.0 Bases	74	R1.0 Commencer une partie multi-joueurs	97
K7.0 Taux de Réparation	75	R2.0 Interface de démarrage d'une partie multi-joueurs	97
		R3.0 Salon multi-joueurs	98
<b>GUERRE TERRESTRE</b>	<b>76</b>	R4.0 Le Métaserveur	98
L1.0 Le mouvement est une attaque	76	R5.0 Jeu en multi-joueurs	99
L2.0 Fronts de combat et Ligne Principale	76		
		<b>Credits</b>	<b>100</b>



# INSTALLATION

## CONFIGURATION SYSTÈME REQUISE

Pour jouer à **Hearts of Iron III** vous devez disposer de la configuration système minimale suivante:

- Système d'exploitation : Microsoft® Windows® XP / Vista
- Processeur : Intel® Pentium® IV 2,4 GHz ou AMD 3500+ (un seul cœur)
- Mémoire : 1 Go de RAM (2 Go de RAM sous Vista)
- Espace disque dur : 2 Go d'espace disque dur disponible
- Carte graphique : NVIDIA® GeForce™ 6800 ou ATI™ Radeon® X850XT et cartes graphiques ultérieures
- Carte son : Carte son compatible DirectX
- Version de DirectX® : DirectX® Version 9.0c (4.09.0000.0904)

## PROCÉDURE D'INSTALLATION

Insérez le CD de **Hearts of Iron III** dans votre lecteur de CD-ROM. Si la lecture automatique est activée sur ce lecteur, l'écran d'installation apparaîtra automatiquement. Si la lecture automatique ne démarre pas ou si elle n'est pas activée pour ce lecteur – alors cliquez sur **Démarrer>Exécuter** puis tapez **X:\Setup.exe** pour lancer le programme d'installation (remplacez « x » par la lettre du lecteur de CD-ROM dans lequel vous avez placé le CD de **Hearts of Iron III** – généralement D ou E sur la plupart des systèmes). Suivez simplement les instructions à l'écran pour installer le jeu.

## RESTER À JOUR

Paradox est entièrement dévoué à ses clients et, d'après mon expérience, leur support produit est presque inégalé dans l'industrie du jeu. Les développeurs lisent (et participent fréquemment aux) les discussions des forums publics et intégreront souvent certaines des fonctionnalités ou certaines des améliorations suggérées par les meilleurs joueurs suite à la sortie du jeu. Ils feront également des ajustements ou des modifications mineurs au niveau des fonctionnalités existantes et ils combleront les failles occasionnelles qui auraient pu échapper à la détection précédemment. Vous pouvez vous rendre directement sur la page des téléchargements sur [www.paradoxplaza.com/downloads](http://www.paradoxplaza.com/downloads) puis cliquez sur le titre HoI3 ou visitez la communauté grandissante sur [forum.paradoxplaza.com](http://forum.paradoxplaza.com) sous le même titre.



# BIENVENUE

## CONTEXTE HISTORIQUE

Au milieu des années trente, l'odeur de la guerre flottait dans l'air, aussi bien en Europe qu'en Asie du Sud-Est.

Jamais le monde entier n'avait encore été aussi nerveux et agité. Tout le monde avait peur d'une résurgence de la guerre mais la majorité refusait de penser à cette possibilité. Fermer les yeux ne la faisait pourtant pas disparaître pour autant. Les conflits augmentèrent au cours des années vingt et des années trente, de telle façon qu'en 1936 la guerre faisait déjà rage sur deux continents et menaçait ailleurs. La paix boiteuse et incertaine menaçait de s'effondrer en Europe. Même le soi-disant océan « Pacifique » devenait houleux sous la pression contenue.

Les Russes s'étaient retirés de la Grande Guerre en 1917, alors qu'ils étaient pris dans le tumulte de deux révolutions, foulant les vestiges de l'une des monarchies absolues les plus légendaires d'Europe dans la boue gelée des steppes. Depuis, le peuple russe avait subi une courte mais amère guerre de contre-révolution aux mains des forces occidentales et avait émergé en tant qu'Union Soviétique, isolée et ayant peur des étrangers. Les perturbations apportées par l'industrialisation et la folie du totalitarisme stalinien suivirent, ayant pour résultat que les Russes avaient encore plus peur les uns des autres.

La puissante Chine était un chaudron rempli de seigneurs de guerre qui se combattaient mutuellement quand ils n'étaient pas occupés à combattre les insurgés communistes ou les invasions japonaises. Le Japon avait décidé que leur futur était placé sous le signe de la conquête de la Chine, mais il avait eu les yeux plus grands que le ventre. Les États-Unis ne tolérèrent pas le bain de sang en Chine et stopperent les exportations de pétrole et d'acier dont le Japon avait cruellement besoin. Dans l'esprit de nombreux leaders, la seule issue du Japon pour se sortir du bourbier chinois était une guerre encore plus intense afin de prendre des terres pour assurer le Ravitaillement en caoutchouc et en pétrole dont il avait urgemment besoin.

Mais le Japon était lui-même en ébullition, avec des Factions politiques - alignées sur une démocratie libérale, sur le communisme, le fascisme et même des bandes marine contre armée de terre - qui se battaient pour prendre le pouvoir. Les assassinats étaient devenus un instrument

politique et l'armée était sur le point d'utiliser un vide juridique pour prendre le contrôle du gouvernement.

Et puis, il y avait aussi l'Europe...

Le socialisme n'était pas une nouveauté pour les pays européens. Mais la révolution bolchevique en Russie avait animé le marxisme et le léninisme au niveau mondial et ironiquement contribué à la résurgence du socialisme en tant qu'alternative modérée par rapport au communisme « extrémiste ». Au début des années 20, Benito Mussolini avait introduit une forme nationaliste de socialisme populaire en Italie, la baptisant « fascisme » en honneur de la Rome ancienne. La crise économique de la fin des années 20 attisa cette poudrière. Le début de la Grande Dépression a enflammé et renforcé chacune de ces idéologies modernes qui contrastaient avec les monarchies conservatrices et les démocraties libérales à travers le continent.

Le fascisme, sous une forme ou une autre, prit pied au Portugal, en Espagne, en Autriche, en Hongrie, en Bulgarie, en Roumanie et ailleurs. Même les gouvernements plus libéraux commencèrent à adopter des tendances autoritaires afin de contrer les mouvements socialistes et communistes émergeant dans leurs pays respectifs. Mais c'est en Allemagne que le fascisme se mêla à un violent racisme pour former le parti national-socialiste d'Adolf Hitler à qui la victoire aux élections de la république de Weimar permit d'exiger de Hindenburg sa nomination en tant que Chancelier. Les pouvoirs extraordinaires déployés auparavant par les gouvernements de l'époque de la Grande Dépression afin de stabiliser l'économie allemande vacillante étaient exactement ce dont Hitler avait besoin afin de prendre le contrôle total du Reichstag allemand et de mettre en place une dictature.

L'Australie et la Nouvelle-Zélande ressentirent, en tant que membres du Commonwealth, l'approche de la guerre. Leurs pertes frappantes au cours de la Grande Guerre de 14-18 leur avaient laissé un goût amer mais la menace de ce conflit était plus personnelle et couvrait plus près de leurs côtes.

De même, les terres coloniales dans toute l'Asie du Sud-Est, le Moyen-Orient et l'Afrique ressentirent la pression monter. Pratiquement chaque parcelle de Terrain dans ces régions était sous la domination d'une nation

européenne. L'Iran et l'Éthiopie étaient des positions clés. L'indépendance de l'Éthiopie s'avéra la première des nombreuses tentatives d'expansion impérialistes de Mussolini. Ses troupes furent stupéfaites quand elles ne purent remporter la victoire facile qu'elles attendaient.

Seules l'Amérique du Nord et du Sud restèrent ancrées dans leur ignorance égocentrique. Occupés par leurs propres problèmes économiques, ils renforcèrent leur désintérêt plein de méfiance face à tout ce qui se passait en dehors de leurs frontières. La plupart des Américains étaient convaincus qu'ils avaient tiré les marrons européens du feu en 1917-18 et qu'ils avaient été injustement remerciés par des pertes de crédits qui n'avaient fait qu'empirer la crise des années trente. C'est pourquoi ils jurèrent qu'il gèlerait en enfer avant qu'ils ne s'impliquent à nouveau dans une guerre européenne.

C'est dans cet environnement trouble que vous êtes placé. Vous avez l'opportunité de créer un monde meilleur par l'art de la diplomatie ou par des initiatives plus violentes. D'une manière ou d'une autre, vous avez de bonnes chances de vous retrouver en guerre malgré tous les efforts que vous déployez et il est recommandé d'être prêt à temps – un affrontement entre les « Cœurs d'aciers » vous attend !

**« La pleine furie et la puissance de l'ennemi doivent bientôt se retourner contre nous. Hitler sait qu'il va devoir nous briser sur cette île ou il perdra la guerre. Si nous pouvons tenir face à lui, toute l'Europe sera libérée et l'avenir du monde pourra avancer vers de larges hauts plateaux ensoleillés. Mais si nous échouons, alors, le monde entier, y compris les États-Unis, ainsi que tout ce que nous avons connu et que nous avons aimé, sombrera dans les abysses d'un Age Sombre, rendu encore plus sinistre et peut-être plus prolongé par les lumières d'une science pervertie. Armons-nous de courage pour accomplir notre devoir et conduisons-nous de manière à ce que, quand bien même l'Empire et le Commonwealth dureraient mille ans, les hommes disent encore : Ce fut là leur heure de gloire. »**

– Winston Churchill, Premier Ministre Britannique, 1939-45 (discours du 18 Juin 1940, juste après la défaite de la France)

## APERÇU

Il s'agit d'un jeu qui se déroule pendant la Deuxième Guerre Mondiale et qui a été créé par des fous de l'histoire de cette époque. Tous les efforts possibles ont été fournis afin de maximiser tant le réalisme que la jouabilité et le résultat est un excellent équilibre.

L'immense quantité de provinces permet plus de mouvements tactiques des unités pendant les combats, un format de tour à l'heure permet la mise en place de stratégies de manœuvres détaillées, comprenant des trêves de

combats aériens durant la nuit et des attaques ennemies à l'aube provenant de plus d'une direction simultanément. C'est le premier jeu de stratégie de ce genre offrant un système de ravitaillement réaliste prenant en compte individuellement les unités de ravitaillement ou d'essence en route vers les unités sur le front, permettant l'interdiction de ravitaillement par l'ennemi ou les interruptions à cause de goulets sur des routes embouées. Le système de météo est une simulation complexe en elle-même et son influence sur le temps est réaliste sur le champ de bataille. Un système complexe de recherche et de développement de nouvelles armes fera une différence au cours du temps. Ceux qui recherchent des détails historiques et de l'exactitude trouveront leur bonheur.

En même temps, aucun jeu n'a jamais implémenté un tel degré de flexibilité pour les joueurs, qui pourraient sinon être dépassés par les détails. Le système de réseaux de Commandants de Théâtre des opérations et de Quartiers Généraux permet à tout joueur de mettre une grande partie ou toute sa guerre sur « autopilote », alors qu'il ou elle se concentre sur les éléments qu'il préfère. Vous avez tous les instruments de guerre complexe à portée de main si vous les voulez et vous avez la liberté de transférer la plupart ou toutes les décisions moins importantes à des ministres ou des généraux artificiels afin de pouvoir savourer la vue d'ensemble du jeu, ou pour apprendre à le maîtriser petit à petit.

## À PROPOS DU MANUEL

Je vais utiliser un système de numération un peu particulier dans ce manuel, afin de 1) parcourir un ensemble de règles assez compliqué et 2) indexer les sujets qui s'appliquent à différentes catégories de règles pour que vous sachiez où chercher sans avoir à connaître le numéro des pages (ce qui est difficile à prédire avant que la mise en page ne soit faite). Une lettre (sauf les lettres « I » et « O », afin d'éviter les confusions avec les chiffres) sera assignée à chaque sujet ou concept principal. La lettre sera suivie de deux jeux de nombres, séparés par un point ou un point-virgule. Le premier nombre, avant le point-virgule représente le numéro du thème et le nombre après le point-virgule représente le numéro de la partie du thème traité. G13.21, donc, serait la 21ème partie du thème 13 dans la section portant sur le sujet G. Cela permet de rendre la création d'une table des matières dix fois plus simple, parce que vous serez toujours capable de trouver la règle H2.3, quelque soit la page sur laquelle elle se trouve. Je m'excuse auprès des vétérans de Fleet Battles – ceci n'est pas le système SFB, même s'il est similaire.

En général, quand j'écris un terme qui comprend des règles (c'est-à-dire qu'il possède sa propre section de règles), je le mets en majuscule pour le souligner. Ce n'est pas toujours vrai - par exemple, je ne mets pas toujours

« province » en majuscule, à moins que je ne fasse référence à une « Interface de Province » ou quelque chose de semblable. Quand vous voyez des mots en majuscule, vous pouvez généralement les trouver dans l'index.

Veuillez remarquer que ce manuel ne donnera pas souvent de chiffres précis pour les modificateurs ou autres valeurs dans le jeu, parce que beaucoup de ces valeurs peuvent être modifiées lors de futurs patches du jeu. Le manuel est une tentative d'explication de la mécanique du jeu et de la manière dont fonctionne le système. Les joueurs recherchant des informations spécifiques, telles que les valeurs exactes d'un patch en particulier devraient consulter le forum de Paradox sur <http://forum.paradox-plaza.com>.

C'est aussi sur le forum que vous trouverez non seulement des téléchargements de patches de mise à jour pour que votre jeu ait la version la plus récente, mais aussi d'autres joueurs avec lesquels vous pourrez discuter de toutes les questions concernant ce jeu ou tout autre des nombreux jeux de stratégie historiques de Paradox Interactive. De plus, n'oubliez pas que de nombreux scénaristes de jeux se retrouvent sur le forum de Paradox pour

écrire des « Rapports après l'action » (AARs) qui racontent l'histoire de leurs jeux de toutes sortes de manières, d'histoires romancées, en passant par des explications concrètes du gameplay à des histoires de « fan-fiction » dramatiques. Ce qui rend les jeux de Paradox uniques en leur genre, c'est que chacun d'entre eux est différent de ceux auxquels les joueurs peuvent avoir joué et c'est pourquoi il y a toujours de nouvelles histoires intéressantes à raconter.

## DÉMARRAGE RAPIDE

Même s'il est recommandé de revenir au manuel pour en lire la suite, certains joueurs préfèrent entrer immédiatement dans l'action. La leçon sur le démarrage rapide a été déplacée dans le Guide Stratégique pour des raisons de manque de place. Je vous recommande de jeter un coup d'œil ici pour un court didacticiel. La section Démarrage rapide « vous montre les instruments sans vous donner les règles », ce que certains joueurs préfèrent. C'est un jeu compliqué et il est probable que les nouveaux joueurs trouvent ces instructions nécessaires. Les didacticiels en cours de partie sont également utiles pour pouvoir entrer dans l'action rapidement.



# ÉCRAN DE JEU, CARTES ET INTERFACES

## AL.O OPTIONS ET ÉCRAN DE DÉMARRAGE

Une fois que vous avez cliqué sur l'icône pour lancer **Hea Iron III**, vous verrez une série de scènes célèbres de la Deuxième Guerre Mondiale pendant le chargement du jeu. N'oubliez pas que **HOI 3** est un jeu extrêmement complexe et que les fichiers de jeux utilisés sont énormes. Cela prendra un moment pour charger ces fichiers la première fois. Vous verrez la progression du chargement parce qu'une nouvelle image apparaîtra chaque minute environ et que le sablier se retournera. Ce processus se reproduira chaque fois que vous chargez le jeu à partir du bureau, à moins que vous n'ayez joué depuis votre dernier redémarrage, ce qui rendra le lancement plus rapide.

Une fois que le jeu est chargé, vous allez voir des images d'introduction et un menu de démarrage comportant divers choix. Dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous verrez le numéro de version du jeu et une « somme de contrôle » (un code unique à quatre lettres qui indique la configuration spécifique et le statut de patch de votre jeu). Vous pouvez vous servir de cette somme de contrôle pour vérifier que vous avez correctement installé le jeu. Cette somme de contrôle est également importante pour les jeux Multijoueurs, comme tous les joueurs doivent avoir le même code pour pouvoir jouer les uns contre les autres. Si vous modifiez n'importe lequel de vos fichiers de jeux (c'est-à-dire « modding »), cela peut changer votre code de somme de contrôle. Cela évite les incompatibilités entre joueurs, sans même parler de la triche. Les fichiers que vous aurez peut-être à modifier (paramètres des messages, etc.) ne modifieront pas la somme de contrôle.

Quand votre jeu sera entièrement chargé, vous aurez plusieurs options :

- **Mode un joueur** – commencez un jeu en mode un joueur en tant que leader d'un des nombreux gouvernements, en jouant contre des adversaires joués par l'ordinateur. C'est aussi ici que les parties sauvegardées sont chargées.



- **Mode Multijoueurs** – Commencez ou organisez un jeu multijoueurs contre des adversaires humains. Vous pouvez soit jouer contre des amis soit trouver des adversaires sur le Métaserveur (ce dernier est décrit plus en détail dans la section Multijoueurs).
- **Didacticiel** – Lance une série de scénarios « d'entraînement » qui vont présenter de manière succincte comment jouer au jeu.
- **Options** – Permet de modifier les différents paramètres du jeu (voir : Options du jeu)
- **Générique** – voir les nombreuses personnes qui ont participé à la création de ce jeu.
- **Démarrage rapide (en bas à droite)** – démarre un scénario de jeu présélectionné.

## AL.1 OPTIONS DU JEU

Cliquez sur le bouton « Options » dans le Menu Principal du jeu pour changer l'un des paramètres par défaut du jeu. Chaque bouton situé en haut de l'Interface vous permet de modifier un type d'option : le gameplay, la vidéo, l'audio ou les commandes. Après avoir effectué les modifications souhaitées, cliquez sur le bouton « Appliquer » en bas du menu pour les sauvegarder et revenir au Menu Principal du jeu. Le bouton « Retour » vous permet d'annuler les modifications et de revenir au Menu Principal du jeu. La plupart de ces paramètres, à l'exception de Vidéo et Difficulté, peuvent également être modifiés en cours de partie, en sélectionnant le bouton « Options » dans l'Interface Options du Menu Principal.

### Paramètres du jeu – Paramètres généraux

- Difficulté modifie le niveau de difficulté général du gameplay pour le rendre plus ou moins difficile que la normale. Le niveau de difficulté ne peut être modifié qu'avant de commencer une partie.
- Fréquence de sauvegarde automatique vous permet de paramétrer le jeu de manière à ce que la partie soit sauvegardée automatiquement tous les mois, tous les six mois, tous les ans, tous les cinq ans ou pas du tout. Quand vous voyez une liste de parties sauvegardées, vous verrez également une « Sauvegarde automatique » et une « Ancienne sauvegarde automatique ». Cela permet d'éviter la perte accidentelle d'une partie. Vous pouvez aussi effectuer une sauvegarde manuelle à tout moment.

### Paramètres Vidéos – ces derniers ne peuvent être modifiés qu'au début d'une partie.

- La résolution vous permet de choisir la résolution d'écran qui vous convient le mieux. Les paramètres par défaut sont déterminés par la résolution actuelle de votre bureau.
- La fréquence d'actualisation ajuste la fréquence d'actualisation de l'écran à partir de la valeur par défaut. **AVERTISSEMENT** : Une configuration incorrecte peut endommager votre moniteur. Veuillez vous référer au manuel de votre moniteur avant de modifier les paramètres par défaut de fréquence d'actualisation de l'écran.
- Le niveau d'échantillonnage règle le niveau d'anticrénelage utilisé pour afficher les graphismes dans le jeu. Des niveaux plus élevés auront pour résultat une image plus agréable à regarder mais auront pour conséquence une légère baisse de performance du jeu.
- La correction des couleurs permet d'ajuster le contraste général des graphismes du jeu. Pour la plupart des systèmes, la position moyenne devrait offrir une acuité et un contraste parfaits. Déplacer le curseur vers la gauche réduira le contraste et le déplacer vers la droite l'augmentera.
- Arbres (activé/désactivé) vous permet de désactiver l'arborescence ingame pour éviter de surcharger un système qui est proche des spécifications minimales du jeu.

### Réglages audio – Le jeu dispose d'une bande-son intégrée et de nombreux effets sonores qui vous aident en cours de partie, puisqu'ils vous indiquent ce qui se passe.

- Volume principal ajuste le volume général des sons du jeu. Cela n'aura aucun effet sur le volume de votre ordinateur.
- Effets ajuste le volume des effets sonores particuliers que vous entendez dans le jeu.

- Musique ajuste le volume de la magnifique bande-son qui a été tout spécialement composée pour ce jeu.
- Ambiance ajuste le volume des différents effets d'ambiance tels que les sons de bataille.

### Paramètres de commande – les commandes de base qui vous aident à visualiser la carte.

- Vitesse de déroulement ajuste la vitesse à laquelle la Carte Principale du jeu se déplacera quand vous la déroulez d'un bord à un autre. Cela peut empêcher les mouvements sur l'écran d'être trop saccadés.
- La vitesse de zoom vous permet d'ajuster à quelle fréquence la molette de défilement de votre souris zoomera sur la Carte Principale.

**Mode fenêtré** – Ce paramètre n'est pas dans le menu du jeu mais il est possible de passer au mode fenêtre en modifiant manuellement le fichier paramètre.txt (en utilisant le Bloc-notes Windows) : modifiez la ligne « fenêtré= non » à « fenêtré=oui » et sauvegardez. Veuillez remarquer que le mode fenêtré n'est pas supporté officiellement et peut entraîner une perte de performance, des problèmes d'affichage ou faire planter certains systèmes.

### A1.2 DIDACTICIELS

Cliquez sur le bouton « Didacticiels » dans le Menu Principal du jeu pour accéder aux didacticiels à l'écran de **Hearts of Iron III**. Ces derniers ont pour but de vous introduire rapidement aux bases du jeu. Chaque didacticiel est centré sur un sujet différent, allant de la gestion à l'intérieur d'une nation à la stratégie de guerre. La maîtrise totale de **Hearts of Iron III** peut prendre des heures et des heures de jeu, ne vous découragez donc pas si vous ne comprenez pas tout immédiatement. Ce Manuel a pour but d'approfondir votre apprentissage du jeu, en allant plus loin que les didacticiels.

### A1.3 DÉMARRAGE RAPIDE

Cliquer sur « Démarrage rapide » vous amènera à un menu comportant quatre options de scénarios intéressants qui vous aideront à entrer immédiatement au cœur de l'action. Il s'agit tout simplement de scénarios présélectionnés qui vous évitent d'avoir à choisir entre plus d'une demi-douzaine de données de départ et entre plus de 100 pays jouables.

Si vous pensez que vous préférez commencer par un démarrage rapide, vous devriez jeter un coup d'œil au Guide Stratégique, où sont brièvement expliquées les bases du jeu. Vous feriez peut-être mieux d'essayer les didacticiels du jeu qui offrent une approche plus centrée sur la pratique.

### A1.4 DÉMARRER UNE PARTIE EN MODE UN JOUEUR

Cliquez sur le bouton « Mode un joueur » dans le Menu Principal du jeu et cela vous amènera à l'écran de démarrage



du Mode un joueur, où vous pouvez décider de commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment de l'histoire, à une date spécifique ou encore de charger une partie sauvegardée.

Vous allez voir une carte d'Europe avec des pays classés par codes de couleur ; c'est ici que vous allez choisir quel pays vous souhaitez jouer. La carte se déroulera pour vous permettre d'explorer le monde entier et de choisir quel pays vous voulez jouer. Le choix de scénario par défaut, qui commence le premier janvier 1936, est affiché au centre supérieur de la carte ; mais vous pouvez choisir d'autres scénarios dans le menu situé en haut à gauche. Cliquer sur un des scénarios modifiera la carte du monde qui reflètera alors les changements historiques et géographiques survenus entre 1936 et le début du scénario.

Après avoir sélectionné un scénario, vous verrez une courte explication de ce qui rend cette date intéressante comme point de départ d'un jeu sur la Deuxième Guerre mondiale. Une série de drapeaux correspondants aux forces principales du monde, qui peuvent représenter des choix intéressants à jouer, sont affichés au centre inférieur. En cliquant sur un de ces drapeaux, vous sélectionnez le pays correspondant au pays que vous allez jouer ; vous pouvez aussi continuer à chercher un pays qui vous convient mieux.

Une fois que vous avez choisi un pays et un scénario approprié, cliquez sur le bouton « Jouer » situé dans le coin inférieur droit. Vous pouvez également sélectionner « Retour » pour revenir au Menu de Démarrage.

D'autres scènes de la Deuxième Guerre Mondiale seront affichées pendant que le jeu finit de charger votre scénario, avant de passer à la Carte Principale et à l'écran de jeu.

## AL5 DÉMARRER UNE PARTIE MULTJOUEURS

Cliquez sur le bouton « Multijoueurs » dans le Menu Principal du jeu et vous arriverez sur l'écran de démarrage du Mode Multijoueur, où vous trouverez plusieurs options concernant la façon de jouer contre d'autres joueurs, que ce soient vos amis ou de parfaits inconnus. Voir la section R pour plus d'information sur vos choix de menu et sur comment s'organiser dans le Mode Multijoueurs.

## A2.0 INTERFACE DE L'ÉCRAN PRINCIPAL

### A2.1 BARRE D'INFORMATION (BARRE SUPÉRIEURE)

La Barre d'Information est située dans la partie supérieure de votre écran. Le drapeau et le nom de votre pays seront

affichés à l'extrême gauche. Juste au-dessus, vous verrez la date à laquelle votre partie commence. Vous pouvez cliquer sur la date pour mettre le jeu en pause ou reprendre. Juste à droite de la date, vous verrez deux marques rouges qui représentent un indicateur de « Pause » ou, si vous n'êtes pas en mode Pause, plusieurs « flèches vers le haut » ou « chevrons » qui indiquent vos paramètres de vitesse. Les boutons « + » et « - » vous permettent d'augmenter ou de diminuer la vitesse du jeu. **Hearts of Iron III** fonctionne par « tours » d'une durée d'une heure et peut être joué très lentement, à une fréquence d'environ une heure de jeu pour quelques secondes ou à la vitesse de l'éclair, avec 24 heures de jeu en quelques secondes. Un autre indicateur de Pause est situé de l'autre côté des boutons de vitesse du jeu.

Dans la partie supérieure de l'écran de jeu, la Barre d'Information affiche tout d'abord vos réserves de Ressources (de gauche à droite : Énergie, Métal, Matériaux rares et Pétrole brut), indiquant combien d'unités de chaque type de Ressource vous possédez actuellement. Les chiffres en vert indiquent que vous augmentez les réserves du pays quotidiennement alors que les chiffres en rouge indiquent que vous accumulez un déficit dans cette ressource et que vous pourriez en manquer un jour.

Si vous faites passer le curseur de votre souris sur les chiffres, une Info-bulle vous fournira plus d'informations sur cette ressource et la vitesse à laquelle vous augmentez ou diminuez vos réserves. Cela vous indiquera également d'où ces Ressources proviennent et vers où elles sont dirigées.

Juste à côté, sur la droite, vous verrez trois nombres subdivisés qui représentent votre Capacité Industrielle (CI). Le premier chiffre indique ce qui est appelé la CI perdue – c'est la CI que vous **pourriez** utiliser mais que vous n'utilisez pas (et bien sûr, vous voulez que ça change). Le chiffre suivant, de l'autre côté du premier slash, représente la CI disponible – c'est-à-dire, combien de Capacité Industrielle vous pouvez utiliser actuellement. Le dernier chiffre, à droite du slash, indique la CI de base – c'est-à-dire, de combien « d'usines » (en fait, il s'agit de points d'industrie) dispose votre pays, ce qui représente la majeure partie de ce qui devient la CI disponible.

Des réserves supplémentaires sont affichées à droite de votre CI – ce sont le Ravitaillement, le Carburant et l'Argent. Il faut encore le répéter, les chiffres rouges sont mauvais et représentent une perte alors que les chiffres verts représentent un gain.

Plus à droite, vous verrez des chiffres correspondants

à d'autres valeurs importantes – Main-d'œuvre, Points de Diplomatie, Points d'Espionnage, Points de Leadership, Dissidence et Unité Nationale (tout cela sera expliqué plus tard dans ce manuel).

## A2.2 MENU INGAME

La dernière icône sur la rangée supérieure de la Barre d'Information est un bouton du menu qui contient plusieurs options :

- **Sauvegarder la partie** – vous permet de sauvegarder la partie en cours, soit pour en garder une trace (au cas où), soit pour y revenir plus tard.
- **Options du jeu** – vous permet de modifier beaucoup des paramètres qui ont été décrits ci-dessus (les mêmes que ceux que vous pouvez modifier dans le menu de démarrage).
- **Abandonner** – termine la partie en cours et affiche l'écran de progression vers la victoire ; vous pouvez, à partir de là, revenir au Menu de démarrage où vous pourriez choisir une nouvelle partie ou charger une partie sauvegardée (n'oubliez pas de sauvegarder d'abord !).
- **Paramètres de messages** – vous permet de personnaliser la façon dont vous souhaitez être informés de tous les petits détails du jeu ; vous pouvez aussi le régler de manière à ce que vous ne soyez pas dérangé par les messages.
- **Quitter** – Ferme le programme **Hearts of Iron III** et vous ramène au bureau de votre ordinateur (n'oubliez pas de sauvegarder d'abord !).

En dessous de toutes ces informations, mais encore sur la Barre d'Information, se trouve une série de six « onglets » que vous utiliserez pour afficher des Interfaces importantes qui vous permettront de diriger votre pays et son Gouvernement.

## A2.3 SPRITES OU PIONS

Dans les options du jeu, vous pouvez choisir si vous voulez que vos armées soient représentées sous forme de « sprites » (modèles visuels de fantassins, de chars, etc.) ou sous forme de Pions de jeu de guerre classiques.

Les sprites sont des représentations graphiques des unités en trois dimensions et de nombreux joueurs les préfèrent pour leur intérêt visuel supérieur. Si vous utilisez des sprites pour vos unités et si vous zoomez assez loin vers l'arrière, ils se transformeront en pions.

Chaque pion indiquera le symbole du type d'unité (infanterie, blindé, etc.), son niveau d'organisation (Division, corps, etc.) et un indicateur chiffré indiquant à peu près ses valeurs d'attaque et de défense (affichées en format « 1-2 »). N'oubliez pas que ces valeurs sont approximatives et des valeurs de combat représentatives, pas des valeurs



de combat actuelles. Si vous zoomez en avant, vous verrez plus d'informations sur le pion, comme par exemple le drapeau de son pays et le nom du leader de l'unité.

## A2.4 PAUSE

Le jeu commencera en mode pause. Cela vous permettra de mettre votre Gouvernement en place, d'examiner votre monde et de réaliser d'autres actions avant d'avoir à vous inquiéter des Événements, de la guerre, etc. Même si vous pouvez cliquer sur la date pour activer ou désactiver le mode pause, il est souvent plus simple d'utiliser le bouton pause sur votre clavier. Veuillez également prendre en note que vous pouvez régler vos paramètres de messages de manière à ce que le jeu soit mis en pause automatiquement quand un certain type d'Événement se produit au cours du jeu, de même que vous pouvez définir vos préférences pour chaque catégorie de messages.

## A2.5 POPUPS D'ÉVÉNEMENTS

Une fenêtre d'Événement contextuelle (« popup ») vous informera que quelque chose s'est produit et vous aurez peut-être besoin de réagir. Les popups Événement seront affichés au milieu de l'écran et il est possible qu'ils mettent le jeu en pause, selon les réglages effectués. Utiliser l'Interface des paramètres de messages (voir A2.10), accessible par le bouton Options du Menu Principal. En général, ce sont des informations dont vous aurez besoin en tant que rappels ; ils vous annonceront le début ou la fin d'un combat, les Événements historiques se produisant et autres.

Les fenêtres d'Événement peuvent être déplacées sur l'écran en cliquant et en les faisant glisser sur n'importe quelle partie de la fenêtre qui n'est pas un bouton. Les fenêtres peuvent généralement être fermées en appuyant sur la touche « Entrée » de votre clavier ou en cliquant sur le bouton « Fermer » avec votre souris. Quand vous appuyez sur la touche Entrée une fois que vous avez lu le message d'Événement, cela sélectionnera l'action par défaut pour la fenêtre d'Événement, ce qui sera en général de prendre en compte l'information et de fermer la fenêtre. Notez bien toutefois que vous regardez un bouton d'information sur un « Événement » et non un bouton qui vous demande d'effectuer un choix. La plupart de ces fenêtres n'ont pas de para-

mètres par défaut et ne se fermeront donc pas quand vous appuyez sur la touche Entrée, mais ce n'est pas certain.

Si un pop-up Événement apparaît pour une catégorie d'Événements que vous ne voulez pas voir dans un pop-up, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris, ce qui fera apparaître un menu vous permettant de spécifier les paramètres de messages pour cette catégorie et de déterminer comment vous voulez être informé de ce genre d'Événements.

## A2.6 ALERTES

Des icônes d'Alerte seront parfois affichées en haut à gauche de l'écran et vous avertiront de conditions dont vous devez être informé. Cela peut vous indiquer que de nouvelles Lois, correspondant mieux au monde actuel, sont disponibles ou que vous avez construits des unités qui ont besoin d'être réparties.



## A2.7 INFO-BULLES

Si vous trouvez que les informations fournies par les indications visuelles du jeu ne sont pas suffisantes pour répondre à toutes vos questions, vous pouvez en général passer avec le curseur de la souris sur l'objet en question pour voir une Info-bulle. L'Info-bulle est une boîte d'information qui s'affiche à côté de l'objet, fournissant des informations supplémentaires à son sujet. Des patches disponibles plus tard peuvent contenir des Info-bulles plus utiles et mises à jour, si les joueurs expriment le besoin d'avoir plus de détails sur un sujet particulier.



## A2.8 OFFRES DIPLOMATIQUES (ALERTE DRAPEAUX)

Les messages diplomatiques seront affichés sous forme de drapeaux nationaux ronds dans le coin supérieur gauche de votre écran et lorsqu'ils s'accumuleront, ils continueront à s'étendre le long de la rangée principale. Ils indiquent que d'autres pays souhaitent entrer en contact avec vous. Ces icônes resteront en place pour 23 jours avant de commencer à clignoter. Quand elles commencent à clignoter, elles ne seront en place que pour encore sept jours supplémen-

taires. Cliquez sur le message pour y répondre. Si vous ne répondez pas avant que les 30 jours ne soient écoulés, vous « déclinez automatiquement » l'offre qui vous a été faite.



## A2.9 ÉDITEUR D'INFORMATIONS

L'Éditeur d'Informations est un instrument d'information de base que vous pouvez personnaliser afin de disposer de statuts presque instantanés concernant tous les domaines les plus importants - armées, marine, structure des quartiers généraux, combats en cours, etc. Activez et désactivez l'Éditeur d'Informations en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur le bouton situé dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu. Une série d'onglets situés dans la partie supérieure de l'Éditeur d'Informations vous permet de choisir quelle genre d'informations vous souhaitez voir affichées.

Si vous cliquez sur une entrée dans l'Éditeur d'Informations, que ce soit une unité ou un combat, vous serez alors centré sur cet endroit et une Interface d'unité ou de bataille peut alors mais ne doit pas être affichée. Se référer à J1.5 pour plus d'informations au sujet de la manière d'utiliser l'Éditeur d'Informations.

## A2.10 PARAMÈTRES DE MESSAGES

Hearts of Iron III peut vous informer sur presque que tout ce qui se passe dans votre pays et dans le monde, à travers diverses Interfaces, fenêtres d'Événement et icônes d'Alerte. Les paramètres de messages vous permettent de personnaliser le genre d'information que vous souhaitez recevoir et la manière dont vous souhaitez être informé. Pour ajuster les paramètres, cliquez sur le bouton « Paramètres de messages » dans l'Interface Options du Menu Principal, ce qui ouvrira un menu déroulant. Tous les types de messages disponibles sont indiqués ici - cela pourra vous prendre un moment pour les regarder tous, mais cela en vaut la peine. Vous n'avez pas besoin de tous les voir d'un coup - vous pouvez y revenir quand les questions correspondantes se posent en cours de partie. Quand vous voyez un message que vous souhaitez modifier dans le Journal de l'Historique ou dans un pop-up d'Événement, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et le menu vous demandera comment vous souhaitez gérer ce genre de messages.

Il existe également une méthode manuelle pour modifier ces paramètres, ce qui peut s'avérer plus simple pour certains. Ouvrir le fichier « messagetypes\_custom.txt » avec un éditeur de texte ; ce fichier peut être dans le dossier principal de HOI 3 ou, si vous vous utilisez Vista, il peut se

trouver dans un autre fichier (si nécessaire, effectuez une recherche pour trouver le fichier). Utilisez toujours un éditeur de texte tel que le Bloc-notes de Windows (et non un traitement de texte) pour que le résultat soit une sauvegarde « propre ». Commencez par sauvegarder le fichier, au cas où vous modifiez accidentellement quelque chose qui ne devrait pas l'être, puis revenez au fichier d'origine. Chaque genre de message est classé en majuscules. Les options de paramètres de messages seront classés avec « =oui » ou « =non ». Modifiez ces derniers pour que les paramètres correspondent à ce que vous voulez. Assurez-vous de ne pas modifier d'autres caractères et de ne pas ajouter d'espaces supplémentaires, etc. – conservez le format du fichier et faites attention à ce que vous modifiez. Puis, sauvegardez le fichier. Si le jeu ne réagit plus comme il le devrait, vous pouvez sauvegarder (« enregistrer sous ») le fichier de sauvegarde sous son nom d'origine et tout redeviendra normal.

### A3.0 CARTE PRINCIPALE

La Carte de **Hearts of Iron III** a été créée de manière à ressembler à première vue à une carte historique de la Deuxième Guerre Mondiale, afin de vous mettre dans l'ambiance du jeu.

La Carte Principale domine l'écran quand vous démarrez. Au début, votre jeu sera en mode Pause et vous commencerez automatiquement dans le « Mode de Carte Terrain », qui indique les terres, les rivières, les montagnes et les déserts en couleur. Quand le jeu est chargé pour la première fois, votre écran sera centré sur le pays que vous avez sélectionné. Pour regarder autour de vous, déplacez le curseur vers les bords de l'écran pour que la carte se déroule dans cette direction. Vous pouvez également dérouler en utilisant les touches fléchées sur votre clavier.

Quand une province est sélectionnée, elle sera affichée dans une couleur plus claire que celle des autres provinces



de ce pays qui ne sont pas sélectionnées. Les provinces qui ne sont pas sélectionnées dans votre pays seront indiquées dans la couleur et la luminosité habituelle. Les provinces qui sont plus qu'une province de votre pays ou d'un pays allié seront indiquées dans une couleur plus foncée que le reste (comme s'il y avait du brouillard) et les unités dans ces provinces seront « masquées ».

Quand vos unités se déplacent sur la Carte (ou même quand elles sont stationnées), elles auront une certaine « Visibilité » qui vous permettra de vous faire une idée des environs de cette zone. Cette « Visibilité » s'étend également à chaque province que vous contrôlez ou qu'un des pays de votre Faction ou de votre Alliance contrôle. Ceci est expliqué plus en détails dans la section G (Renseignements). Les provinces ou Zones maritimes qui sont adjacentes à vos unités ou provinces alliées seront affichées dans un ton plus clair que le territoire qui l'entoure (on peut dire que les autres sont « grisées »). Vous pouvez en général voir quelles unités neutres ou ennemies se trouvent dans ces provinces, même si vous ne savez peut-être pas tout ce que vous voulez sur leur position ou sur le genre de Brigades que comprend chaque Division.

La plupart des unités ou des provinces seront pourvues d'une Info-bulle informative que vous pouvez voir en passant dessus avec votre souris. Différentes Info-bulles seront affichées selon le Mode de Carte que vous utilisez à ce moment-là. Les unités qui ne vous appartiennent pas n'afficheront que des informations limitées.

Si vous appuyez sur la touche « Home » de votre clavier, la Carte Principale sera centrée sur la capitale de votre pays.

#### A3.1 ZOOMER

Si vous disposez d'une souris à molette, vous pouvez la déplacer vers l'avant et l'arrière afin de zoomer vers l'avant et l'arrière sur la Carte. Plus vous déroulez vers l'arrière, plus la partie du monde affichée sera grande. Au niveau d'agrandissement maximum, vous pouvez voir les détails du paysage, des soldats et d'autres unités sur la carte. Au niveau d'agrandissement minimum, vous verrez la plus grande partie des continents.

Si vous avez sélectionné l'affichage sous forme de « sprites » (modèles visuels des fantassins, chars, etc.) au lieu de l'affichage sous forme de pions de jeu de guerre classique, la Carte sera inclinée quand vous zoomerez vers l'avant afin que vous puissiez voir les détails graphiques du sprite. Quand vous zoomez vers l'arrière, les sprites se transformeront en pions classiques qui vous montreront des informations plus détaillées à propos de l'unité.

#### A3.2 CURSEUR DE LA SOURIS

Quand vous passez sur une province ou sur une Zone mari-

time, une animation sera affichée au bout du curseur, vous indiquant si la Zone que vous avez sélectionnée est amie ou ennemie. Une flèche clignotante verte sera affichée si l'unité que vous avez sélectionnée peut se diriger vers une province amie (contrôlée par votre pays ou par un de vos Alliés). Une flèche clignotante rouge sera affichée si l'unité que vous avez sélectionnée peut se diriger vers une province ennemie. Un « x » rouge clignotant apparaîtra si l'unité que vous avez sélectionnée ne peut pas se diriger vers cette province ou cette Zone maritime.

### A3.3 PROVINCES ET RÉGIONS

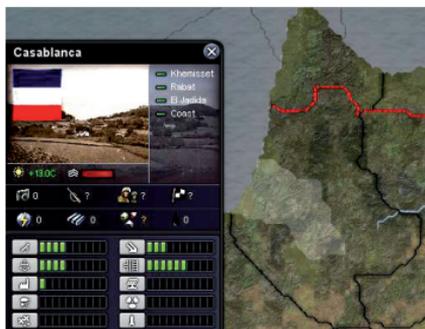
La carte comprend 10 000 provinces sur la terre ferme, réparties dans le monde entier et plusieurs milliers de Zones maritimes supplémentaires. Cela représente environ quatre fois plus de provinces que dans HOI 2. Plus de provinces signifie plus de liberté de mouvement et de combat et non pas plus de travail pour conquérir vos ennemis. Pour cela, un équilibre a été établi avec soin.

Vous remarquerez que les provinces de moindre taille sont situées dans les zones où on s'attend à ce que la plupart des combats terrestres aient lieu et que les provinces plus importantes par leur taille sont situées dans des zones où on ne s'attend pas à ce que les armées se déplacent. La quantité importante de provinces permettra plus de batailles et de manoeuvres tactiques puisque des parties des armées peuvent se déplacer plus rapidement vers les provinces adjacentes pour déborder ou encercler l'ennemi.

Selon le Mode de Carte utilisé, les provinces seront marquées de différentes couleurs. Dans le Mode de Carte Terrain, qui est le mode par défaut, la carte est colorée de manière à indiquer le genre de Terrain de chaque province - des tons verts pour la Forêt, bruns pour le Désert, etc. Les Montagnes et les Rivières sont également indiquées. Dans les autres Modes de Carte, la couleur de la province indique un aspect particulier correspondant au Mode de Carte en question.

Les provinces sont regroupées en grandes régions, ce qui est pratique pour les missions aériennes. La plupart des régions sont formées de quatre ou cinq provinces. Les régions sont délimitées par des lignes plus foncées qui comprennent plusieurs provinces. Quand vous zoomerez vers l'arrière, les frontières des provinces disparaîtront et seules les frontières des régions seront visibles. Chaque province peut quand même être affichée séparément en cliquant dessus. La province sera représentée comme une tache plus claire à l'intérieur des frontières de la région.

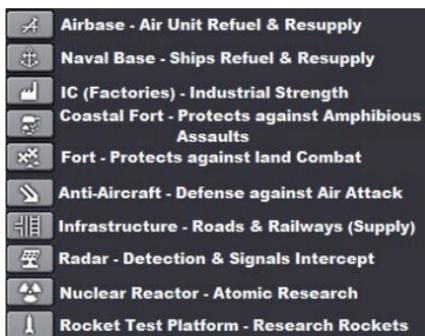
Les frontières des pays sont représentées par une ligne rouge vif. Les capitales des pays sont affichées sous forme de points rouges et blancs, ou encore sous forme de symbole de « cible ».



Les frontières rouges divisent les pays, la frontière noire divise les régions et la zone la plus claire correspond à la province de Casablanca. Un zoom avant permet d'y distinguer une fine bordure noire.

### A3.4 INSTALLATIONS (« BÂTIMENTS »)

Vous verrez différentes « icônes » représentant des bâtiments sur la carte. Les Installations, tout comme de nombreux éléments du jeu, peuvent être construites grâce à la CI (Capacité Industrielle - explications dans la section B), en passant par la File d'attente.



Une Base Navale qui a des Navires à quai sera de couleur bleue au lieu de grise qui signifierait que la Base est inoccupée et aura un icône de Navire à l'intérieur du cercle.

Une Base Aérienne qui a des Flottes aériennes au sol aura une couleur plus claire et une icône d'Avion sera représentée dans le cercle.

### A3.5 PROPRIÉTÉ ET CONTRÔLE

Les provinces ont deux statuts – la Propriété (à quel pays appartient la province) et le Contrôle (quel pays occupe et gouverne actuellement la province en période de guerre). En temps de paix, le Contrôle et la Propriété seront toujours identiques.

Une province porte normalement la couleur du pays qui

la possède mais quand elle est occupée par un autre pays de Contrôle, elle est hachurée dans le Mode de Carte Politique. Dans d'autres modes, seules les frontières sont indiquées. La couleur prédominante d'une province est toujours celle du pays qui la contrôle mais la couleur de son possesseur est superposée, afin de toujours savoir à qui appartient une province.



Les Japonais contrôlent la ville chinoise de Shanghai où sont désormais basés les navires japonais.

Quand les seules unités restantes (c'est-à-dire qui ne sont pas en retrait) dans une province sont des unités appartenant à un ennemi du propriétaire de la province, le Contrôle change de mains et la province sera représentée avec des hachures signifiant ainsi que le pays conquérant en a pris le contrôle. Une province restera en général sous le Contrôle de son Propriétaire d'origine pour toute la durée de la partie. Le Contrôle peut toutefois changer de main plusieurs fois avant de revenir à son Propriétaire ou avant que le pays soit libéré par un Allié. Une capitulation du Propriétaire peut mener à un transfert de certaines provinces importantes à un autre pays.

### A3.6 MINICARTE

La petite carte du monde située dans le coin inférieur droit de l'écran est appelée minicarte. Elle indique sur quelle partie la Carte Principale est actuellement centrée et vous donne également la possibilité de cliquer sur votre Carte Principale avec votre souris pour voir n'importe quelle partie du monde. La boîte blanche de la minicarte affiche ce que vous voyez actuellement sur la Carte Principale. Cela s'agrandira quand vous zoomerez vers l'arrière et rétrécira

quand vous zoomerez vers l'avant. Quand vous cliquez sur un endroit dans la minicarte, la Carte Principale se centre sur cet endroit.



### A3.7 JOURNAL DE L'HISTORIQUE

La grande flèche ou le triangle situé sur la droite, juste à gauche de la minicarte est le bouton d'alternance du Journal de l'Historique. Vous pouvez l'utiliser pour activer le Journal de l'Historique qui vous montrera une liste quotidienne continue de tous les Événements majeurs et mineurs de la partie, selon les paramètres de messages que vous avez sélectionnés. La flèche pointant vers le haut vous permet d'afficher le Journal de l'Historique alors que la flèche pointant vers le bas vous permet de le fermer.

Le Journal de l'Historique est situé au centre inférieur de l'Écran principal. Le Journal se déroulera en affichant une liste chronologique des Événements les plus récents de la partie. Vous pouvez revenir en arrière dans la liste en utilisant la barre de défilement à l'extrême droite du Journal de l'Historique pour voir d'autres Événements qui se sont produits depuis le début de votre session de jeu actuelle. Quand le pointeur de votre souris est placé sur le Journal de l'Historique, vous pouvez également utiliser la molette de votre souris. Quand vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une entrée dans le Journal de l'Historique, la Carte Principale sera alors centrée sur le lieu où s'est produit l'Événement en question.

Vous pouvez personnaliser ce que vous souhaitez voir affiché dans le Journal de l'Historique en cliquant sur « Options » dans le Menu Principal et en choisissant Paramètres de Messages. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel Événement dans le Journal de l'Historique pour spécifier la manière dont vous souhaitez être informé de futurs messages de ce genre. Il s'agira souvent d'Événements dont vous souhaitez être informé mais qui ne justifient pas un pop up ou une mise en pause de la partie. Voir A2.10 pour plus d'informations au sujet des Paramètres de Messages.

## A4.0 LES CARTES

### A4.1 MODE DE CARTE TERRAIN

Ce Mode de Carte indique le genre de Terrain de chaque province. C'est la carte la plus artistique et la carte la plus utile pour le combat, même si on retrouve aussi les caractéristiques de Terrain dans d'autres cartes.

Le Terrain est crucial, vous ne devriez donc jamais le perdre de vue, que vous jouiez en utilisant cette carte ou que vous utilisiez les textures graphiques et l'Interface des Provinces pour ne pas le perdre de vue. Le genre de Terrain sur lequel a lieu une bataille peut être décisif pour la victoire ou la défaite : les attaquants ou les défenseurs peuvent faire l'objet de pénalités de combat selon le Terrain du champ de bataille. Le Terrain sera expliqué en détails dans A6.0.

#### A4.2 MODE DE CARTE POLITIQUE

Cette Carte indique quelles sont les frontières des pays plus précisément que sur les autres cartes, où elles sont représentées par des lignes rouge vif. Elle indique également les provinces contrôlées par un autre pays. Quand une province est hachurée, cela signifie que son statut est mixte (Propriétaire versus Contrôleur) - la couleur du pays qui la contrôle sera prédominante et la couleur du Propriétaire lui sera superposée avec des hachures.

Le Terrain est affiché sur toutes les cartes par des textures de fond mais il peut s'avérer nécessaire de vérifier le genre de Terrain sur l'Interface de Provinces.

#### A4.3 MODE DE CARTE MÉTÉO

Le Mode de Carte Météo vous permet de visualiser les conditions atmosphériques qui ont une influence sur vos champs de bataille. Cela peut être utile pour planifier des mouvements et des offensives. Il est crucial de garder un oeil sur la météo, en particulier pour les avions, puisque les conditions météorologiques peuvent avoir évolué le temps qu'ils achèvent leur Mission. Il est également recommandé de ne pas laisser vos flottes se retrouver dans des tempêtes, le mauvais temps et le manque de visibilité pouvant occasionner des cas de tirs amis.

Les descriptions suivantes expliquent uniquement comment chaque condition météorologique est affichée sur le Mode de Carte Météo. Pour plus d'informations sur comment ces Conditions Météorologiques se développent, voir A7.0 ou pour des informations sur leurs effets sur les combats, voir L5.5.



#### A4.4 MODE DE CARTE RENSEIGNEMENTS

Plusieurs genres de « Renseignements » existent, consistant en informations sur l'ennemi ou sur les pays avoisinants. Ces informations et d'autres genres de Renseignements vous sont fournis par le Mode de Carte de Renseignements. Elle vous permettra de « voir » à l'intérieur de provinces adjacentes et donc d'apprendre de quelles forces militaires elles disposent.

D'autres méthodes vous fourniront des renseignements sur d'autres facteurs et sur les unités déployées plus profondément dans les territoires étrangers. Ces formes de Renseignements sont décrites dans la section G.

#### A4.5 MODE DE CARTE RISQUE DE RÉVOLTE

Le Mode de Carte Risque de Révolte indique la probabilité d'une révolte provinciale. Les provinces marquées en vert ne présentent pas de danger et ont peut de chance de se révolter. Les provinces affichées en rouge ont une probabilité de révolte plus élevée.

#### A4.6 MODE DE CARTE DIPLOMATIE

Le Mode de Carte Diplomatie représente les Guerres, les Alliances et autres relations entre votre pays et les autres sous forme graphique. Les pays avec lesquels vous êtes en guerre seront indiqués en rouge. Les Alliés ne participant pas à ce conflit seront indiqués en bleu-vert et les Alliés y participant en vert. Si le pays sélectionné réclame une province appartenant à un autre pays en tant que province essentielle (voir : section Diplomatie) ou s'il dispose d'un casus belli contre un autre pays (une raison de lui déclarer la guerre), le pays cible sera affiché hachuré en vert ou avec des rayures vertes et grises.

#### A4.7 MODE DE CARTE RÉGIONS

Quand vous sélectionnez ce Mode de Carte, vous pourrez voir d'après quels codes de couleurs les provinces sont organisées en Régions correspondantes. Les Régions sont utilisées pour certains ordres de missions aériennes.

#### A4.8 MODE DE CARTE RAVITAILLEMENT

Le Mode de Carte Ravitaillement vous indique les itinéraires de Ravitaillement que votre pays utilise pour ravitailler vos troupes et les trajets de Convois que vous utilisez pour transporter les Ressources et l'Approvisionnement de et vers votre pays. Il peut s'avérer utile de savoir par où exactement passent l'Approvisionnement et les Convois de Ravitaillement pour pouvoir protéger ces zones. Cela peut également permettre de localiser les retards dans la circulation de l'approvisionnement.

Quand une province est de couleur verte, cela indique qu'elle reçoit bien tout le Ravitaillement demandé et que chaque Unité est approvisionnée. Quand une province est

de couleur rouge, cela indique que du Ravitaillement a été demandé pour la nouvelle position des Unités mais qu'il n'est pas encore arrivé à destination. Tout ce qui est entre le vert et le rouge indique un Ravitaillement partiel.



Les Lignes de Ravitaillement aux alentours de la ville assiégée de Sébastopol.

Les itinéraires Commerciaux Maritimes sont marqués par des lignes rouges et bleues. Le rouge indique un Convoi sortant, le bleu un Convoi en route pour votre pays. Chaque Convoi est également visible dans le coin inférieur droit de l'Interface de Production.

#### A4.9 MODE DE CARTE INFRASTRUCTURE

Le Mode de Carte Infrastructure indique le niveau d'Infrastructure de chaque province. Les provinces indiquées en vert vif ont un niveau d'Infrastructure élevé mais la couleur passe du vert foncé au jaune au fur et à mesure que le niveau diminue et passe au rouge dès que le niveau d'Infrastructure est faible. Le brun foncé représente le niveau d'Infrastructure le plus bas.

#### A4.10 MODE DE CARTE POINTS DE VICTOIRE

Ce Mode de Carte indique les provinces importantes qui valent des Points de Victoire. Les Points de Victoire ont pour but de déterminer qui est actuellement en train de gagner et qui est, vers la fin de la partie, le plus proche de la victoire finale. À court terme, cela vous indique à quel point un pays est proche de la Rupture, ce qui peut éventuellement mener à une Capitulation.

Les provinces disposant de Points de Victoire et qui sont contrôlées par vous-même ou vos Alliés sont affichées en vert. Les provinces disposant de Points de Victoire et qui sont contrôlées par un pays neutre seront affichées en brun. Les Points de Victoire de vos ennemis seront affichés en rouge. Les Info-bulles vous indiquent combien une province vaut de Points de Victoire quand vous passez sur cette province avec la souris.

#### A4.11 MODE DE CARTE THÉÂTRE DES OPÉRATIONS

Chaque Théâtre sera affiché dans une couleur différente. Vous pouvez utiliser ce Mode de Carte pour voir quelles

sont les limites de chaque Théâtre et comment vous pouvez décider de modifier ces limites pour refléter au mieux vos priorités militaires.

#### A4.12 MODE DE CARTE RESSOURCES

En cliquant sur le Mode de Carte Ressources, vous verrez quelles provinces sont intéressantes par leurs Ressources. Le vert indique la présence de Ressources disponibles et une icône vous indiquera le genre de Ressources que vous pouvez y trouver. Une Info-bulle vous indiquera également de quelle Ressource il s'agit si cela n'est pas clarifié par l'icône.

### A5.0 INTERFACES

Vous allez être appelé à gérer votre pays de plusieurs manières différentes. Une de ces manières sera par votre Gouvernement, ce qui signifie superviser la politique Gouvernementale, les Lois et la Politique. Cela peut également inclure la Diplomatie, la Production économique et l'Espionnage. Tous ces domaines peuvent être contrôlés à partir d'onglets dans la Barre d'Informations située en haut de l'écran. Chaque onglet ouvre une Interface qui sera décrite de manière plus détaillée dans les autres parties de cette section.

#### A5.1 DÉPLACER ET FERMER LES FENÊTRES D'INTERFACE

Les principales fenêtres d'Interface décrites dans cette section auront généralement le format plein écran et ne peuvent être déplacées.

Les fenêtres d'Interface peuvent être fermées soit en cliquant sur le « x » situé dans le coin supérieur droit de l'écran, soit en sélectionnant à nouveau l'onglet qui a ouvert la fenêtre ou n'importe quel autre onglet (ce qui ouvrira l'Interface correspondante), soit en appuyant sur la touche « Échappement » de votre clavier.

#### A5.2 L'INTERFACE PROVINCE

L'Interface Province est affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran quand vous cliquez sur une province (qu'elle vous appartienne ou pas) et vous indiquera ce que vous devez savoir sur chaque province.

En haut à gauche de l'Interface de Province, vous verrez une image générale représentant le genre de Terrain que vous trouverez dans cette province. Si vous passez votre souris sur l'image, une Info-bulle décrivant le Terrain plus précisément sera affichée. Le nom de la province est inscrit au-dessus de l'image et un drapeau indique quel pays la possède actuellement. Si la province est contrôlée par une puissance ennemie, le drapeau de ce pays sera alors affiché en surexposition en cercle, sur le drapeau du pays qui la possède.



Dans la partie supérieure droite de l'Interface, vous verrez chaque province ayant des frontières avec la province sélectionnée. Si une rivière longe la frontière en question, elle sera affichée comme une courbe en forme de « s » bleue, à travers la frontière verte. Les frontières maritimes seront affichées en bleu. Quand une province est bordée par un détroit (une voie maritime pouvant être traversée sans Navires), ce dernier sera affichée comme une bande bleue plus large sur fond vert.

Une description des conditions Météo de la province est affichée sous l'image du Terrain. Cette description indique la couverture nuageuse, la neige et la pluie ainsi que la Température et la Vitesse du vent. Si le sol de cette province est Gelé, vous verrez alors une icône banche « Gelé » à droite des indications concernant le Vent (la province sera aussi affichée comme « Glacée » sur le Mode de Carte Terrain). De même, la Boue sera représentée par une icône brune.

Une série d'icônes est répartie à travers le centre de cette Interface. La caméra représente votre niveau d'Espionnage pour cette province. Le fusil indique le Risque de Révolte dans la province. Les soldats représentent la Main-d'œuvre fournie par cette province. Le drapeau à carreaux rouges indique le nombre de Points de Leadership générés. La seconde rangée indique les Ressources produites, de gauche à droite : Énergie, Métal, Matériaux rares et Pétrole brut.

Quand vous regardez une province Contrôlée par une autre puissance ne faisant pas partie de votre Faction ou de votre Alliance, des points d'interrogation (« ? ») indiquent des données qui n'ont pas été découvertes par vos services

de Renseignements et que vous ne pouvez pas voir.

Dans la partie inférieure de cette Interface, vous verrez une rangée de symboles indiquant votre niveau pour chaque type d'Installation (décrites dans A3.4). Quand, en période de guerre, des bombardements ou autres dommages ont réduit la valeur totale d'une Installation, l'Interface vous indiquera également jusqu'à quel point cette dernière peut être réparée.

### A5.3 INTERFACE DIPLOMATIE

C'est ici que vous gérez la Diplomatie de votre pays et que vous pouvez voir où en sont vos relations diplomatiques avec d'autres pays.

La fonction principale de cet écran est le triangle affiché sur la droite, le Positionnement Idéologique. Les trois points du triangle représentent les trois Factions (les principales Alliances Idéologiques et Militaires) du jeu. Un pays est classé sur cette échelle triangulaire selon son Positionnement Idéologique. Les pays auront tendance à se diriger graduellement vers une Faction ou une autre, selon les influences internes et externes, ceci incluant les Actions Diplomatiques d'autres pays. Vous pouvez visualiser l'évolution idéologique d'un pays en passant sur le cercle représentant le pays dans le triangle de positionnement, ce qui fera apparaître une Info-bulle contenant ces informations.

Les trois Factions - L'Axe (les fascistes), les Alliés (les démocraties) et le Komintern (les communistes) sont affichées au dessus du Positionnement Idéologique. Tous les pays membres de l'une des Factions ont leur drapeau sous forme de cercle affiché ici. Le total relatif de Points de Victoire de chaque Faction est également affiché ici, ce qui peut vous donner une idée de leur puissance actuelle.

À gauche, vous voyez les informations Diplomatiques et Commerciales pour chaque pays du monde, dans une liste pouvant être triée. Quatre rangées d'options de tri sont à votre disposition dans le coin supérieur gauche. C'est également ici que vous pouvez amorcer des Actions diplomatiques vers tous les pays.

En dessous, dans le coin inférieur gauche de cette Interface, vous trouverez une liste des options de Décisions (voir F3.3) disponibles.

Vous verrez le drapeau et le Parti au pouvoir du pays sélectionné au milieu de la partie supérieure de l'écran. La Barre de Niveau de capitulation, généralement de couleur verte, est située juste en dessous. Si elle est en partie rouge, cela signifie que le pays est en guerre, qu'il a perdu une partie de son territoire et qu'il est possible qu'il se rende si la situation ne change pas.

Les informations Diplomatiques importantes, comme par exemple avec quels pays il est Allié et avec quels pays il est en Guerre, sont indiquées juste en dessous. Vos relations actuelles avec ce pays sont également indiquées de même que



les Valeurs de Belligérance et de Neutralité relatives. Tous les Traités et autres Relations Diplomatiques importantes de ce pays seront indiqués en dessous de ses Relations avec vous. Quand vous cliquez sur la double flèche dans cette case, cela vous basculera vers une liste de toutes les Relations Diplomatiques de ce pays avec d'autres nations.

Une liste des Actions Diplomatiques disponibles est affichée au centre de la partie inférieure de l'écran. Les boutons grisés ne peuvent être sélectionnés et une Info-bulle vous en expliquera la raison. Quand ils sont dorés, cela signifie que vous pouvez appliquer cette Action Diplomatique au pays sélectionné. Une Info-bulle explique succinctement les effets de chaque action et vous trouverez plus d'informations dans D6.0.

Une des actions Diplomatiques les plus courantes est l'Accord Commercial, pour lequel il est recommandé de faire usage de la liste des pays et des Ressources (à gauche). La liste des pays et de leurs Ressources peut être triée. Si un pays manque d'une certaine Ressource, cette dernière sera affichée en rouge. Une Info-bulle vous donnera les chiffres de surplus ou de déficit exacts de ce pays pour cette Ressource. La section D8.0 fournit plus d'explications au sujet des Accords Commerciaux.

## A5.4 INTERFACE PRODUCTION

Dans le coin supérieur gauche de cet écran, vous voyez une série de curseurs qui vous permettent de répartir votre Capacité Industrielle selon vos priorités. Ces curseurs

sont flottants, vous allez donc devoir les verrouiller, soit en double-cliquant avec le bouton gauche de la souris, soit en cliquant une fois avec le bouton droit de la souris afin d'éviter qu'ils ne se déplacent plus. Chaque barre de défilement compte un nombre indiquant les « besoins » pour cette catégorie. Si les moyens que vous avez alloués sont insuffisants, ce nombre sera rouge. Sinon, il sera blanc. Les besoins sont également indiqués à gauche de chaque barre et si vous cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, le curseur sera immédiatement positionné de manière à répondre à ces besoins (cela verrouillera le curseur dans la bonne position).

Vous disposez des choix suivants :

- **Améliorations** : Si la totalité de vos Brigades n'ont pas été améliorées au maximum possible avec votre niveau de Technologie, vous souhaitez peut-être allouer une partie de votre CI à cette catégorie, afin qu'elles soient équipées des meilleures armes et Technologies que vous avez découvert. Vous ne voudriez quand même pas qu'elles soient désavantagées lors des combats. Même quand vous avez atteint le maximum des améliorations possibles, vous aurez peut-être besoin d'améliorer quelques Unités dès que vous aurez maîtrisé une nouvelle Technologie. Une Info-bulle vous indiquera le nombre d'Unités que vous pouvez améliorer et quelle partie de l'investissement nécessaire est couverte par le budget alloué actuellement.



Dans la File d'attente de Production, les éléments apparaissent sous différentes couleurs pour indiquer si les fonds nécessaires correspondants sont suffisants. Vous trouverez ci-dessous une liste de demandes d'Objets issues de vos Théâtres des Opérations que vous pouvez ignorer ou approuver et envoyer vers la File d'attente en cliquant sur « Construire ».

- **Renforts** : Les Unités qui combattent subissent des pertes et les hommes tombés au combat devront être remplacés. Même en temps de paix, des pertes sont à prévoir, pour cause de maladie, de retraite, etc. La CI allouée aux Renforts vous permet de compenser ces pertes. Une Info-bulle vous donnera des informations sur les besoins et sur le rapport de vos investissements.
- **Ravitaillement** : Toutes vos unités ont besoin de Ravitaillement pour continuer à bien fonctionner. Ce Ravitaillement est extrêmement important, surtout au cours de combats. Votre pays a des stocks de Ravitaillement centralisés dans votre Capitale et possède également divers dépôts dispersés dans le monde entier, si vous avez des territoires extérieurs (partout où ils sont déjà stockés ou là où vos Convois les déposent). Il vous faudra maintenir un niveau de Ravitaillement suffisant pour pouvoir avoir du succès. Vous pourrez utiliser une partie de vos excédents de Production (surplus) pour faire du commerce mais si la guerre vous en empêche ou si vous avez besoin de compléter vos importations, vous pourrez allouer de la CI à la production de Ravitaillement supplémentaire.
- **Production** : De la CI doit être allouée à la Production quand vous voulez utiliser la CI de votre pays pour produire des navires, des avions, des Divisions et beau-

coup d'autres choses. Vous verrez le niveau actuel de Production de CI dans la File d'attente de Production sur la partie gauche de l'écran (la fenêtre doit parfois être fermée et ouverte afin d'afficher des informations mises à jour), ce que nous verrons un peu plus tard.

- **Biens de consommation** : Tout comme les soldats ont besoin de Ravitaillement, la population d'un pays nécessite une certaine quantité de Biens de consommation pour être satisfaite. Quand vous êtes en guerre, la population se montrera compréhensive et reverra ses demandes à la baisse. Cependant, si vous n'allouez pas une certaine partie de votre CI afin de répondre à la demande en Biens de consommation, la population sera insatisfaite et la Dissidence augmentera, ce qui peut causer problème. Les soldats ont également besoin de Biens de consommation en période de paix.

Juste à gauche des barres de défilement de la CI, vous verrez une liste de Ressources avec des valeurs indiquant combien vous possédez de chaque ressource et à quel rythme les stocks augmentent ou diminuent. Voir A9.0 pour plus d'informations sur le type de Ressources.

En dessous de la liste normale de Ressources se trouve un emplacement réservé aux Bombes Atomiques. Une fois que vous maîtrisez la Technologie nécessaire, vous pourrez

produire des Bombes Atomiques. Vos stocks seront indiqués ici (voir P3.0 pour plus d'informations sur les Bombes A).

À gauche de l'Interface de Production, vous verrez trois catégories d'unités que vous pouvez construire : Les Divisions, les Flottes aériennes et les Flottes (unités terrestres, aériennes et navales). En dessous de ces en-têtes, vous verrez trois types d'options de Production – Brigade de rattachement (une Brigade isolée que vous pouvez rattacher à une Division existante de votre choix), Base aérienne et Port maritime. L'utilisation de l'Interface de Production d'Unités est expliquée de manière plus détaillée dans C2.0.

En dessous de ces boutons qui vous permettent de produire des choses se trouve la File d'attente de Production qui vous indique toutes les unités actuellement en cours de Production. Si la liste est plus longue que la fenêtre, vous verrez une barre déroulante sur le côté droit qui vous permettra de voir toutes les unités.

Sur la droite, chaque unité dans la File d'attente de Production vous indiquera les détails de l'unité en cours de Production – nom du navire, appellation de la Division, etc. À gauche est indiquée la date à laquelle l'unité devrait être prête, si l'unité passe par la File d'attente à la vitesse maximale et combien de CI l'unité consomme au total au cours de sa progression à travers la File d'attente. Les unités ne disposant pas de CI ou de priorité suffisantes pour être couvertes par la CI allouée seront vertes si elles sont produites à la vitesse maximale, jaunes si elles ne disposent que d'une partie des moyens nécessaires et rouges si elles ne progressent pas du tout dans la File d'attente (en cas de CI insuffisante).

Vous pouvez sélectionner l'ordre dans lequel vous voulez que vos unités soient produites en assignant une priorité avec les flèches rouges et vertes – vers le bas la priorité diminue, vers le haut elle augmente- et avec les boutons « d'Avance rapide » haut et bas (deux triangles l'un au-dessus de l'autre) qui vous permettent de déplacer une unité directement tout en haut ou tout en bas de la File d'attente. La sélection de la priorité vous aidera à maintenir les unités les plus importantes en bonne position dans la File d'attente, même quand vous n'avez pas suffisamment de CI pour construire tous les éléments de la File d'attente à la vitesse maximale.

Une liste de demandes d'Objets issues de vos Théâtres des Opérations est située en dessous de la File d'attente de Production, classée par quantités de Brigades, de Flottes aériennes et de Navires. Si vous voulez commencer à construire pour répondre à l'une de ces demandes, cliquez sur le bouton « Construire ». Une case à cocher vous permettant de demander à l'IA de déployer automatiquement vos unités dès qu'elles sont produites est située tout en bas de l'écran. Elles se dirigeront vers le Théâtre des Opérations selon les instructions que vous leur avez données ou selon les besoins.

Si vous cliquez sur « Déploiement Automatique », tout en bas de l'Interface, l'IA tentera de prendre des décisions judicieuses sur l'endroit où envoyer les unités produites, sauf bien sûr si vous l'avez déjà déterminé.

Sous les barres coulissantes de la CI, vous verrez deux sections concernant les Accords Internationaux. La première indiquera tous vos Accords Commerciaux actifs ainsi que ce qui est échangé. Une Info-bulle indiquera la quantité faisant l'objet de l'échange. Si cet Accord a été suspendu pour quelque raison que ce soit (manque de Ressources à échanger ou manque de Convois pour effectuer le Transport), il sera affiché en rouge. Pour annuler l'Accord Commercial, cliquez sur le « x » rouge juste à côté.

En dessous se trouve une case qui vous indique tous les Convois actifs, qu'il s'agisse de Convois de Ressources ou de Ravitaillement. La liste comprendra l'origine et la destination de chaque Convoi, ce qu'il transporte (info dans une Info-bulle) et le nombre d'unités de Convoi et d'unités d'Escorte. Les Convois inactifs ou manquants d'effectifs sont affichés en rouge. Le vert indique que tout fonctionne bien.

Les Navires de transport et les Escortes disponibles sont affichés dans la case supérieure. N'oubliez pas que les Convois de Transport (cargos) ne sont pas des Navires de Transport qui sont utilisés pour le Transport des troupes. Le bouton « Créer un Convoi » vous permet de mettre en place un nouveau Convoi, son utilisation est décrite dans H8.0.

## A5.5 INTERFACE DE TECHNOLOGIE

Dans le coin supérieur gauche de cette Interface, vous trouverez quatre barres coulissantes que vous pouvez utiliser afin de répartir le nombre de Points de Leadership que vous possédez. En fait, cela indique votre « main-d'œuvre intellectuelle ».

**Points de Leadership** – Chaque province contrôlée par votre pays génère une certaine quantité de points de Leadership que vous pouvez voir dans l'Interface de Province. Ces Points de Leadership sont mis en commun au niveau national et vous pouvez les distribuer de manière à gérer vos problèmes nationaux et vos besoins dans chacune des quatre catégories. Pensez à cette réserve comme à l'« état-major » de votre pays, qui peut être utilisé pour gérer les besoins importants.

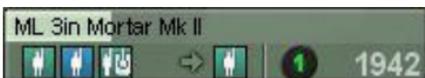
Vous pouvez diviser vos Points de Leadership en utilisant les barres coulissantes de l'Interface de Technologie. Les curseurs des barres coulissantes peuvent être bloqués de la même manière que ceux de l'Interface de Production, soit par un clic avec le bouton droit de la souris, soit par un double-clic avec le bouton gauche.

Vous pouvez distribuer les Points de Leadership entre les catégories suivantes :

- **Officiers** – Les officiers, sous-officiers inclus, devien-

nent la force qui guide vos unités militaires. Manquer d'officiers peut avoir d'importantes conséquences négatives sur vos capacités militaires de combat, ceci incluant la possibilité que les unités se dispersent plus facilement. Chaque Division requiert 100 Officiers pour avoir ses effectifs au complet.

- **Recherche** – La survie à long terme de toute grande puissance peut dépendre largement de la quantité de Recherche dans le domaine de la guerre qu'elle effectue et de la vitesse à laquelle cette Recherche progresse. Les pays de moindre importance, même s'ils ne rattraperont peut-être jamais les grandes puissances, peuvent compenser leurs faiblesses dans certains domaines en choisissant judicieusement leurs domaines de Recherche.
- **Diplomatie** – Le nombre et l'importance des missions Diplomatiques que vous effectuez afin de conclure des Traités et autres accords Diplomatiques avec d'autres nations dépendra du nombre Points de Diplomates dont vous disposez. Vous ne pouvez au maximum disposer que de 100 points simultanément. Si vous ne les utilisez pas, il vaut donc mieux les allouer ailleurs.
- **Espionnage** – Les Espions et dirigeants des Services de Renseignements de votre pays sont fournis par les Points de Leadership alloués à l'Espionnage.



La plus grande partie de l'Interface est occupée par une série de Technologies pouvant être étudiées. Les onglets placés le long de la partie supérieure de l'écran vous permettent de choisir des catégories de Recherche. À l'extrême-gauche de l'Interface de Technologie, vous trouverez, en dessous des barres coulissantes du Leadership, la File d'attente de Recherche. Elle fonctionne de manière semblable à la File d'attente de Production et indique les Technologies en cours de Recherche. Une liste complète des niveaux de Connaissances actuels de votre pays, dans toute une série de domaines Théoriques et Pratiques.

La fonction principale de l'Interface de Technologie réside dans le choix et la gestion des priorités de Recherche. Comme cela peut s'avérer plus compliqué que les fonctions des autres Interfaces dont il est question ici, tout ce qui concerne le fonctionnement technique de l'Interface et les images correspondantes se trouve dans E4.0.

## A5.6 INTERFACE POLITIQUE

La situation actuelle des Partis politiques dans votre pays est visible sur la droite. Le parti au pouvoir et la couleur correspondant à son Idéologie sont visibles tout en haut de cette colonne consacrée aux informations politiques.

Le tableau d'Organisation indique la « force » des structures politiques de chacun des principaux Partis Politiques de votre pays. Le Tableau de Popularité, qui n'est pas obligatoirement identique à celui de l'Organisation, indique le soutien relatif apporté à chaque Parti par la Population. Il est situé juste en dessous de l'Organisation. Les deux tableaux fonctionnent avec des codes de couleur indiquant l'Idéologie du Parti : bleu pour occidentale/libérale, rouge pour socialiste ou communiste et gris pour fasciste ou nazi. Les Info-bulles indiquent également quelle couleur représente quel parti. Les relations entre ces Partis sont abordées dans la Section de Politique Intérieure (F2.0).

Un indicateur de Guerre Stratégique (voir la section P pour plus d'informations sur la Guerre Stratégique) est placé juste en dessous des informations sur les Partis. Si vous êtes en Guerre, cela indiquera le statut positif ou négatif de votre Guerre Stratégique – c'est-à-dire, comment vos citoyens perçoivent la Guerre, ce qui aura une influence sur votre Unité Nationale.

En dessous, vous verrez les boutons servant à Mobiliser votre armée (voir F4.0), à Libérer des Pays (voir F8.0) et à Créer des États fantoches (voir F9.0).

Le coin supérieur gauche de l'Interface indique l'Idéologie du Parti au Pouvoir dans votre pays, ainsi qu'une icône affichant de quelle Faction le Parti est le plus proche. Il est également mentionné si et quand des Élections ont lieu pendant la période de gouvernement du Parti au pouvoir. Une liste de vos Chefs d'État et de Gouvernement ainsi que de vos Ministres en fonction est affichée en dessous.



Dans le coin inférieur gauche est située une liste de toutes les catégories de Lois que vous pouvez choisir. Cliquez sur une catégorie pour changer la Politique du Gouvernement par les Lois que vous éditez (voir F3.2). À droite se trouve une liste de tous les pays que vous avez Occupés ainsi que le type de Gouvernement d'Occupation que vous y avez instauré (voir F7.0).

Ceci ne constitue qu'un bref aperçu de l'Interface Politique. Vous trouverez plus de détails sur la manière dont chaque partie de l'Interface fonctionne dans la Section F.

## A5.7 INTERFACE DE RENSEIGNEMENTS

L'Interface de Renseignements permet de gérer tous les aspects de vos capacités d'Espionnage et de Reconnaissance. Elle vous permet également de visualiser toutes les informations importantes sur différents pays qui ont été découverts en utilisant l'un de ces instruments.

Les informations sur la situation de Renseignements à l'intérieur de votre pays se trouvent dans le coin supérieur gauche. L'Efficacité Partisane indiquée ici reflète combien vous êtes détesté dans les pays que vous pourriez occuper - plus cette valeur est élevée, plus les Partisans que vous aurez à combattre auront un niveau d'Expérience élevé. En dessous se trouve une liste de tous les pays, ce qui peut vous aider à prendre des décisions en ce qui concerne l'envoi d'Espions, etc. Cette liste peut être filtrée avec les boutons situés juste au-dessus.

Sur la droite, vous verrez une grande quantité d'informations sur le pays que vous avez sélectionné sur la Carte avant d'entrer dans l'Interface, ou sur n'importe quel pays que vous choisissez dans la liste de pays. Servez-vous des boutons le long de la liste d'Informations Militaires - Armée, Flotte aérienne et Flottille – pour passer des informations sur une sorte d'Unité Militaire à une autre. La quantité d'informations dont vous disposez sur chaque pays variera selon les opérations d'Espionnage que vous y effectuez, mais c'est ici que vous pouvez voir combien d'Espions sont actuellement dans ce pays, par le nombre indiqué dans le cercle. Vous pouvez également voir le niveau d'activité des

opérations de Contre-Espionnage de ce pays en jetant un coup d'oeil au nombre d'espions. Pour envoyer vos Espions en mission, vous devez passer par l'Interface située juste en dessous du nombre d'Espions.

Les rouages du système de Renseignements sont expliqués plus en détail dans la Section G (Renseignements).

## A5.8 ONGLET STATISTIQUES ( DOSSIER)

Quand vous cliquez sur l'onglet Statistiques, une série de tableaux contenant des informations importantes sur tous les pays - le vôtre inclus - sera affichée. Chacun de ces tableaux ou chacune de ces listes sera utile afin de déterminer comment vous vous débrouillez dans des domaines précis, pour planifier comment continuer et pour vous montrer les Unités Militaires dans un format que vous ne retrouvez nulle part ailleurs dans le jeu. Des tableaux et des diagrammes supplémentaires sont ajoutés au moment même où ce manuel est écrit, c'est pourquoi il est recommandé de se référer au **Guide stratégique HOI 3** pour plus d'informations la façon d'utiliser au mieux ces tableaux.

## COMMENT FONCTIONNE LE MONDE DE HOI 3

Il vaut mieux expliquer certaines choses au sujet de ce monde avant de se lancer dans la description des différentes Interfaces du jeu et sur la manière de gouverner un pays. Gardez en tête que ces valeurs sont tout à fait « moddables », c'est-à-dire qu'elles peuvent être modi-

fiées par des codeurs amateurs et qu'elles peuvent par conséquent être différentes d'un patch à l'autre et d'un « modd » à l'autre.

## A6.0 TERRAIN

Le Terrain peut avoir une importance vitale pour l'issue d'un Combat ainsi que pour les manoeuvres et le positionnement préliminaires. Les joueurs avisés seront toujours conscients du type de Terrain sur lequel leurs Unités se déplacent et se battent.

Toutes les pénalités et tous les bonus de Terrain sont appliqués au niveau des Divisions. Une Brigade fonctionnant parfaitement sur un certain type de Terrain partagera la moyenne de son avantage avec toutes les Brigades de sa propre Division.

### A6.1 TYPES DE TERRAINS

- **Plaines** – Des plaines ouvertes et des Terrains agricoles sur lesquels les armées peuvent se déplacer sans problème. Il n'y a pas de pénalités ou de bonus associés pour ce type de Terrain.
- **Désert** – un paysage sec avec peu ou pas de végétation. Cause des pertes (de Main-d'œuvre et de Force).
- **Arctique** – Des paysages gelés qui donnent du fil à retordre autant aux hommes qu'à l'équipement. Les Températures associées à ces régions causeront également des pertes.
- **Montagnes** – Des régions montagneuses qui limitent fortement la mobilité. Toutes les attaques ayant lieu dans les Montagnes font l'objet de pénalités mais les unités de Montagne sont moins pénalisées que les autres. L'Attrition est plus importante.
- **Collines** – Terrain inégal et vallonné qui peut ralentir les déplacements et limite la visibilité. Les Unités Motorisées et Mécanisées subissent une pénalité de déplacement. Les unités de Montagne sont moins pénalisées que les autres quand elles attaquent.
- **Forêt** – Les Forêts causent des Pénalités de mouvement à toutes les Unités et plus fortement aux Unités Motorisées et Mécanisées. Les attaques par des Unités Blindées ou Mécanisées sont pénalisées. Les Unités Aériennes auront également plus de mal à attaquer.
- **Bois** – Une version plus petite d'une Forêt qui comporte moins d'arbres. Les pénalités de combat seront semblables mais moins importantes.
- **Jungle** – Comme une Forêt, mais avec des complications supplémentaires telles que l'humidité, la chaleur et les broussailles. Donne lieu à des pénalités de Mouvement et d'Attaque. L'Infrastructure est généralement moins développée dans ces provinces, ce qui complique le Ravitaillement. Les températures élevées qu'on y trouve peuvent également causer de l'Attrition.

- **Marais** – Un Terrain détrempé qui ressemble aux Plaines ... en plus mouillé. L'eau est un problème pour les unités terrestres, ce Terrain donne lieu à des Pénalités de Mouvement, d'Attaque et de Ravitaillement. Les unités navales ont une pénalité d'attaque réduite. L'Attrition est plus importante.
- **Zones urbaines** - Villes et autres zones urbaines. Les unités qui ne sont pas blindées profitent d'un Bonus de Défense. Les unités blindées ont une Pénalité d'Attaque puisque les Zones Urbaines sont un cauchemar à attaquer.
- **Forts** – Même si elles ont déjà été mentionnées dans la partie « Bâtiments », elles ont un effet positif sur les modificateurs de défense quand elles sont attaquées, qu'elles soient maritimes ou terrestres, ce qui justifie leur présence dans la partie Terrain. Les attaquants subiront une Pénalité sur leur Efficacité ou Modificateur d'Attaque; cela signifie que les forteresses, tant qu'elles tiennent, réduisent le nombre de pertes définitives et d'organisation. Les Divisions qui ont des Brigades d'Ingénieurs ont une pénalité réduite sur l'attaque. Les Forteresses terrestres protègent la province entière des attaques puisqu'elles doivent être prises en compte dans les considérations stratégiques. Mais les Forteresses maritimes ne protègent que contre les attaques navales.

### A6.2 BORDURES DES TERRAINS

Certains types de Terrain particuliers ne s'appliquent que le long d'une ou plusieurs frontières entre les provinces.

- **Rivière** – Les Rivières font obstacle au Mouvement et augmentent la difficulté au cours des attaques. Les Pénalités sont réduites si la Division comprend une Brigade d'Ingénieurs (uniquement pour cette Division). Les unités navales ont également une pénalité réduite pour le Mouvement et l'attaque.
- **Détroits** – Un passage maritime assez large sur un littoral qui peut causer des retards importants sur le Mouvement mais qui peut être traversé par un ferry ou un navire et qui ne nécessite pas que les Unités terrestres soient transportées par bateau. Les détroits peuvent être bloqués par les Flottes ennemies et le Contrôle d'un ou des deux côtés du détroit aura pour effet de bloquer toute Flotte non maritime, l'empêchant de traverser à cet endroit. Le Mouvement et l'attaque à travers un détroit cause de sévères Pénalités, moins toutefois pour les unités navales.
- **Forts maritimes** – Tout comme les Forts Terrestres, les Forts maritimes protègent les défenseurs de pertes humaines et d'organisation en réduisant l'Efficacité de l'attaquant. Les Forts Maritimes ne sont efficaces que contre les attaques amphibies.

## A7.0 MÉTÉO

À la différence d'autres jeux qui utilisent un système de météo abstrait, HOI 3 dispose d'un système de météo complet, détaillé et réaliste. Il définit le système de haute et de basse pression, les niveaux d'humidité ainsi que les températures afin de déterminer les précipitations, la vitesse des vents et les mouvements des systèmes météorologiques. Cela peut s'avérer utile de pouvoir anticiper l'évolution des conditions météorologiques. La plupart de ces détails ne sont visibles que dans le Type de Carte Météo (voir A4.3), où des Infobulles vous fournissent des informations supplémentaires.

La météo de chaque province est décrite par quatre valeurs :

- **Température (Celsius)** – La température est utile pour prévoir des conditions de Terrain tels que la Boue ou le Gel.
- **Pression** – La pression barométrique est ce qui fait que la Météo se déplace sur la carte. Ne perdez pas de vue les zones de pression afin d'avoir une idée de l'évolution du temps.
- **Vitesse du vent** – La vitesse du vent a une influence sur où et quand les fronts météo se déplacent. Il peut également avoir un effet sur les Missions Aériennes.
- **Humidité** – le niveau d'Humidité se rapporte aux précipitations et vous aide à les prévoir.

Ces valeurs ont différents effets :

- **Couverture nuageuse** – Un ciel couvert peut entraver ou empêcher certaines Missions Aériennes.
- **Précipitations/ Tempête** – La Pluie, la Neige ou la Tempête peuvent avoir des conséquences sur la Détection et le Combat.
- **État du sol** – Le Mouvement et le Combat peuvent être affectés si le sol est Boueux ou Gelé.



## A7.1 TENDANCES CLIMATIQUES

Ne perdez pas les Tendances climatiques de vue, leurs déplacements sur la Carte peuvent vous permettre d'anticiper et de prévoir quand vous pourriez être confronté à des conditions climatiques représentant un avantage ou un inconvénient pour une offensive. En mer, la Météo a une grande importance sur la visibilité à des fins de Détection, ce qui est un facteur clé pour le Combat Naval. Cela peut également avoir un effet négatif sur le Combat. Voir L5.5

pour plus d'information sur la façon dont la Météo affecte tous les effets du jeu.

Les prévisions météorologiques et leur effet sur vos opérations sont largement prévisibles. Par exemple, le temps sera couvert là où il pleut. Cela aura des conséquences pour de nombreuses Missions Aériennes. S'il continue à pleuvoir, le taux d'Humidité diminuera et la Pluie finira par s'arrêter, les nuages ayant déversé toute leur humidité. La Neige fonctionne de la même manière, la seule différence étant la Température. Une fois que l'Humidité aura suffisamment baissé, la Couverture nuageuse commencera à se disperser et la Pluie diminuera constamment. C'est le moment où, en tant que stratège, vous devez prévoir que les Missions Aériennes seront à nouveau possibles d'ici peu, autant pour vous que pour vos ennemis. La Pluie finira par s'arrêter, même si quelques Nuages dispersés peuvent subsister, selon les conditions météorologiques.

La Pluie augmentera également la probabilité de sol Boueux, ce qui peut avoir des effets dévastateurs sur vos opérations de Combat et sur votre capacité à Ravitailler vos armées. La Neige et les températures glaçantes peuvent causer un sol Gelé, ce qui rendra les choses plus difficiles pour vos troupes de Combat quand le sol dégèle avec la chaleur et transforme la glace en Boue. Les températures élevées ne sont pas faciles à supporter pour vos soldats.

## A7.2 CONDITIONS MÉTÉO

Les Conditions Météo peuvent se manifester sous les formes suivantes :

- **Couverture Nuageuse** – Si le taux d'humidité est élevé mais pas assez pour qu'il pleuve, le ciel sera alors couvert, ce qui a un effet sur les missions aériennes.
- **Pluie** – quand le taux d'Humidité est élevé, il peut pleuvoir. Plus les températures sont basses, plus la probabilité de Pluie augmente même avec un taux d'Humidité relativement bas. Une province comportant des Collines et des Montagnes aura une plus forte probabilité de Pluie, celle-ci pouvant se produire avec un taux d'Humidité moindre. La Pluie ou la Neige feront que la province « se débarrassera » de son humidité, causant finalement l'arrêt de la Pluie ou de la Neige.
- **Tempête** – Une Tempête se produit quand il pleut et que la Vitesse du vent est supérieure à 49 kmh (c'est-à-dire, Grand Frais sur l'échelle de Beaufort). Cela aura un effet sur le Combat et sur la Détection et empêchera les Missions Aériennes.
- **Neige** – La Neige est formée par les mêmes conditions que la Pluie, sauf que les Températures doivent être en dessous de zéro. Tout comme la Pluie, la Neige arrêtera une fois que le taux d'Humidité de la province aura suffisamment baissé.
- **Blizzard** – Un Blizzard se produit lorsque la Neige est

combinée à des Vents dépassant les 49 kmh (Grand Frais). C'est une Tempête d'hiver, avec les mêmes effets, les effets des conditions hivernales en plus.

- **Sol gelé** – Pour que le sol gèle, la Température doit être en dessous de zéro pendant un certain temps ou la province doit avoir des conditions de Blizzard ou de Tempête. Si la Température de la Province dont le sol est gelé se réchauffe et passe au-dessus de zéro, le sol dégèlera alors, ce qui peut engendrer un sol Boueux.
- **Sol Boueux** – Le Sol Boueux peut se former quand une province est sous la Pluie ou la Neige, modifiées par le type d'Infrastructure et de Terrain. Cela peut aussi se produire quand la Température d'une Province dont le sol est gelé se réchauffe et passe au dessus de zéro. Les Marais et la Jungle ont une probabilité de Sol Boueux plus élevée. Le Sol Boueux ralentit le Mouvement des Unités Terrestres et fait augmenter « l'Impôt de Ravitaillement », le coût pour faire parvenir le Ravitaillement aux unités.

Voir le tableau dans L5.5 pour plus d'informations.

**N'oubliez pas qu'au moment où ce manuel est écrit, la Météo est encore en cours de développement et que des modifications seront effectuées avant que vous n'ayez la version finale entre les mains. Il serait recommandé de vous référer au Guide Stratégique HOI pour plus de détails et pour des informations plus précises sur comment fonctionne le système de la Météo et sur son influence sur les Opérations militaires.**

## A8.0 HEURE DU JOUR

Comme **HOI 3** est basé sur des tours horaires, l'Heure du jour est un facteur décisif pour les joueurs à cause des horaires compliqués qui doivent être observés par les armées parfaitement coordonnées. Pour les Missions Aériennes en particulier, il doit être spécifié si elles sont uniquement de jour, uniquement de nuit ou les deux. La Nuit a un effet particulièrement négatif sur l'Efficacité des Missions, à moins que des Technologies telles que la Recherche Aérienne ou le Radar de Navigation aient été recherchées. La Nuit joue également un rôle important dans le Combat Terrestre : les attaques de Nuit perdent aussi en Efficacité. Prévoir exactement le moment des attaques à un moment particulier de la journée peut être une stratégie importante pour remporter la partie.

## A9.0 RESSOURCES

Juste à gauche des barres de défilement de la CI, vous verrez une liste de Ressources avec des valeurs indiquant combien vous possédez de chaque Ressource et à quel rythme les stocks augmentent ou diminuent. Les types de Ressources sont les suivants :

- **Énergie** : Ce sont les combustibles autres que le Pétrole

et le Carburant (comme le charbon) qui sont nécessaires au fonctionnement de votre pays, ainsi que l'énergie hydroélectrique ou autres sources d'énergie. Les Usines utiliseront 2 Énergie pour produire 1 CI et si vous manquez d'Énergie, vos Usines arrêteront de produire de la CI au maximum.

- **Métal** : Représente les besoins en minerai de votre industrie, comme le fer et l'acier, mais également des métaux moins utilisés comme le fer-blanc et le cuivre. Chaque CI requiert 1 Métal, donc si vous manquez de Métal, votre CI ne sera peut-être pas complètement utilisée.
- **Matériaux rares** : Ce sont les minerais et les Ressources moins connus ou moins disponibles dont votre pays a toutefois besoin pour pouvoir opérer en tant que complexe industriel, tels que l'antimoine, le manganèse, l'or, le caoutchouc ou encore les phosphates. Comme ils sont rares, il est possible que votre pays ne les produise pas et que vous ayez besoin de les Échanger – et si vous êtes en guerre, alors, bonne chance, parce qu'il est possible que vous ayez à les conquérir à la place ! Chaque CI requiert un ½ point de Matériaux rares.
- **Pétrole brut** : C'est le Pétrole non raffiné, comme il jaillit du sol, ce qui n'est en général pas spécialement utile, à part à brûler, peut-être. Le Pétrole brut doit être acheminé vers votre Capitale, où vos raffineries le transformeront en Carburant qui pourra être utilisé par vos unités militaires. Le taux de conversion est déterminé par votre CI disponible, sur une base de un pour un par CI, mais peut être modifié par des avancées en Technologie.
- **Ravitaillement** : Cela représente le matériel, comme la nourriture, dont toutes les unités militaires ont besoin pour pouvoir fonctionner, même quand elles ne font rien. Le Mouvement et le Combat peuvent augmenter sensiblement les besoins en Ravitaillement d'une unité.
- **Argent** : Représente vos réserves d'argent, qui peuvent parfois s'avérer plus utiles que les Ressources ordinaires. Vous ne dépensez pas d'argent pour « acheter des unités » (qui ont besoin de CI), mais l'Argent peut être utilisé pour effectuer des Échanges contre des Ressources ou du Ravitaillement en provenance d'autres pays (voir D8.0), ce qui approvisionne votre CI, dont vous avez besoin pour votre machine de guerre.
- **Carburant** : C'est le pétrole raffiné et utilisable par les machines. Vous devez répartir le carburant entre toutes les unités Motorisées ou Mécanisées ainsi qu'entre les unités aériennes et Navales, où qu'elles se trouvent, si vous ne voulez pas qu'elles se déplacent trop lentement ou pas du tout.
- **Bombes atomiques** : Une fois que vous disposez de la Technologie nécessaire, vous pourrez alors produire des Bombes atomiques. Vos stocks seront indiqués ici (voir P3.0).

# ★ B ★ ÉCONOMIE

## B1.0 CAPACITÉ INDUSTRIELLE (CI)

Dans le jeu **HOI 3**, le potentiel économique de votre pays est représenté en termes de Capacité Industrielle (généralement signalée par les initiales CI) et qui correspond globalement à une mesure du nombre d'« Usines » dont vous disposez dans l'ensemble de vos régions. Chaque « Usine » représente des centaines d'autres usines modifiées par les Avancées Technologiques, les Ministres et autres facteurs.

La CI est générée au quotidien et bien qu'elle puisse s'apparenter à un revenu quotidien, elle ne s'accumule pas comme l'Argent. Si vous ne l'utilisez pas, elle s'épuise; il est donc plus efficace de la percevoir comme une « Bande passante » quotidienne (pour employer un terme informatique) : elle correspond à ce que vous voulez faire produire par votre industrie chaque jour.

En tant que responsable de votre économie et commandant en chef de vos armées, vous devez décider de ce que vous désirez produire en répartissant la CI entre les Biens de Consommation, le Ravitaillement, les Améliorations, les Renforts et la Production.

Ces trois valeurs sont affichées dans le menu d'information sous différentes catégories : CI perdue, CI disponible et CI de base.

La **CI gaspillée** fait référence à la somme de CI disponible que vous n'avez pas encore allouée (qui est donc disponible mais qui ne sert à rien). Cette valeur est à prendre en considération, car elle signifie que vous n'utilisez pas votre économie à son maximum et que vous devriez envisager d'augmenter le volume de Production ou le modifier afin d'utiliser les points qu'il vous reste.

La **CI disponible** est votre CI de base, modifiée par vos Ministres, vos Ressources disponibles, votre Politique et vos Lois, ainsi que toutes les Avancées Technologiques que vous avez entreprises et qui ont amélioré votre industrie.

La **CI de base** fait référence au nombre total d'usines de votre pays et au pourcentage des Usines Occupées moins toutes les usines ayant été détruites par les bombardements ou occupées par l'ennemi.

La Capacité Industrielle doit être « alimentée » par les Ressources pour fonctionner, comme l'explique la section A9.0; gardez donc à l'esprit que la CI gaspillée est la CI que vous n'utilisez pas moins la CI disponible, qui elle-même

peut être déduite de votre potentiel par des pénuries de Ressources ou des Combats. Votre potentiel de production réel n'est visible que si vous disposez de suffisamment de Ressources et que vous êtes capable de protéger votre industrie.

Les Lois ainsi que les Ministres, certaines Techs et les dommages de Combat ont un impact sur la CI disponible.

## B2.0 DEMANDE DE RESSOURCES

Chaque CI (soit chaque unité d'Usine) nécessite un certain nombre de Ressources pour pouvoir fonctionner : 2 Énergie, 1 Métal, et 1/2 Matériaux rares.

Vous allez devoir conserver des stocks disponibles de ces Ressources, pour les utiliser en cas de besoin. Si, pour une quelconque raison, les stocks de Ressources passaient en dessous du volume nécessaire pour un jour, vos Usines commenceraient à fermer et votre CI disponible serait réduite à un niveau supportable par les Ressources disponibles. Plus vous alimentez vos stocks en Ressources, en commerçant ou en ouvrant de nouvelles routes de Convois, plus vous disposerez de CI.

## B3.0 RESSOURCES ET ÉCHANGES

Les Ressources ne peuvent être achetées qu'au moyen d'Argent, que vous pouvez gagner via la Production de Biens de Consommation ou par le biais d'Accords Commerciaux. Consultez la rubrique D8.0 pour plus de détails à propos des Échanges Commerciaux.

Les Échanges Internationaux incluent le transport de biens, ce qui signifie que les Ressources que vous Échangez peuvent être attaquées par des Sous-marins et des Pillards en temps de guerre. L'acheteur doit toujours faire transporter ses Marchandises sur sa propre flotte.

Mais il existe une exception : si deux pays se trouvent sur le même continent, ils peuvent Commercer entre eux par voie terrestre.

## B4.0 DETTES

En temps de guerre, vous avez la possibilité d'entrer en Dettes, une Décision que vous pouvez prendre ou non, et qui vous permet d'acheter des biens sur le marché mondial par Crédit de Guerre.

Il s'agit d'une décision à double tranchant car c'est un échange Diplomatique et non une Décision Politique. Les deux pays doivent trouver un Terrain d'entente pour pouvoir utiliser le Crédit.

## **B5.0 RÉGLEMENTATION SPÉCIALE KOMINTERN**

Les pays du Komintern peuvent allouer des Ressources à d'autres pays du Komintern sous forme de cadeau (soit à titre gracieux). Au départ, il s'agit d'une règle accidentelle, car seuls les pays du Komintern sont cantonnés sur des continents différents.

## **B6.0 PÉTROLE ET CARBURANT**

Plutôt que de n'avoir à vous inquiéter que des approvisionnements en Pétrole, le jeu **HOI 3** offre un système plus réaliste dans lequel le Pétrole a besoin d'être raffiné pour devenir du Carburant. Vous devez en premier lieu vous procurer du Pétrole et le ramener chez vous, où vous allez pouvoir le raffiner et le transformer en Carburant pour alimenter votre machine de guerre. Vous pouvez aussi transformer vos Ressources énergétiques (par exemple le Charbon) en Pétrole Brut, au moyen d'un procédé qui peut être amélioré par de nouvelles Conversions Technologiques. En améliorant vos Méthodes de Raffinement, vous devenez capable de transformer du Pétrole en Carburant beaucoup plus rapidement. Votre taux de Conversion Pétrole/Carburant est basé sur votre CI, modifiée par votre Technologie dans ces domaines. Vous pouvez échanger Pétrole et Carburant avec d'autres pays.

Les navires, véhicules et autres machines ont besoin de Carburant raffiné plutôt que de Pétrole Brut pour pouvoir fonctionner. Si les unités, les véhicules motorisés ou mécanisés nécessitant du Carburant ne sont pas directement reliés par une Ligne de Ravitaillement avec la Capitale, alors un Convoi doit transporter le Carburant vers le Dépôt le plus proche. Consultez la Section H pour plus de détails à propos des Convois et des Dépôts.

## **B7.0 ARGENT**

L'Argent est généré en fonction de votre Capacité Industrielle et de votre production de Biens de Consommation. L'Argent est également acquis sur le marché mondial lorsque vous Échangez vos surplus de Ressources. Pour cette raison, on attend des pays qu'ils soient capables de faire des économies en temps de paix. L'Argent est utilisé pour acheter des biens, tels que des Ressources sur le marché mondial (Échanges). Si un pays dépense tout son Argent en temps de guerre, il peut décider de se mettre en état de Dette afin de pouvoir acheter des biens par « crédit de guerre ».

## **B8.0 BIENS DE CONSOMMATION**

Les Biens de Consommation représentent toutes les choses utiles au quotidien – alimentation, carburant, objets pour le foyer, etc. En temps de guerre, les individus se montrent en général plus compréhensifs et manifestent moins de besoins pour les Biens de Consommation. Il reste néanmoins nécessaire de conserver ce genre de produits à portée de main, pour satisfaire la population. Dans le cas contraire, la Dissidence augmenterait et l'Unité Nationale en souffrirait.

Vous devez produire un niveau minimum de Biens de Consommation, qui se situe en dessous du niveau auquel vous commencez à entrer en Dissidence. Toutefois, si vous voulez éviter ou réduire la Dissidence, vous devez produire un volume supérieur de Biens de Consommation en utilisant les curseurs de l'Interface de Production. Le niveau de demande en Biens de Consommation peut être modifié au travers de Lois Éducatives ou Industrielles, de Ministres et d'Idéologies Gouvernementales que vous soyez ou non en Guerre. Si votre pays a perdu beaucoup de ses Points de Victoire en guerre – si vous perdez – la demande de vos citoyens en Biens de Consommation sera elle aussi réduite.

En temps de paix, toutes les unités militaires ont aussi besoin d'un certain volume de Biens de Consommation, bien que ce besoin se termine en cas de Mobilisation totale, car les besoins des unités passent de préoccupations ménagères à de pures préoccupations de guerre. Un taux de Neutralité plus élevé réduit le besoin de vos Unités en matière de Biens de Consommation.

## **B9.0 ÉPUISEMENT DE GUERRE (EG)**

Les pays qui se trouvent en guerre depuis longtemps voient leur niveau d'Épuisement de Guerre (EG) augmenter et n'ont plus vraiment envie de continuer à se battre. Des Événements tels que des défaites au combat, la perte de territoires et la Stratégie de Guerre auront une influence sur le moral des troupes. Cela n'a aucune conséquence en temps de guerre, mais une fois revenus en temps de paix, les pays à EG élevé seront moins motivés pour affronter une nouvelle guerre. L'EG est exprimée comme une augmentation de la Neutralité d'un pays, une fois que la guerre est terminée. Cette Neutralité, influencée par l'EG, diminuera au fil du temps jusqu'à disparaître.

## **B10.0 MOBILISATION**

### **B10.1 MOBILISATION EN TEMPS DE PAIX**

Il existe des restrictions concernant la vitesse à laquelle et la manière par laquelle vous pouvez vous préparer avant que la Guerre ne soit réellement déclarée. Les Démocraties auront particulièrement du mal à expliquer pourquoi elles entrent en Guerre, sans raisons valables.

Ces raisons peuvent provenir de Menaces

Internationales, qui sont représentées par des valeurs de Menace (voir D3.0). Lorsque la menace économique grandit sur votre pays, vous avez plus de liberté dans votre préparation à la Guerre. Cette liberté est formulée en termes de Valeurs de Neutralité moindres. Autrement, vous devez organiser votre temps et définir des priorités en fonction des outils dont vous disposez.

### **B10.2 RELANCE INDUSTRIELLE - ÉCONOMIE DE GUERRE**

De façon globale, une économie peut être considérée comme une « économie civile », une « économie de guerre » ou quelque chose entre les deux. Certains Gouvernements (Fascistes, par exemple) peuvent finir par convertir une partie de leur économie en « économie de guerre » avant même d'être en guerre. D'autres Gouvernements peuvent être en Guerre mais ne pas souhaiter engager complètement leur économie dans la Guerre.

Le procédé économique d'engagement en cas de Guerre est appelé « Relance ». Vous pouvez influencer la Mobilisation de votre économie civile au travers de Lois Économiques, en optant pour une économie plus Mobilisée. Vous pouvez également vous servir des Lois Politiques pour

répondre à vos besoins. Vos Lois Économiques peuvent être limitées par le Type de Gouvernement de votre pays et par le Niveau de Menace. Si la Menace diminue, votre politique de relance doit évoluer en conséquence, ou vous devrez accepter une pénalité pour votre Unité Nationale. Certaines Lois Économiques et Civiles ne sont autorisées que si vous êtes en Guerre, en fonction du type de votre Gouvernement ou si vous faites face à une forte Menace.

La population de votre pays attend de vous que vous mettiez fin à la Mobilisation une fois la paix revenue. Si vous ne le faites pas, la Dissidence augmentera. Certaines options, telles que des Lois que vous aurez définies, peuvent être annulées afin de correspondre à un état de paix. Vous pouvez également sélectionner Démobiliser dans l'Interface Politique, si vous aviez Mobilisé vos Réserves auparavant.

### **B10.3 RÉSERVES (UNITÉS)**

Mettre sur pied des Divisions militaires telles que des Réserves peut aider à augmenter votre potentiel militaire sans pour autant augmenter rapidement vos dépenses pour leur maintien. Lorsque vous Mobilisez, ces Unités augmenteront leur Force afin de se tenir prêtes. Le coût des Réserves en temps de paix dépend de vos Lois Nationales.



# \* C \*

# PRODUCTION

Vous devez gérer la Production Industrielle de votre pays au moyen de l'Interface de Production et de la File d'attente de Production, la liste qui gère vos projets en cours (voir la section A5.4).

## C1.0 MAIN-D'ŒUVRE

Lorsque vous Produisez des unités, il n'existe non seulement une demande économique mais également le besoin de disposer d'une Main-d'œuvre suffisante pour remplir l'unité. La Main-d'œuvre est générée comme une Ressource de chaque région Contrôlée, bien qu'elle soit moins volumineuse dans les régions conquises que dans les régions que vous contrôlez. Les régions d'outremer, même si elles vous appartiennent, apportent moins de Main-d'œuvre que celles se trouvant sur le même continent que votre Capitale.

La Main-d'œuvre est considérée comme un ensemble qui peut être utilisé pour produire des unités et qui par la suite est « contenu » par ces unités; toutefois, les unités « manqueront » de Main-d'œuvre à cause de l'Attrition due aux rotations de routine ou aux pertes dues aux maladies ou à l'environnement. Aussi, chaque unité a une demande mensuelle de Main-d'œuvre sous forme de Renforts.

La Main-d'œuvre est influencée par la Mobilisation et les Lois de Conscription.

## C2.0 INTERFACE DE PRODUCTION DES UNITÉS

### C2.1 INTERFACE DE CONSTRUCTION DES DIVISIONS

Les nouvelles Unités Terrestres doivent être construites comme des Divisions comprenant entre deux et cinq Brigades et avec des Effectifs de départ minimum de 5000. Les « Divisions » à Brigade Unique sont construites au moyen de l'Interface de Rattachement des Brigades, et peuvent comprendre moins de 5000 unités, mais ne seront pas considérées comme une Division jusqu'à ce qu'elles atteignent ce nombre. Au début, votre pays disposera d'un nombre limité de Brigades par Division, mais avec une Technologie Avancée, ce nombre peut être augmenté.

Les Brigades sont soit des Brigades de Combat ou des Brigades de Soutien. Normalement, vous souhaiterez que chaque Division dispose d'au moins une Brigade de Combat. Les Brigades de Soutien restent derrière les lignes pour por-

ter assistance aux Brigades de Combat en cas de besoin.

En haut de l'Interface se trouvent les différentes valeurs de Combat et valeurs d'Organisation et chaque Brigade dispose d'un nombre défini pour chaque valeur représentant ses capacités dans ce domaine. Pour plus de détails à propos de ces valeurs, consultez le tableau dans C2.0 ci-dessus.

Lorsque vous cliquez sur les Brigades pour les construire, elles apparaissent dans la Fenêtre de Création de Division, située à droite et qui indique le nombre de Brigades que vous avez sélectionné ainsi que le nombre de Brigades autorisées. La fenêtre indique les statistiques cumulatives des Divisions que vous avez proposées. Cliquez sur le «x» d'une Brigade dans la fenêtre de Création de Divisions pour supprimer cette Brigade.

Au-dessus de la Fenêtre de Création des Divisions vous apercevrez une image du type de Brigade que vous avez sélectionné ainsi qu'une icône bleue indiquant quelles Connaissances Pratiques en Technologie augmenteront par la production de la Brigade.

N'oubliez pas que les divisions ayant un taux de Faiblesses combiné se situant entre 33 et 66 profiteront d'un bonus d'Armes combinées au combat.

Si vous préférez utiliser des Divisions présélectionnées, vous verrez une série de modèles affichés dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez choisir un de ces modèles pour construire une Division standardisée, du type de celles que votre pays construit habituellement. Vous pouvez également modifier un modèle vide ou qui existe déjà et vous servir de « Sauvegarder Modèle » pour conserver ces caractéristiques et les réutiliser plus tard.

Dans le coin inférieur droit de votre écran, vous verrez un indicateur de durée prévue de construction de la Division et son coût en CI et en Main-d'œuvre. Vous pouvez choisir de construire une ou plusieurs Unités identiques en sélectionnant en « Série » pour construire les Unités l'une après l'autre, ou « Parallèle », pour envoyer plusieurs Unités simultanément dans la File d'attente de Production. Si vous sélectionnez « Parallèle », les coûts en CI et en Main-d'œuvre refléteront les modifications du nombre d'Unités choisies. Si vous sélectionnez en « Série », la durée de construction prévue sera modifiée selon le nombre d'Unités à construire.

## Master Unit Values List

	Unit Value	Land	Air	Navy	Meaning or Purpose
	Strength	x	x	x	Percentage of maximum Strength; % Troop strength for land units
	Organization	x	x	x	Unit's ability to effectively coordinate in battle
	Combat Width	x			How much space the unit's Combat divisions take on the Front
	Soft Attack	x	x		Unit's ability to attack "soft" elements of land units (e.g. infantry)
	Hard Attack	x	x		Unit's ability to attack "hard" elements of land units (e.g. armor)
	Anti-Air (Air Attack)	x			Unit's ability to counterattack against enemy aircraft
	Defensiveness	x			Unit's ability to avoid damage while in defensive Combat
	Toughness	x			Unit's ability to avoid damage while on the offensive in Combat
	Air Defense	x	x	x	Unit's ability to avoid damage inflicted by enemy aircraft
	KPH	x	x	x	Unit speed
	Suppression	x			Unit's ability to prevent revolts by rebels or partisans
	Supply Consumption	x	x	x	Unit's daily Supply consumption
	Fuel Consumption	x	x	x	Unit's daily Fuel consumption (when operating)
	Build Cost (IC)	x	x	x	Unit's daily cost in IC to be built
	Manpower Cost	x	x	x	How much Manpower the unit will require to be built
	Time to Build	x	x	x	How many days it will take the unit to be constructed (at IC cost)
	Softness	x			The percentage of the unit which is considered a "soft" target
	Sea Attack		x	x	Unit's ability to attack Ships
	Air Attack (Anti-Air)		x	x	Unit's ability to attack aircraft
	Strategic Attack		x		Unit's ability to attack Strategic targets, like infrastructure, resources & IC
	Surface/Sea Defense	x	x	x	Unit's ability to avoid damage from Land or Naval Anti-Aircraft fire
	Naval Detection	x	x		Unit's ability to Spot enemy ships
	Air Detection	x	x		Unit's ability to Spot enemy air units
	Sub Detection			x	Unit's ability to Spot enemy submarines
	Transport Capability		x	x	Unit's ability to Transport friendly troops (Transport Weight)
	Maximum Mission Range		x	x	Unit's maximum range from base to perform missions and return
	Firing Distance			x	Ship's preferred fighting range in naval Combat
	Hull Value			x	Ship's hull strength and ability to take damage
	Positioning			x	Ship's advantage in finding the proper position of advantage in Combat
	Convoy Attack			x	Ship's ability to attack enemy convoys
	ASW Attack			x	Ship's ability to attack enemy submarines
	Visibility			x	Ship's vulnerability to being Spotted
	Shore Bombardment			x	Ship's ability to attack adjacent land units

Vous pouvez cocher la case « Réserves » pour construire les Unités en tant qu'Unités de Réserve (voir C4.0). Quand elles sont construites, elles comportent les restrictions s'appliquant aux Divisions de réserve.

Les Brigades peuvent être détachées et rattachées à d'autres Divisions après avoir été construites, au moyen des boutons Réorganiser et Fusionner. Au moyen du bouton Rattachement de la Brigade dans l'Interface Production, vous pourrez construire des Brigades individuelles pour les rattacher de cette façon.

Une fois que vous avez terminé, vous pouvez soit Fermer sans sauvegarder l'Unité, soit Démarrer la Production au moyen des boutons situés en bas de l'écran.

### C2.2 INTERFACE DE RATTACHEMENT DE BRIGADE

Depuis cette Interface, vous construisez des Brigades individuelles, qui peuvent être rattachées à une Division déjà existante ou qui peuvent opérer indépendamment. Les Brigades indépendantes peuvent être risquées, mais sont parfois utiles. Il peut sembler plus simple de rattacher une Brigade à une Division déjà existante. La plus grande section de l'Interface de Rattachement de Brigade est identique au tableau décrit dans l'Interface de Construction d'une Division.

Vous n'avez qu'à sélectionner le type de Brigade que vous souhaitez construire puis décider ou non d'en construire plus d'une en Série ou en Parallèle. Le coût en

CI, en Main-d'oeuvre et la Durée de construction seront affichés et vous aurez la possibilité de construire cette Brigade comme une unité de Réserve (voir C4.0). Les valeurs de l'unité sont les mêmes que celles des Unités Terrestres (voir le tableau de la rubrique C2.0).

Une fois terminé, vous pouvez soit Fermer sans sauvegarder l'Unité, soit Démarrer la Production au moyen des boutons situés en bas de l'écran.

### **C2.3 INTERFACE DE CONSTRUCTION DES FLOTTES AÉRIENNES**

Cette Interface est très similaire à celle de Construction d'une Division, à la différence qu'il n'existe aucun modèle, car chaque Flotte Aérienne est constituée d'un seul type d'avion; le modèle précis de chaque groupe évolue en fonction des Avancées Technologiques.

En haut de l'Interface, vous pourrez voir les différentes valeurs de Combat et d'Organisation. Chaque Flotte Aérienne est associée à un nombre pour chacune des valeurs, correspondant à ses capacités dans le domaine en question. Pour plus de détails à propos de ces valeurs, consultez le tableau ci-dessus, dans la section C2.0.

Lorsque vous sélectionnez un type d'avion, vous avez accès à ses caractéristiques dans une petite fenêtre située dans la partie inférieure gauche de votre écran. Une image de l'avion est affichée, ainsi que son nom et sa description. En dessous du nom, vous verrez le Niveau de Technologie de chacun des composants. Par exemple, un avion construit en 1941 peut être équipé de composants de type « Modèle 1941 » pour son moteur, son réservoir de carburant, sa structure etc. Mais il peut également être équipé d'un modèle de Radar de détection moderne et d'un Armement obsolète, en fonction de votre niveau de Technologie dans chacune de ces catégories.

Sur la partie inférieure droite de votre écran, vous verrez une estimation du temps nécessaire à la construction de l'avion, ainsi que son coût en CI et son coût en Main-d'oeuvre. Vous pouvez encore une fois décider de construire plusieurs unités identiques en optant pour une construction en Série ou en Parallèle. Les statistiques de coût et de temps de construction changent en fonction du nombre que vous aurez choisi. Sous les statistiques, vous apercevrez une icône bleue représentant un avion, qui indiquera le type de Technologie qui profitera de Pratique lors de la production de cet avion.

Une fois terminé, vous pouvez soit Fermer sans sauvegarder l'Unité soit Démarrer la Production au moyen des boutons situés en bas de l'écran.

### **C2.4 INTERFACE DE CONSTRUCTION DE FLOTTILLE**

L'Interface de Construction de Flottille est similaire en apparence à l'Interface de Construction de Flotte Aérienne, mais ses fonctions sont plus proches de l'Interface de construc-

tion de Divisions car vous avez plus de contrôle sur les modifications des Navires que vous construisez.

En haut de l'Interface, vous pourrez voir les différentes valeurs de Combat et d'Organisation. Chaque Navire est associé à un nombre pour chacune des valeurs, correspondant à ses capacités dans le domaine en question. Pour plus de détails à propos de ces valeurs, consultez le tableau ci-dessus, dans la section C2.0.

Lorsque vous sélectionnez un type de Navire depuis le tableau, une « Copie de référence » du Navire en question apparaît sous le tableau afin que vous puissiez vous faire une idée de ces valeurs plus facilement pendant que vous le modifiez à votre guise. Tout comme dans l'Interface de Construction de Flotte Aérienne, vous voyez une image du Navire, son nom et sa classe (la classe correspondant au modèle du Navire), ainsi qu'une liste des composants modifiables. Plus votre niveau Technologique augmente, plus vous avez de possibilités de modifier et d'ajouter de nouveaux composants sur les Navires que vous venez de construire. Dans certains cas, il peut être intéressant économiquement d'avoir recours à des composants obsolètes. Vous décidez. Certains types de composants peuvent être grisés, ce qui signifie qu'il n'existe aucun composant alternatif pour cet élément.

Sous l'écran de sélection du Modèle, vous verrez une fenêtre qui vous demandera si vous souhaitez « Ajouter un GAE »; cette option est toutefois grisée pour tous les Navires sauf pour les Porte-Avions. Cela se rapporte aux GAE (voir C3.0), que vous pouvez construire puis assigner à vos Porte-Avions. Pour cela, cochez simplement la case et le nombre total de GAE que le Porte-avion peut transporter sera ajouté à votre File d'attente de Production une fois que la commande sera acceptée.

Gardez en tête que même si les Navires de taille croiseur et plus grands représentent des Navires individuels, les Destroyers, Sous-marins et Navires de Transport représentent plusieurs Navires de ce type, organisés en escadrons ou flottilles qui fonctionnent comme une seule unité.

Sur la partie inférieure droite de votre écran, vous verrez une estimation du temps nécessaire à la construction du Navire, ainsi que son coût en CI et son coût en Main-d'oeuvre. Vous pouvez encore une fois décider de construire plusieurs unités identiques en optant pour une construction en Série ou en Parallèle. Les statistiques de coût et de temps de construction changent en fonction du nombre d'unités que vous aurez choisi de produire. Sous les statistiques, vous verrez une icône bleue représentant un navire, qui indiquera le type de Technologie qui bénéficiera de Pratique quand vous produirez le Navire.

Une fois terminé, vous pouvez soit Fermer sans sauvegarder l'Unité soit Démarrer la Production au moyen des boutons situés en bas de l'écran.

## **C2.5 INTERFACE DE CONSTRUCTION DES INSTALLATIONS**

Chacun de ces boutons vous permet de construire l'un de ces éléments à disposer dans la province de votre choix. Les Installations peuvent également être construites en cliquant sur leur icône respective dans l'Interface des Régions, ce qui les placera dans la File d'attente de Production. L'Installation, une fois terminée, apparaîtra directement dans la province.

## **C3.0 GROUPES AÉRIENS EMBARQUÉS (GAE)**

Les groupes aériens embarqués représentent les escadrons d'avions rattachés à un porte-avions. Différents porte-avions ont différentes capacités de GAE. Chaque GAE a plus d'un type d'avion désigné, qui représentent les diverses capacités d'interception et de bombardement tactique d'un porte-avions au complet. Lorsque vous choisissez de construire un GAE pour un porte-avions, le système de Production attribue automatiquement le nombre correct de Flottes aériennes de GAE que le porte-avion peut prendre en charge. Un GAE n'a pas besoin d'être fabriqué avec le porte-avions - vous pouvez le construire indépendamment, à partir de l'Interface de Construction de Flotte Aérienne.

Le GAE existe indépendamment du Porte-avions - il opère généralement de la même manière qu'une Unité Aérienne normale. Il est affiché dans une section qui lui est propre, en bas de la liste de Navires de votre Flottille quand il opère en tant que GAE. Il peut également opérer à partir d'une Base Aérienne comme toute autre Unité Aérienne.

## **C4.0 DIVISIONS DE RÉSERVE**

Lorsqu'elles sont produites, les Divisions classées comme Divisions de Réserve ne commencent à fonctionner qu'à un certain degré de leur Puissance et restent stables jusqu'à ce

que vous augmentiez votre niveau de Mobilisation. Lorsque vous commencez à Mobiliser votre économie, ce niveau augmente. Chaque étape de Mobilisation ajoute de la Puissance à vos Unités de Réserve, qui augmente de manière échelonnée jusqu'à ce que vous parveniez à la Mobilisation totale. En cas de Mobilisation économique totale, vos Réserves ne seront pas encore à 100%, ce qui n'arrivera que quand vous Mobiliserez votre armée via le bouton Mobiliser de l'Interface Politique. Consultez la section B10.0 pour plus de détails à propos de la Mobilisation.

Les Divisions de Réserve consommeront également du Ravitaillement, en fonction de leur Puissance : à 50% de leur puissance, elles consommeront 50% des Biens qu'une Unité autre que de Réserve consommerait.

## **C5.0 RÉPARTITIONS DES UNITÉS PRODUITES**

Les Unités construites ne peuvent être réparties que dans leur pays d'origine, mais vous pouvez décider du Théâtre des opérations auquel elles seront rattachées. Une fois qu'elles auront été réparties, le Théâtre des opérations se chargera de les déplacer vers les lignes de front.

Les Unités qui viennent d'être construites peuvent être réparties dans n'importe quelle région que vous possédez. Cliquez simplement sur le bouton Alerte, qui apparaîtra sur la partie supérieure gauche de votre écran pour vous signaler que vous avez des Unités à répartir. Faites ensuite un clic gauche sur la région où vous souhaitez répartir les Unités. Les éléments de Production qui sont attribués à un Théâtre des opérations seront automatiquement assignés à ce Théâtre. Les Unités Navales fonctionnent de la même manière, mais doivent être réparties dans une région disposant d'une Base Navale. De même, les Unités Aériennes doivent être réparties dans une région dotée d'une Base aérienne.

# DIPLOMATIE

Vous pouvez vous servir de votre Influence Diplomatique (Points Diplomatiques) pour réaliser des Actions Diplomatiques. D'autres points sont à prendre en considération dans le cadre de la Diplomatie :

## D1.0 FACTION

Le triangle politique est composé de trois axes : les Alliés (les « Démocraties Occidentales »), l'Axe et le Komintern. Ces alliances étaient historiquement « opposées philosophiquement » entre elles. Bien que ce modèle ait été mis à mal par la « Realpolitik » au cours des années 1930 et 1940 (le Pacte Molotov-Ribbentrop), il fonctionne assez bien pour que **HOI 3** tente de le simuler. Nous faisons référence aux trois alliances sous le terme de Factions.

Un Gouvernement peut choisir de s'« Aligner sur une Faction » et de partager les orientations idéologiques de l'une de ces trois grandes alliances. Plus tard, les pays pourront être invités à rejoindre les Factions en qualité de Membres. Seuls quelques pays sont Membres de Factions au début du jeu en 1936.

Être Aligné sur une Faction n'est pas la même chose qu'être Membre de cette Faction. Un pays devient Membre lorsque le Leader de l'Alliance invite un pays à rejoindre la Faction. Une fois membre d'une Faction, votre pays ne se déplacera plus dans le Triangle Idéologique.

Lorsqu'un Membre déclare la Guerre à un autre Pays, tous les Membres sont invités à participer à cette Guerre. L'IA prendra en compte les pénalités pour décider de participer à la Guerre ou pas. L'IA vous informera également, si vous êtes celui qui déclare la guerre, si certains pays de votre Alliance ne sont peut-être pas prêts à vous soutenir. Un pays qui décide de ne pas participer à une Guerre à ses débuts peut plus tard changer d'avis.

## D1.1 CAPACITÉS PARTICULIÈRES DE FACTION

Chaque Faction dispose d'une « capacité particulière », qui correspond aux capacités qui lui sont propres, selon la nature de son gouvernement et selon ce qui le distingue des autres Factions.

- **Alliés** – Les pays qui sont Membres des Alliés sont protégés par un traité universel d'assistance mutuelle. Si l'un des Alliés est attaqué, tous les Membres se considèrent eux aussi attaqués et comme en guerre avec l'attaquant ou la Faction qui attaque. Les pays faisant partie de la Faction Alliés ont besoin de plus de Biens de Consommation en temps de paix, mais moins en temps de Guerre (leurs populations considèrent comme leur devoir de soutenir la guerre).
- **Axe** – Les Membres de l'Axe ont la possibilité de Déclarer une Guerre Limitée à n'importe quel autre pays. Ils peuvent attaquer un pays sans inviter les Membres de leur

Faction à les rejoindre, ce qui leur permet de conserver le territoire pour eux-mêmes et de ne pas avoir à le partager en cas de victoire. Si le pays rencontre des difficultés, il peut toujours lancer un Appel aux Armes, afin d'inviter les alliés de leur Faction à les aider. Les pays de l'Axe ont également moins de restrictions

au moment de déclarer la Guerre et dispose d'un bonus lorsqu'ils combattent dans des provinces ennemies qui sont Centrales pour le pays membre de l'Axe.

- **Komintern** – Partant du principe que les pays du Komintern sont très proches du point de vue idéologique, ils mettent leurs Ressources en commun et peuvent les Échanger entre eux sans utiliser d'argent (par ex., ils peuvent « offrir » des Ressources à un autre Membre). Les Espions de la Faction du Komintern reçoivent un Bonus d'Efficacité.



L'Argentine revendique une province chilienne, comme indiqué par les hachures du Mode de Carte Diplomatie, ainsi que par l'avatar situé en bas de l'Interface Province.

## D2.0 PROVINCES CENTRALES

Les Provinces Centrales sont des terres dont la propriété est disputée par plusieurs pays. Il s'agit souvent de zones de conflit et elles peuvent jouer un rôle important dans le déclenchement de la Seconde Guerre Mondiale au cours de la partie, comme cela fut le cas historiquement. Une Province Centrale est un Terrain que se disputent deux pays (« Central » est employé de deux manières – une Province peut « être » le Centre d'un pays, et ce pays peut « détenir » ou « avoir » une Province Centrale dans un autre pays).

Si vous regardez le Mode de carte Diplomatie, vous verrez toutes les Provinces Centrales que vous avez en dehors de vos frontières. Un pays ayant une Province Centrale qui se trouve dans un autre pays sera plus susceptible d'être une menace pour ce pays. Les Relations Diplomatiques seront également moins fortes entre ces deux pays, le niveau de Menace sera plus élevé, ce qui rendra Déclarer la Guerre plus facile. Si vous obtenez un pays par la Guerre, vous serez en mesure d'intégrer ces Provinces Centrales à votre propre territoire, une fois la Paix négociée.

## D3.0 MENACE (BELLIGÉRANCE) ET NEUTRALITÉ

Un pays dispose d'une valeur de Menace qui affecte les pays avoisinants, selon la taille du pays menaçant et la proximité du pays visé. Le pays attaqué réagira, négativement ou positivement, à la menace que vous représentez.

Les Menaces influencent le degré de Neutralité au moyen d'actions hostiles envers d'autres pays, faisant germer au sein du Gouvernement et de la population des envies de Guerre qui peuvent aboutir à des Lois et Actions Diplomatiques, pouvant être, entre autres, des Déclarations de Guerre, la Formation d'Alliances, etc.

Tout pays peut déclarer la Guerre à un autre pays dont le niveau de Menace est supérieur à sa propre Neutralité. De plus, les pays Fascistes (Faction de l'Axe) peuvent déclarer la Guerre à n'importe quel autre pays du moment que leur Niveau de Menace dépasse un certain niveau prédéterminé (cela signifie qu'ils reconnaissent qu'ils sont menaçants et décident d'en jouer à leur avantage). Si un pays lance une action hostile, cette action influence son niveau de Menace et les effets de cette action sont immédiatement répercutés dans le monde entier.

Le fait de relâcher un pays en tant qu'État fantôme est considéré par certains pays comme un acte «amical» et cela peut avoir pour conséquence de diminuer votre Niveau de Menace.

## D4.0 RELATIONS DIPLOMATIQUES

Chaque pays entretient des Relations Diplomatiques avec les autres pays, ce qui détermine leur degré d'appréciation mutuelle. Cette valeur peut avoir son importance au mo-

ment de considérer des offres Diplomatiques, telles que des Accords Commerciaux.

## D4.1 REVANCHISME

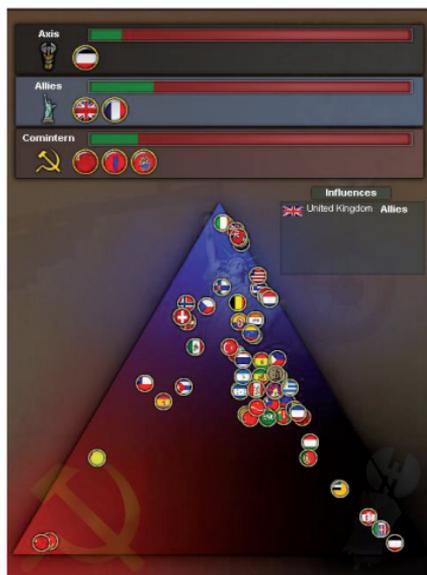
Le Revanchisme est le désir de reprendre un territoire que votre pays avait réclamé par le passé. Le Revanchisme a été un élément Déclencheur de la Deuxième Guerre Mondiale. Le Revanchisme peut aussi influencer l'Alignement d'un pays. Un pays qui a des Provinces Centrales dans un autre pays détestera automatiquement ce dernier et s'éloignera de son Alliance.

## D5.0 ALIGNEMENT IDÉOLOGIQUE

Au cours du jeu, chaque Faction sera en concurrence avec les autres, dans le but de rallier d'autres pays à son mode de pensée, en espérant qu'ils rejoignent peut-être leur Faction. Cette compétition et la position de chaque pays dans le triangle politique en résultant, sont appelées l'Alignement. Le déplacement vers une Faction l'éloignera obligatoirement des autres.

Les pays auront tendance à se déplacer dans le triangle politique, sous l'influence, entre autres, d'initiatives Diplomatiques concurrentes. Les autres moyens disponibles peuvent être la tendance d'un pays à être rejeté à cause de l'Alignement d'une grande puissance voisine qui se sent menacée.

Les principaux facteurs d'Alignement Idéologique sont les Actions Diplomatiques, où le bien est mis en avant et le mal rejeté; la Proximité, où un pays se sent menacé par un puissant voisin; et l'Idéologie Gouvernementale (par exemple, si le Gouvernement d'un pays est démocratique, il aura



tendance à graviter vers les Alliés). La Proximité ne se mesure pas que par la distance; mais également par la taille.

Le choix du Ministre des Affaires Étrangères influencera également la rapidité de déplacement vers une certaine Idéologie.

Les Menaces (ou la Belligérance) influencent aussi les tendances d'Alignement. Quand un pays est Menacé, d'autres pays ne suivant pas la même Idéologie en auront peur et s'en éloigneront jusqu'à ce qu'un point de basculement soit atteint. Une fois que ce point est atteint, leur peur résultant d'une valeur de Menace très élevée se transformera en résignation, toute résistance leur paraissant inutile et cela aura pour conséquence un rapprochement.

## D5.1 INFLUENCE

Les membres des Factions ont la possibilité d'Influencer Diplomatiquement les autres pays pour qu'ils se dirigent vers leur Faction. Cela coûtera des Points Diplomatiques, comme toute autre Action Diplomatique. Ceci peut être un autre moyen de modifier ou d'influencer le sens du courant d'une Faction.

## D5.2 ALIGNEMENT À UNE FACTION

Un pays peut décider de s'« Aligner sur une Faction » (une Action Diplomatique avec le Leader de la Faction). Il s'agit d'une manière d'influencer le déplacement de votre propre pays dans la direction de votre choix.

## D6.0 ACTIONS DIPLOMATIQUES

### D6.1 ACTIONS AMICALES

Plusieurs « Actions amicales » vous permettent d'essayer de moduler le monde dans lequel vous vivez, même si vous vous dirigez vers la Guerre. Ces actions peuvent vous aider à choisir qui sera de votre côté en cas de conflit et quel pays rejoindra les ennemis. Ces actions permettent aussi de s'assurer des Ressources qui peuvent aider l'économie à tenir bon en cas de guerre.

Declare War
Expeditionary Force
Offer Alliance
Non-Aggression Pact
Proclaim Guarantee
Ask for Transit Rights
Give Transit Rights
Align to Faction
Embargo
Buy Production Licence
Allow Debt
Offer Trade Agreement

Votre capacité à réaliser des Actions Amicales sera limitée si vous êtes en Guerre contre un pays. De même, seul le Leader de Faction peut rétablir la paix.

- **Envoyer un Corps Expéditionnaire** – Ceci vous permet d'envoyer un Corps Expéditionnaire (partie de votre armée de terre, de la marine ou de l'armée de l'air) qui sera placé sous les ordres d'un pays Allié. Vous devez avoir une Alliance avec ce pays et il doit être en Guerre. Une fois que vous avez envoyé un Corps Expéditionnaire, vous pouvez demander à le récupérer, après quelques temps.
- **Proposer une Alliance** – Vous proposez à d'autres pays de vous allier, afin de vous soutenir mutuellement en cas de Guerre.
- **Pacte de non-agression** – Vous promettez de ne pas vous attaquer mutuellement. Il ne s'agit que d'un bout de papier, mais il offre une tranquillité d'esprit. Si vous ne tenez pas votre promesse, vous devrez affronter la Dissidence de la population.
- **Déclarer une Garantie** – Le Garant propose de Déclarer la Guerre si le pays est attaqué et les restrictions seront moindres en ce cas.
- **Demander des Droits de Transit** – Ceci vous permet de demander l'autorisation de déplacer vos forces militaires sur un territoire qui n'est pas le vôtre. Vous pouvez ainsi atteindre plus facilement un pays avec qui vous êtes en guerre.
- **Accorder des Droits de Transit** – Vous autorisez un pays à déplacer ses forces militaires sur votre territoire.
- **Influencer une Nation** – Cela vous permet d'allouer une partie de vos Points Diplomatiques afin d'essayer d'influencer la position idéologique d'un autre pays, Afin de le rapprocher de votre Faction. Cela ne peut être utilisé que par les Membres d'une Faction. L'effet unique de cette Action peut sembler inutile, mais une Influence constante et graduelle peut parvenir à modifier complètement son Idéologie et changer le cours de l'histoire.
- **Aligner/Inviter à rejoindre la Faction** – Vous choisissez d'Aligner votre pays sur l'une des Factions principales, ce qui oblige votre pays à opter pour l'idéologie de la Faction en question. Le Leader de la Faction peut demander à un autre pays de devenir Membre de sa Faction. Il n'existe qu'une seule possibilité pour un pays de devenir Membre d'une Faction : y être invité. Pour pouvoir être invité, la Neutralité du pays doit être assez faible pour qu'il ressente le besoin de bâtir une Alliance pour les temps de Guerre.
- **Achat d'une licence de Production** – Ceci vous permet d'approcher un pays Neutre ou Ami et de lui demander si vous pouvez produire un type d'unité ou de Technologie au-dessus de vos propres capacités Technologiques. Ceci permet, par exemple, aux

petits pays de construire des avions de chasse qu'ils n'auraient autrement pas eu la capacité de produire de par leur budget de Recherche limité.

- **Autoriser les Dettes** – Vous acceptez qu'un autre pays achète vos Ressources au moyen d'Argent qu'il n'a pas (cela signifie que vous lui prêtez l'argent dont il ne dispose pas pour ses achats). Ces prêts doivent être « remboursés », mais dans les faits ils ne le sont presque jamais, puisque la partie peut être terminée avant même qu'une demande de remboursement soit faite.
- **Proposer un Accord Commercial**– Vous proposez d'échanger de l'Argent contre des Ressources avec un autre pays ; ou un autre pays vous propose de vous donner de l'Argent contre l'une des Ressources dont vous disposez. Consultez la section D8.0 pour plus de détails à propos des Accords Commerciaux.
- Remarque : **Pays libéré**– Cette action n'est pas répertoriée comme Action Diplomatique possible. Elle peut se réaliser via l'Interface Politique, et vous trouverez plus de détails à son sujet dans la section F8.0. Elle apparaît ici car elle est considérée comme une « action amicale » et que de nombreux joueurs la chercheront certainement ici.

## D6.2 ACTIONS HOSTILES

- **Déclarer la Guerre** – Le résultat évident de cette Action est que vous entrez en guerre contre l'autre pays. La plupart des pays doivent respecter certaines obligations avant de pouvoir Déclarer la Guerre. La Menace entre vous et l'autre Nation doit être plus élevée que votre Neutralité.
- **Déclarer une Guerre Limitée** (Axe uniquement) – Similaire à la Déclaration de Guerre, à la différence que les Alliés du pays déclarant la guerre ne sont pas obligés de (et ne sont même pas invités à) prendre part au combat.
- **Appel aux armes** (Axe uniquement) – Cette action appelle à une Déclaration de Guerre des Alliés précédemment non impliqués dans une Guerre Limitée qui va devenir une guerre générale. Cette action pourra être nécessaire si, par exemple, la Guerre s'avère trop difficile pour le pays qui l'a commencée.
- **Embargo** – Vous refusez de Commercer avec ce pays. Affecte également vos États Fantoches.

## D7.0 ALLIANCES

Les Alliances ne peuvent être proposées ou ne peuvent provenir que de pays dont la Neutralité se situe en dessous d'un certain niveau. Ils doivent s'attendre à la guerre, ils n'auraient sinon pas besoin de constituer une Alliance. Les Alliances vous obligent à venir en aide à un pays attaqué, mais il y a quelques exceptions.

## D8.0 ACCORDS COMMERCIAUX

Quand vous sélectionnez Proposer un Accord Commercial, l'Interface Accord Commercial s'affiche. Cette Interface vous permet de sélectionner une Ressource dont vous avez besoin ou dont vous disposez, afin de l'Échanger avec un autre pays contre de l'Argent. Vous ne pouvez pas échanger un type de Ressource pour un autre ; vous ne pouvez l'échanger que contre de l'Argent.



Utilisez les curseurs de chaque Ressource pour en sélectionner la quantité. Le nombre de Ressources, reçues ou envoyées, doit figurer dans l'Accord commercial et sa valeur en Argent est alors calculée. La quantité de chaque Ressource est mesurée en unités par jour. Cliquez sur l'icône Réinitialiser (la flèche retournée) pour remettre le curseur à zéro.

Les sélections que vous avez effectuées sont affichées sous les curseurs sous la forme, « Nous offrons au pays x » l'échange de « x par jour » en échange de « y par jour ». Sous cette barre de progression, vous verrez les probabilités indiquées par votre Ministère des affaires Étrangères, que le pays accepte votre offre. Plus vous offrirez un Accord alléchant, plus ces probabilités augmenteront. Malgré tout, certains Accords resteront « impossibles », même s'ils sont extrêmement avantageux. En bas de l'écran, deux boutons vous permettent d'Accepter ou de Refuser l'Accord Commercial. Dès que vous cliquez sur Accepter, la demande d'Accord est activée entre les deux pays et vous recevrez probablement une réponse en l'espace de quelques jours.

Une fois qu'un Accord Commercial a été formulé, les deux pays disposent d'un temps limité pour l'Accepter. Si l'offre n'a pas été acceptée dans un délai de plusieurs semaines, l'offre est considérée comme Déclinée automatiquement. Vous pouvez annuler un Accord par la suite, en cliquant sur le « x » situé à la droite de l'Accord Commercial, dans l'Interface de Production.

## D9.0 CORPS EXPÉDITIONNAIRE

Dans certaines circonstances, vous pouvez envoyer un

Corps expéditionnaire dans un autre pays dans le but d'aider ce pays quand il est en guerre. Il peut s'agir d'une Guerre Limitée, ou d'une Guerre plus importante. L'envoi d'un Corps expéditionnaire diffère des opérations d'Unités classiques car vous déléguez le commandement d'une Unité à un pays Allié.

Vous devez être Allié avec le pays dans lequel vous envoyez un Corps expéditionnaire, mais cela ne signifie pas obligatoirement que vous devez rejoindre leur guerre directement. Il existe des cas dans lesquels, même si votre pays est déjà en Guerre, vous avez la possibilité d'envoyer un Corps expéditionnaire afin de permettre à votre Allié d'intégrer vos armées à leur propre structure de commandement. Sur le plan Historique, l'Angleterre a fait cela pour la France entre 1939 et 1940.

Les Corps expéditionnaires constituent une Action Diplomatique. Lorsque vous sélectionnez cette Action, l'Interface du Corps Expéditionnaire s'affiche. Vous verrez alors trois onglets de sélection : Armée de Terre, de l'Air, et Marine. Cliquez sur l'Unité que vous souhaitez envoyer. Vous pouvez envoyer une Unité par semaine.



Les Britanniques décident de mobiliser leur armée postée à Baghdad pour venir en aide aux Français en Syrie. Cliquez sur la flèche située près de la Palestine pour envoyer des divisions individuelles sous son commandement. Un seul niveau de commandement (Division, Corps, etc.) peut être transféré à la fois vers un commandement allié.

Une « Unité isolée » peut se trouver à n'importe quel niveau de commandement et vous pouvez donc aussi bien attribuer la Totalité d'un théâtre qu'une seule Division, en respectant la limite d'un envoi par semaine. L'affichage par défaut vous montrera le Haut Commandement. Les Commandements ayant des unités moins importantes sous leur contrôle comporteront une flèche verte plus sombre à côté de l'unité. Si vous voulez envoyer une unité encore plus

petite que cela, cliquez sur la flèche et toutes les unités sous ce Commandement seront affichées. Vous pouvez alors le sélectionner individuellement ou cliquer à nouveau sur une autre flèche verte pour afficher des unités encore plus petites, placées sous ce Commandement.

Vous devrez confirmer l'envoi de l'Unité en cliquant sur « Accepter ». Si vous décidez finalement de ne pas envoyer l'Unité, cliquez sur « Refuser ».

Une fois qu'une Unité a été détachée comme Corps Expéditionnaire, elle est contrôlée

(déplacée, envoyée au Combat, etc.) par l'IA de l'autre pays. L'Interface Unités indique que l'Unité est un Corps Expéditionnaire non soumis à votre contrôle. Si vous souhaitez reprendre le contrôle de cette Unité, vous devez demander qu'elle vous soit renvoyée par une Action Diplomatique. LE pays Allié bénéficiera alors d'un délai de 30 jours avant que le Corps expéditionnaire soit à nouveau sous votre contrôle.

Vous pouvez également accepter des Corps expéditionnaires en provenance d'autres pays si vous êtes en position de le faire. Vous devrez Accepter l'offre lorsqu'elle vous sera envoyée, puis vous prendrez les commandes de cette Unité comme si elle était la vôtre jusqu'à ce que l'autre pays la réclame à nouveau. Vous disposerez également de 30 jours avant de devoir rendre ces Unités.

Vous n'êtes pas obligé de détenir un Traité d'Accès Militaire pour pouvoir envoyer un Corps Expéditionnaire. Une Alliance suffit. L'Unité doit être capable de se déplacer sur le littoral pour se rabattre, dans le cas où vous deviez Révoquer son Statut de Corps Expéditionnaire. Cette Unité ne pourra plus être déléguée, à moins que vous ne la renvoyiez en tant que Corps Expéditionnaire ou que vous demandiez un Accès Militaire.

# ★ E ★ TECHNOLOGIE ET RECHERCHE

## E1.0 LE CONCEPT DE TECHNOLOGIE DANS HOI 3

**Hearts of Iron III** utilise le concept de points de Leadership, ce qui représente le talent intellectuel. Ces points peuvent être répartis, entre autres, entre la Recherche et la Technologie.

Les Chercheurs ne travaillent pas sur un modèle de production complète d'une machine ou d'une unité en une fois. Ils recherchent des Composants du produit fini, qui modifieront séparément les valeurs de Combat et autres statistiques du produit fini.

Au fur et à mesure que vous acquérez de nouveaux éléments pour chaque catégorie de technologie (disons, un canon de char ou un moteur de char léger), vous vous rapprochez du moment où vous pourrez produire ce nouvel engin ou implémenter cette nouvelle théorie de guerre. Entre-temps, il peut en résulter des améliorations progressives pour les unités existantes. Les améliorations peuvent aussi familiariser des unités plus anciennes à l'utilisation de nouvelles Technologies et tactiques.

Chaque partie de Technologie a une « année de départ », ce qui signifie que si vous développez cette Technologie après ce moment, vous ne serez pas pénalisé pour autant. Si votre Recherche avance plus rapidement que ce ne fût le cas historiquement, vous serez pénalisé pour essayer d'obtenir une technologie « en avance sur son temps ».

## E2.0 THEORIE VS. PRATIQUE

**Hearts of Iron III** sépare les Connaissances Théoriques et Pratiques. La Recherche génère des Connaissances Théoriques, ce qui vous aide à développer de nouveaux concepts. Les Connaissances Pratiques représentent l'expérience accumulée en travaillant avec et en implémentant de la Technologie.

Les Connaissances Pratiques ne peuvent pas être acquises par la Recherche mais uniquement en utilisant les Connaissances Théoriques que vous maîtrisez. C'est pourquoi vous devrez soit Produire des unités qui utilisent ces Technologies ou vous servir de ces unités au Combat afin



d'acquérir des Connaissances Pratiques. Au mieux, utilisez les deux méthodes.

En bas de l'Interface de Technologie, vous verrez les valeurs de Connaissances Technologiques et Pratiques qui existent. Les Connaissances Théoriques (Théories et Doctrines) sont indiquées en vert alors que les Technologies de Connaissances Pratiques sont indiquées en bleu. Quand vous recherchez une Technologie, vous puisez à 30% dans la Théorie et à 70% dans la Pratique. Plus ces valeurs sont élevées, plus vous pourrez Rechercher cette Technologie rapidement. Vous pouvez voir l'effet de chaque Technologie dans les Info-bulles qui sont attachées à chaque Objet de Recherche.

## E3.0 DÉTÉRIORATION DES CONNAISSANCES

Si vous avez développé une Technologie mais si vous n'utilisez pas ces Connaissances, elles se détérioreront au fil du temps : les scientifiques ou les ingénieurs qui en sont responsables passeront à autre chose et les usines seront ré-utilisées pour d'autres objectifs. Les Connaissances Pratiques et Théoriques peuvent être toutes deux touchées par la Déterioration. Certains Ministres, toutefois, vous permettent de réduire la Déterioration de certaines Technologies. Les unités utilisées au Combat souffriront moins de la détérioration pour les Technologies qu'ils emploient.

## E4.0 RECHERCHE

Juste en dessous des barres coulissantes de Leadership, vous verrez toutes les Technologies (souvent appelées Techs) que vous avez sélectionnées pour les Rechercher. Ceci est la File d'attente de Recherche. L'indicateur juste au dessus de cette liste indique combien de projets vous avez sélectionnés pour la Recherche par rapport au nombre de projets qu'il est possible de Rechercher simultanément avec le Leadership que vous avez alloué à la Recherche. Ne vous inquiétez pas. S'il y a plus de projets que vous ne pouvez en réaliser en même temps, les autres commenceront dès qu'un projet précédent sera terminé. À droite des barres coulissantes de Leadership, vous verrez une série d'onglets affichant différentes catégories de Technologies. Vous ne voyez que les Technologies contenues sous le titre que vous avez sélectionné (la liste des catégories, allant des Technologies d'Infanterie aux Technologies Aériennes). Quand vous cliquez sur chaque onglet, différents jeux de Technologies spécifiques seront affichés, dont certains sont regroupés en ensembles de Techs apparentées. Les prérequis pour la Recherche sont indiqués par des flèches allant des Techs prérequis vers les Techs plus avancés qui reposent sur celles-ci.

Dans chaque onglet de Technologie vous verrez le nom de la Technologie en question. Des icônes indiqueront quelles catégories de Connaissances Pratiques (icônes bleues) et de Connaissances Théoriques (icônes vertes) amélioreront la Recherche pour cette Tech.

Un nombre dans un cercle noir indique la difficulté relative du programme de Recherche, les nombres verts indiquant les plus simples et les nombres rouges indiquant les projets de Recherche à long terme.

S'il n'y a pas de nombre et que vous voyez une coche vert vif dans le coin supérieur droit de la Technologie, cela signifie que vous avez déjà Recherché cette Tech. Les Techs déjà recherchés seront affichés en beige. Les Techs affichés en vert sont celles pour lesquelles vous avez déjà les prérequis pour les Rechercher. Les Techs en gris sont toujours hors de votre portée. Ces codes de couleur sont expliqués plus en détails par la date située à droite de chaque onglet de Tech. Cette date indique l'année au cours de laquelle la Tech a été historiquement obtenue. Si vous essayez de Rechercher quelque chose longtemps avant que cela n'ait été inventé comme par exemple les Technologies Atomiques dans les années 30, vous subirez des pénalités de durée de Recherche.

Les Techs ayant une barre vert clair disposée en partie sous le nom de la Tech ont déjà été Recherchés en partie et la Recherche reprendra là où elle s'est arrêtée précédemment.

Cliquez sur la Tech pour la sélectionner et vous verrez alors des informations plus détaillées dans l'espace en bas de l'écran. Si c'est ce que vous voulez Rechercher, cliquez sur le bouton Démarrer la Recherche s'il est de couleur brune et ce sera alors ajouté à la File d'attente de Recherche. Si le bouton est gris (sa liste de Tech située au dessus devrait également être grise), cela signifie que vous

n'avez pas encore les prérequis nécessaires.

À l'extrême gauche de l'Interface de Technologie, vous trouverez, en dessous des barres coulissantes du Leadership, la File d'attente de Recherche. Elle fonctionne de manière semblable à la File d'attente de Production. Elle indique toutes les Techs que vous Recherchez et leur date d'achèvement prévue. Le nombre de projets sélectionnés et le nombre de projets qu'il est possible de Rechercher en même temps sont affichés tout en haut de la File d'attente. Cela devrait correspondre au nombre de Points de Leadership alloués à la Recherche. Si vous avez choisi plus de Technologies que vous avez de nombre de Points de Leadership à disposition, certaines Techs dans cette File d'attente devront patienter. Vous pouvez classer les Techs par priorité en utilisant les boutons flèches vers le haut et vers le bas, tout comme dans la File d'attente de Production.

Tout en bas de l'écran, vous verrez une représentation de toutes les Connaissances Pratiques et Théoriques que possède votre pays, ainsi que les Aptitudes de votre pays pour chacune d'entre elles, classées par catégorie. Ces Techs soutiendront soit la vitesse de Recherche (pour la Théorie) ou la vitesse de Production (pour la Pratique).

Pour chaque niveau de Technologie dans lequel vous progressez, il est possible que vous deviez faire face à des coûts légèrement plus élevés pour construire et utiliser l'équipement que vous avez Recherché.

#### **E4.1 TESTS SUR LE TERRAIN**

Quand vous utilisez des unités au Combat, cela vous rapportera des Connaissances Pratiques dans les domaines représentés dans cette unité (c'est-à-dire qu'utiliser l'Infanterie améliorera la Tech des Armes Légères), puisque vous approfondissez vos connaissances de cette Technologie quand vous l'utilisez de manière pratique.

### **E5.0 AMÉLIORATIONS DE TECHNOLOGIE**

Au fur et à mesure que vous améliorez votre Technologie, vous serez à même de produire des armes et de l'équipement plus évolués et vous pourrez remplacer l'ancien équipement utilisé par vos armées dans ce domaine. Vous pouvez allouer un certain pourcentage de votre CI aux Améliorations. Les Info-bulles dans l'Interface de Production indiquent combien d'unités ont besoin d'Améliorations et combien de temps cela prendra.

Les Améliorations Technologiques ont en général des conséquences sur une ou plusieurs statistiques des unités utilisant cette Tech. Par exemple, passer à un nouveau niveau de Mortier améliorera la Résistance d'une unité d'Infanterie alors que les Techs amélioreront les Capacités de Défense.

Quand une unité est Améliorée, elle s'approprie toutes les qualités d'une unité plus récente, comme si elle avait été produite avec ce nouvel équipement. Par exemple, si vous venez de développer un Me-109F, cet avion remplacera alors tous vos Me-109E, si vous avez alloué de la CI pour les Améliorations.

#### **E5.1 AMÉLIORATIONS DE NAVIRES**

Les navires sont dans une situation unique dans **HOI 3**. Vous Produirez un navire d'une certaine Classe (par ex., Classe Bismarck ou Classe Alaska), mais ce navire comprendra un ensemble de composants. Ces composants ne doivent pas obligatoirement être du même niveau d'évolution (par ex., vous pouvez avoir un navire avec un niveau de blindage de 1918 et des moteurs de niveau 1934).

Quand vous Recherchez de nouvelles Technologies Navales, cela vous permettra de construire plus tard des Classes de navires Améliorées. Mais seuls certains composants de navires et certaines Classes de navires existants peuvent être améliorées avec des nouvelles Technologies. Cela inclut le Radar, les Armements Antiaériens et Anti-Sous-marins.

#### **E5.2 AMÉLIORATIONS D'AUTRES TECHNOLOGIES**

Certaines Technologies qui ne concernent pas des unités peuvent également être améliorées. Par exemple, il y a des Technologies qui permettent à des Stations Radar de fonctionner en tant que Stations d'Interception de signaux, alors que d'autres Techs améliorent l'Efficacité des Installations Anti-aériennes terrestres et permettent la construction de Forteresses.

### **E6.0 LICENCES DE TECHNOLOGIE**

Pour un certain prix, un pays peut négocier avec un autre et se voir accorder une « Construction sous Licence » d'un certain type d'unité correspondant au niveau Technologique de l'autre pays. Une Licence permet la construction d'une Brigade unique (ou d'une Flotte Aérienne, d'un Navire etc.) au niveau Technologique de l'autre pays. Vous ne pouvez pas octroyer de Licence pour les Navires Capitaux ou les Bombes Atomiques.

Pour cela, allez dans l'Interface de Diplomatie, sélectionnez le pays avec lequel vous voulez faire affaire puis cliquez sur « Acheter Licence de Production » dans la liste des Actions Diplomatiques. Vous verrez une liste des types d'unités que ce pays possède et qui sont plus avancés que ce que vous pouvez construire. Les Info-bulles expliquent les statistiques de l'unité. Un prix par défaut est suggéré, mais vous pouvez offrir plus si vous voulez augmenter vos chances que l'autre pays accepte. Les Licences peuvent être achetées pour plusieurs unités simultanément en utilisant les curseurs pour la production en Série ou Parallèle.

Une fois que le marché est conclu, les unités pour lesquelles vous avez reçu une Licence apparaîtront automatiquement dans votre File d'attente de Production, mais vous devrez quand même payer de la CI pour les construire.

Acheter des Licences de Production augmentera vos Connaissances Pratiques dans le domaine correspondant aux unités Produites, ce qui peut vous faciliter la construction de Modèles semblables plus tard.

## E7.0 ESPIONNAGE TECHNOLOGIQUE

Vous pouvez non seulement envoyer des Espions pour découvrir quelles Technologies d'autres pays Recherchent, mais il est également possible d'envoyer des Espions pour saboter les projets de Recherche d'autres pays. Bien sûr, cela peut également vous arriver.



# ★ F ★ POLITIQUE ET GOUVERNEMENT

## F1.0 GOUVERNEMENTS

Chaque pays a un Gouvernement – un groupe de leaders qui dirige leur pays. Dans **HOI 3**, ce Gouvernement est représenté par vous, par les Ministres et les Leaders de l'armée que vous avez nommés, ainsi que par les Décisions, les Lois et autres choix que vous avez faits au cours de la partie.

Alors que vous – le joueur – êtes en sécurité et ne risquez pas d'être remplacé, cela n'est pas toujours valable pour le Gouvernement actuel et les Ministres de votre pays. Vous ne pouvez que choisir des Ministres qui sont alignés sur la politique du Parti actuellement au pouvoir dans votre pays, ce que vous ne contrôlez pas totalement.

Chaque pays a un Parti politique au pouvoir. Ce Parti existe au début de la partie et restera probablement en place jusqu'à ce que des Élections aient lieu, qu'un Coup d'état ou une Révolution se produisent ou qu'un autre Événement du jeu l'évince.

Quand un Parti n'est plus au pouvoir, un autre Parti prend sa place et les Ministres de votre choix peuvent être échangés ou pas, selon la raison du changement de pouvoir.

## F1.1 IDÉOLOGIE

Chaque Gouvernement suit une Idéologie. Le joueur ne peut pas contrôler l'Idéologie, elle correspond au Parti qui l'adopte. Quand un nouveau Parti prend le pouvoir, l'Idéologie du Gouvernement de ce pays peut changer ou pas, si le Parti a la même Idéologie.

## F1.2 MINISTRES

Une des manières d'exercer votre influence sur votre pays est de choisir les Ministres qui feront partie de votre Gouvernement. Chaque pays a 10 postes de Ministres à pourvoir. Chaque Ministre a sa propre Idéologie, qui peut ou pas correspondre à celle du Gouvernement, un taux de loyauté secret et différentes caractéristiques selon le poste qu'il occupe au Gouvernement. Ils ont également une « date de départ » secrète qui indique à partir de quand ils peuvent être employés.

Chaque caractéristique d'un Ministre détermine quelle partie de votre armée, de votre économie, de votre production et autres sont affectées, positivement ou négativement, par leur nomination. Par exemple votre choix de Premier Ministre affecte principalement en direction de quelle Idéologie votre pays dérivera. Cliquez sur le bouton « Remplacer » du Ministre pour voir quelles sont vos possibilités. Cliquez sur « Sélectionner » pour choisir ce Ministre ou annuler.

De part sa flexibilité, **HOI 3** vous offre une multitude d'Idéologies qui peuvent être représentées par les différents Ministres potentiels de chaque pays. Par exemple, si l'Allemagne devient un pays Socialiste plutôt que Fasciste, des Ministres Socialistes seront alors en poste.

## F1.3 CAPITALES

Votre Gouvernement existe à l'intérieur de votre pays, dans

	<b>Anthony Eden</b> Ideological Crusader Tendency to drift due to internal factors: <b>+5.0%</b>	<b>SELECT</b>
	<b>Lord Halifax</b> Apologetic Clerk Tendency to drift due to internal factors: <b>-5.0%</b>	<b>SELECT</b>
	<b>Viscount Templewood</b> Apologetic Clerk Tendency to drift due to internal factors: <b>-5.0%</b>	<b>SELECT</b>

sa Capitale qui est le siège du Gouvernement. Cette ville a une grande importance stratégique : si elle est prise cela influencera fortement vos Points de Victoire ainsi que votre base industrielle. Les Gouvernements Déchus peuvent quitter leur Capitale et rejoindre une Capitale Alliée pour former un Gouvernement en Exil (voir F6.0).

## F2.0 POLITIQUE INTÉRIEURE

### F2.1 ORGANISATION DU PARTI ET POPULARITÉ

L'Organisation du Parti se réfère généralement au pouvoir de chaque Parti politique, en ce qui concerne ces capacités et celles de ses leaders d'opinion à influencer l'opinion publique. La Popularité, au contraire, représente la manière dont les citoyens du pays se sentent réellement (par ex., à quel point ils sont vraiment « influencés »). Le total d'Organisation de tous les Partis Politiques d'un pays est de 100 %. Quand un Parti gagnera en Organisation, un autre en perdra.

Le Parti au pouvoir sera généralement un Parti puissant et les autres seront plus faibles. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez vous attendre à ce que le Parti au pouvoir ne conserve pas sa position très longtemps. Votre Interface Politique vous indiquera quand et si de prochaines Élections sont prévues. L'organisation du Parti détermine l'influence de ce Parti sur la Politique intérieure de ce pays. Seuls les agitateurs communistes peuvent augmenter l'attrait du communisme pour la population. La présence militaire de troupes d'une autre Faction dans le pays augmente l'influence des Partis de cette Faction. Par exemple, au cours de la Guerre Civile Espagnole, les troupes communistes soutenaient les Républicains, alors que les troupes allemandes et italiennes soutenaient les Nationalistes. Les missions d'Espionnage peuvent également augmenter l'influence politique d'un Parti dans un pays.

### F2.2 DISSIDENCE

Les actes de Dissidence contre le Parti Politique au pouvoir : si la Dissidence est autorisée à se former, il y a de fortes chances que le Parti au Pouvoir subisse une défaite face à un Parti représentant une autre Idéologie. Dans les Régimes Autoritaires qui n'organisent pas d'Élections, un niveau de Dissidence élevé rend un Coup d'état et une Guerre Civile ainsi que des Révoltes moins importantes et plus localisées plus probables. La Dissidence nuit également à la Position économique de votre pays et sape l'Unité Nationale. La Dissidence occasionne des pénalités dans tous les types de Combat.

### F2.3 ÉLECTIONS DANS LES DÉMOCRATIES

En période électorale, les Partis tirent leur force de la Popularité et de l'Organisation. La proximité d'un membre d'une Faction renforcera une Idéologie (vision populaire) au

cours des Élections dans ce pays (par ex., les pays voisins des Nazis deviendront plus fascistes au cours du temps à moins qu'ils ne subissent une influence contraire de l'autre côté).

### F2.4 PARTIS AUTORITAIRES

Si un Parti Autoritaire est élu dans un pays Démocratique, cela créera une crise nationale. Cela dépend en partie de l'Unité Nationale, mais le Gouvernement Autoritaire au pouvoir pourra stopper les processus démocratiques par un Événement « pour sortir le pays de la crise ». Un Parti Autoritaire au pouvoir sera renforcé alors que ses adversaires faibliront. Moins de Dissidence des Partis de l'opposition signifie une amélioration de l'Unité Nationale.

Vous continuerez à diriger le pays mais vous aurez de nouveaux Ministres idéologiquement alignés sur le Parti Autoritaire au pouvoir et qui auront d'autres vues politiques.

## F3.0 ÉVÉNEMENTS, DÉCISIONS ET LOIS

### F3.1 ÉVÉNEMENTS

Vous verrez souvent un message pop-up vous informant que quelque chose (un « Événement ») s'est produit. Parfois, ce sera juste une information sur une nouvelle situation que vous devez prendre en compte – cela peut modifier le cours de la partie légèrement, beaucoup, ou complètement.

Certains Événements vous demanderont de faire un choix entre plusieurs options. Les choix que vous ferez détermineront les effets de cet Événement qui seront affichés dans une Info-bulle quand vous passez votre souris sur chaque option dans la fenêtre d'Événement.

Une remarque pour les Vétérans de Paradox : De nombreux Événements historiques que vous connaissez peut-être des versions précédentes du jeu sont maintenant représentés de manière complètement différente. Par le passé, les Événements étaient souvent programmés pour arriver à un moment particulier afin de correspondre à l'histoire mais ils ne réagissaient pas souvent de manière réaliste aux modifications majeures de l'histoire, telle qu'une victoire de l'Axe contre la Grande-Bretagne. Les Décisions, au contraire, prennent la situation en compte et quand les conditions correspondent à peu près aux conséquences historiques de cet Événement, les Décisions le déclenchent ou laissent un choix aux joueurs, même si la date historique n'est pas exacte. Cela permet d'être plus flexible et d'obtenir un degré de réalisme plus important. La fonction qui était utilisée par les curseurs dans les jeux précédents a été remplacée par les Décisions et Lois, qui sont peut-être familières aux joueurs d'In Nom ine. Les Lois et les Décisions sont des options qui vous permettent de mettre en place des politiques qui correspondent à vos objectifs. Certaines d'entre elles sont spécifiques à un pays alors que d'autres se rapportent à une Idéologie. Les deux plus grandes diffé-

rences par rapport aux versions précédentes du jeu sont : a) elles réagissent au contexte et ne sont pas programmées pour être déclenchées à une date historique précise et b) elles ne déclenchent pas une « limite de temps » qui vous oblige à attendre un an avant de pouvoir prendre une décision semblable.

### F3.2 LOIS

Les Lois sont des options politiques au niveau national et elles sont les mêmes pour tous les pays. Certains pays, les Démocraties en particulier, ne pourront pas faire passer certaines Lois (Censure de la Presse, par exemple) à certains moments ou pas du tout. Il y a certaines restrictions concernant le genre de Lois que vous pouvez faire passer. Ces Lois réagissent au contexte, ce qui signifie que vous ne pouvez pas commencer un projet de Loi avant que le peuple ne l'estime nécessaire, par exemple. Ce système facilite largement la préparation à la guerre quand les puissances mondiales commencent à se montrer menaçantes. Plus votre gouvernement est autoritaire, moins vous aurez besoin de vous inquiéter de ce que votre peuple désire.

Mise à part la Mobilisation militaire finale, qui est gérée par un bouton particulier dans le coin inférieur droit de l'Interface Politique, la plupart des options de Mobilisation (voir B10.0) sont contrôlées par les Lois. Alors que le monde devient de plus en plus dangereux, de nombreux pays verront leurs options de Mobilisation augmenter. Des Info-bulles, visibles quand vous passez le curseur de votre souris sur la case, vous expliqueront ce qui doit se passer avant que vous puissiez faire passer cette Loi. Un astérisque vert (« \* ») signifie que vous avez rempli cette condition alors qu'un astérisque rouge signifie que vous ne l'avez pas encore remplie. Si vous jouez une puissance agressive, n'oubliez pas les effets que votre militarisme aura sur la capacité de vos ennemis à Mobiliser.

### F3.3 DÉCISIONS

Les Décisions sont des choix que vous faites afin de diriger la politique de votre pays. Elles peuvent avoir des conséquences sur les préparatifs militaires, sur l'économie, sur les relations avec d'autres pays ou sur une quantité d'autres choses. Une des différences principales entre une Décision et un Événement est que le joueur peut décider quand il veut prendre la Décision. Les Décisions potentielles sont indiquées dans une liste dans l'Interface Diplomatie.



Certaines Décisions sont « réactives » aux Décisions prises par d'autres pays. Une fois qu'un pays a pris une Décision, une option de Décision peut être activée pour d'autres pays. De cette manière, l'ancien système de déclenchement d'Événement emboîté est toujours utilisé mais de manière réaliste selon le contexte de l'histoire alternative que vous avez développé au cours de votre partie (par ex., les E.-U. ne passent pas la Loi sur le programme Prêt-bail si l'Angleterre n'est pas en guerre).

Vous ne verrez pas de Décision affichée sous forme d'option avant que ses déclencheurs potentiels se soient produits. Les déclencheurs sont la majorité des conditions requises pour que la Décision soit possible. À ce moment-là, elle apparaîtra dans votre liste avec une case à cocher grisée, ce qui signifie que vous pouvez vous attendre à ce que cette Décision devienne une option potentielle dans un avenir proche. Une Info-bulle vous expliquera quelle condition manque pour que la Décision devienne une option disponible. Si et quand vous remplissez ces conditions, la case à cocher pour cette Décision deviendra verte. Vous pouvez choisir de prendre cette Décision à tout moment en cliquant sur la case à cocher. Il vous sera demandé de confirmer.

## F4.0 MOBILISATION

Dans le coin inférieur droit de votre Interface Politique se trouve un bouton qui vous permet de Mobiliser vos Unités de Réserve. Cette Mobilisation militaire n'est absolument pas liée à la Mobilisation Industrielle qui est elle réalisée par des Lois (voir B10.0). Il est possible que certains prérequis de Politique Intérieure soient nécessaires avant que vous puissiez Mobiliser si vous ne voulez pas subir les conséquences politiques d'une Mobilisation alors que le peuple n'en voit pas la nécessité.

## F5.0 UNITÉ NATIONALE

L'Unité Nationale représente la manière dont un pays dirige le soutien pour sa Politique et pour ses Ressources de guerre (minéraux, armée ou main-d'œuvre) pour sa propre défense. Un pays désuni est faible et vulnérable, il est donc logiquement recommandé d'être uni.

L'Unité Nationale est influencée par les Décisions du Gouvernement, par les Pertes et la Stratégie de Guerre. Certaines Lois et Décisions peuvent affecter l'Unité Nationale même si elle ne sont pas le « bon » choix - par ex., les Purges Soviétiques renforcent l'Unité Nationale mais nuisent au pays à d'autres niveaux. Certaines Lois auront un effet négatif sur l'Unité Nationale et/ou sur la Dissidence.

Un pays dont l'Unité Nationale est trop faible peut faire l'objet de Révoltes ou tout simplement d'un changement de Gouvernement par le biais d'Élections. Bien sûr, un Parti qui a laissé son Unité Nationale baisser à ce point-là n'a pas beaucoup de chances de rester au pouvoir après une Élection.

## F5.1 COUPS D'ÉTAT ET GUERRES CIVILES

Un pays ayant une Unité Nationale faible risque de subir un Coup d'état ou une Guerre Civile, ce qui peut se produire par un Événement déclenché. Il est plus probable que cela se produise si un Parti de l'opposition a un taux d'Organisation élevé. Une opposition bien organisée est le cauchemar pour un Parti ayant des difficultés à maintenir l'Unité Nationale. Même s'il est rare pour un Parti au pouvoir d'avoir une Unité Nationale faible et une Organisation de Parti élevée, cette situation diminuerait les chances de Coup d'état et de Guerre Civile.

Un Coup d'état peut se produire quand un Parti de l'opposition puissant décide qu'il a de bonnes chances de succès contre un Parti au pouvoir faible. Un Coup d'état a plus de chances de se produire dans un pays qui n'est pas Démocratique puisque les Élections rééquilibrent généralement les Démocraties avant que les conditions propices à un Coup d'état soient atteintes.

Les Coups d'état peuvent échouer, ce qui peut créer la possibilité d'une Guerre Civile. N'oubliez pas que des Guerres Civiles n'ayant pas eu lieu historiquement ont peu de chances de se produire dans une partie non-modifiée de HOI 3.

## F5.2 RUPTURE

En temps de guerre, l'Unité Nationale d'un pays peut être tellement faible qu'elle se rompt. Quand cela se produit, le Gouvernement a le choix : il peut Capituler, auquel cas le pays conquérant peut choisir de l'Annexer ou de créer un Gouvernement Fantoche, ce qui n'est pas la même chose qu'un Gouvernement d'Occupation. Le pays conquis a également la possibilité de créer un Gouvernement en Exil à partir des vestiges du Gouvernement et de l'Armée du pays. Si cela se produit, ils se rassembleront dans la Capitale d'un pays Allié. Toutes les unités Militaires combattant encore dans leur patrie (par ex., qui ne sont pas géographiquement séparées de la Capitale) se rendront. Les provinces inoccupées continueront à se battre sous le commandement du Gouvernement en Exil. Les autres Gouvernements peuvent également décider d'envoyer des troupes pour soutenir la défense, mais s'ils ne le font pas, ces provinces seront rapidement la proie de l'armée victorieuse.

La formule de Rupture prend en compte le pourcentage des Points de Victoire du pays (provinces importantes) qui ont été perdus. Ces derniers sont alors comparés à l'Unité Nationale et au niveau d'engagement de Troupes par les Alliés en tant que pourcentage de l'armée du pays qui se défend. Des probabilités plus compliquées sont alors appliquées. Seules les provinces dans le pays d'origine sont prises en compte pour la Rupture (par ex., les colonies ne comptent pas).

## F6.0 GOUVERNEMENT EN EXIL

Un Gouvernement en Exil (GEE) est formé quand le pays d'origine subit une Rupture mais que le Gouvernement décide de continuer à se battre après avoir envoyé ses Ministres dans un pays ami faisant partie de la même Faction.

Quand un Gouvernement en Exil est formé, toutes les unités dans le pays d'origine sont éliminées mais les unités qui ne s'y trouvent pas passent sous le contrôle du GEE. S'il y a une autre Alliance qui est en guerre avec le pays conquérant, le GEE ira alors dans ce pays puisqu'il sera « accueilli » par le Leader de l'Alliance. Sinon, le GEE sera en veille jusqu'à ce qu'une guerre soit déclarée entre le pays conquérant et une autre nation. Si le Leader d'une Alliance fait la paix avec le pays qui contrôle le pays d'origine, le GEE pourra alors passer à une autre Alliance qui est en guerre avec le pays qui le contrôle. L'Idéologie du GEE sera toujours conforme à l'Idéologie du Leader de l'Alliance qui l'accueille et la Capitale du Leader de l'Alliance sera considérée comme la Capitale du GEE.

Le GEE reçoit cinq CI et une petite quantité de Main-d'œuvre, constituée par des citoyens en exil qui rejoignent la cause. Cela peut être utilisé conjointement afin de Produire des unités militaires qui appartiennent alors au GEE, en respectant les Restrictions Technologiques. Les Restrictions Technologiques sont les mêmes qu'avant la formation du GEE mais ce dernier peut utiliser la CI pour Rechercher des améliorations graduelles, même s'il vaut souvent mieux acheter des Licences pour construire des unités de Techs plus avancées. Les unités Produites par le GEE auront le niveau d'Organisation et de Doctrines du Leader de l'Alliance qui l'accueille.

Si le pays d'origine est Libéré, le GEE arrêtera d'exister et le Gouvernement retournera dans la Capitale. Si le pays est à nouveau occupé par une autre Alliance qui décide d'installer un Gouvernement Fantoche, le GEE fusionnera avec ce dernier et deviendra le Gouvernement Fantoche sous le contrôle de cette Alliance, avec les forces militaires. Ou si le Leader de l'Alliance accueillant le GEE fait la paix et qu'il n'y a pas d'autres Alliances en guerre avec le pays qui le contrôle (par ex., il n'y a plus d'endroit où aller).

Si le Gouvernement conquérant perd le contrôle du pays d'origine du GEE (par ex., quand il est Annexé), le GEE cesse d'exister.

## F7.0 GOUVERNEMENT D'OCCUPATION ET POLITIQUE

Quand une Alliance prend le contrôle de provinces ou de pays, elle doit mettre en place une Politique d'Occupation afin de déterminer quel régime elle exercera sur les provinces conquises. En général, plus la Politique d'Occupation imposée est basée sur l'exploitation, plus la quantité

des Ressources disponibles sera importante pour le pays conquérant mais moins il aura de Main-d'œuvre disponible et le risque de Révolte (Partisans) sera plus élevé. Les Décisions Nationales restreindront certains pays en ce qui concerne les Politiques d'Occupation qu'ils peuvent mettre en place.

Occupied Countries	
 United Kingdom	Full occupation
 Soviet Union	Total Exploitation
 France	Military Government
 Denmark	Collaboration Government
 Norway	Collaboration Government

- Gouvernement de Collaboration** – Un Gouvernement de Collaboration se sert des membres du Gouvernement existant qui sont prêts à diriger le pays pour vous et c'est la forme la moins oppressive des Politiques d'Occupation. Il réunit simultanément le Risque de Révolte le plus faible et les niveaux de Production les plus bas alors que la Main-d'œuvre fournie au Gouvernement qui a le contrôle est plus importante comme les gens sont prêts à collaborer en entrant dans l'armée.
- Gouvernement Militaire** – Un commandant militaire sans visage ni personnalité est chargé des provinces conquises et les dirige avec une efficacité toute militaire mais sans toutefois user de la répression totale. La majorité de l'administration civile reste en place. Cela augmente les bénéfices issus de la Production pour la puissance conquérante mais c'est légèrement plus ennuyeux pour le peuple qui aura plus tendance à se révolter. La Main-d'œuvre est légèrement moins importante.
- Occupation Totale** – L'armée prend le contrôle total des provinces en instaurant une lourde présence policière et une administration civile originaire de leur pays. Cela a plus de chances de causer des révoltes mais permet également d'augmenter sensiblement la Production. Il est moins probable que dans ce cas de figure, de la Main-d'œuvre soit fournie au conquérant.
- Exploitation Totale** – Les administrateurs militaires et la répression policière joignent leurs efforts pour pousser la Production des provinces conquises à un maximum. Bien sûr, cette manière d'agir appelle à la rébellion et peu de citoyens seront prêts à faire volontairement partie de votre Main-d'œuvre.

## F8.0 LIBÉRER DES PAYS

Si votre Faction accueille un Gouvernement en Exil ami et que vous avez depuis repris une partie du territoire Possédé par ce pays, ceci incluant sa Capitale, vous pourrez alors

Libérer ce pays. Le GEE réclamera la place qui lui revient de droit au cœur du Gouvernement de son propre pays et à partir de ce moment-là, il agira comme un pays indépendant, comme par le passé. Cliquez simplement sur le bouton « Libérer le Pays » situé dans le coin inférieur droit de l'Interface Politique.

## F9.0 LES ÉTATS FANTOCHES

Si vous contrôlez un autre pays vous pouvez lui Rendre sa Liberté en cliquant sur « Créer un État Fantoche » dans l'Interface Politique. Cela créera un pays gouverné de manière « indépendante » sur son propre territoire, mais un pays qui est en grande partie contrôlé par le vôtre - c'est un Allié qui vous alloue des Droits de Transit à travers son pays. Sa politique étrangère vous appartient.

Un État Fantoche est toujours Allié avec le pays qui l'a mis en place. Ils accorderont des Accords commerciaux avantageux à leur pays maître. L'État Fantoche garde le contrôle de ses propres unités militaires.

## F10.0 PARTISANS ET REBELLES

Dans HOI 3, vous trouverez différents types de Partisans. Les Rebelles sont classés comme suit : Partisans, Nationalistes, Patriotes et Populace en Colère. Vous rencontrerez des Partisans dans les pays conquis et la Populace en Colère chez vous. Le genre de Rebelles n'est pas vraiment important, à l'exception des Partisans qui peuvent devenir des unités ennemies sous le contrôle d'un autre pays ou d'un Gouvernement en Exil.

### F10.1 RISQUE DE RÉVOLTE

Votre Mode de Carte Risque de Révolte vous donne un bon aperçu des endroits où les Partisans ou les Rebelles pourraient apparaître. L'Interface Province fournit des informations détaillées sur le risque actuel et sur le type de Rebelles que vous pourrez rencontrer dans cette province. Différents facteurs peuvent augmenter le Risque de Révolte dans une province (visible dans le Mode de Carte Risque de Révolte mais il existe également une Alerte de Risque de Révolte), ceci incluant la Dissidence et le Nationalisme issus d'une Occupation récente.

Passez le curseur de votre souris sur la valeur située à côté de l'icône de fusil dans l'Interface Province (Risque de Révolte) et une Info-bulle vous informera du type de Rebelle causant problèmes et du Risque de Révolte totale. Le « Risque de Révolte minimum » indique par exemple le Nationalisme qui est toujours un Risque de Révolte.

### F10.2 RÉPRESSION

Certains types de Brigades (Police Militaire, Garnisons, etc.) sont utiles pour Réprimer les activités de Partisans et de Rebelles en utilisant leur valeur de Répression. Le Risque

de Révolte diminue en présence de ces unités. Les unités seront également disponibles pour combattre au cas où la Répression ne fonctionne pas. Certains joueurs préféreront utiliser des Brigades isolées de ce genre afin de maintenir l'ordre derrière les lignes.

### **F10.3 EFFICACITÉ DES PARTISANS**

Dans l'Interface Renseignements de votre pays, vous verrez un taux d'Efficacité des Partisans. Cela vous indique en partie combien votre pays est détesté, puisque cette valeur détermine le niveau d'Expérience des Partisans qui se soulèveront afin de s'opposer à vous quand vous Occupez un autre pays.

### **F11.0 ÉPUISEMENT DE GUERRE**

Les pays qui sont en guerre depuis longtemps auront un niveau d'Épuisement de Guerre (EG) plus élevé, ce qui aura pour résultat une baisse de motivation. Des choses telles que les pertes au combat, les pertes de territoire et la Guerre Stratégique auront un effet sur l'Épuisement de Guerre du pays. Cela n'a pas d'effet pendant la guerre mais une fois que la paix est conclue, les pays ayant un niveau d'Épuisement de Guerre élevé seront moins motivés à commencer une nouvelle. L'EG est exprimé comme une augmentation de la valeur de Neutralité du pays une fois que ce dernier n'est plus en guerre. Cette valeur de Neutralité influencée par l'EG diminuera au fil du temps jusqu'à ce que l'EG ait entièrement disparu. L'EG augmente graduellement pendant la guerre. Une fois que la paix est conclue, l'EG diminuera plus rapidement qu'il n'a augmenté.

### **F12.0 CAPITULATION, PAIX ET ANNEXION**

À cause des Gouvernements en Exil, il n'y a parfois pas de négociations de Capitulation pour les membres des Factions dans **H01 3**. De plus, la Seconde Guerre Mondiale était une « guerre totale » ne laissant pas d'espace pour des négociations de « paix séparées » ou de « victoires partielles ». Certains Traités de paix sont autorisés mais sont généralement gérés par les Événements. On part du principe que même si un pays est entièrement occupé, certains membres du Gouvernement arrivent toujours à s'échapper et décident à continuer de se battre. C'est pourquoi aucun Gouvernement ne disparaît dans **H01 3** avant que la partie ne soit remportée par une victoire finale d'une des Factions.

Les pays qui ne sont pas membres d'une Faction peuvent se battre et mettre fin à un conflit par des négociations de paix débouchant sur un Statu quo ante bellum, laissant les territoires inchangés lorsque la guerre est terminée. L'Annexion se produit quand des territoires centraux faisant l'objet de désaccord reviennent au vainqueur qui pense qu'ils lui reviennent de droit. L'Annexion Totale se produit uniquement quand le pays entier a été conquis.

# RENSEIGNEMENTS ET DÉTECTION

## G1.0 RENSEIGNEMENTS ET CONCEPTS D'ESPIONNAGE

Tous les pays ont trois sources de Renseignements : Reconnaissance de Terrain, Interception de Signaux et Espions. Les provinces disposent de neuf niveaux de Renseignements qui ont une influence sur ce que vous pouvez apprendre sur les unités ennemies et sur les conditions dans la province. Il y a cinq niveaux de Renseignements pour les unités militaires.

### G1.1 RECONNAISSANCE DE TERRAIN

Ce type de Reconnaissance (Recon) n'inclut que ce qui peut être vu à partir du sol. C'est pourquoi la distance à laquelle se trouve votre Détection des sources d'observation Alliées est limitée. On part du principe que tout lieu situé en dehors du Brouillard de Guerre vous permettra une Détection de Niveau 1 pour chaque unité. Cette Détection sera mise à jour toutes les heures. Plusieurs facteurs peuvent augmenter le niveau de Détection pour ces unités.

### G1.2 STATIONS RADAR ET INTERCEPTION DE SIGNAUX

Les Stations Radar peuvent également être utilisées en tant que Station d'Interception de Signaux. Elles ont une portée limitée pour le Radar et l'Interception de Signaux mais leur portée est quand même plus grande que celle d'une simple observation. Cette portée correspond environ à deux régions de votre unité la plus proche ou de votre point d'observation. Le Niveau de Détection en résultant est toutefois moins fiable que d'autres méthodes. Par exemple, vous ne pouvez peut-être que déduire la Région dans laquelle une unité se trouve au lieu de pouvoir déterminer une Province spécifique.

Ce type de Renseignements peut être amélioré par des évolutions Technologiques et en améliorant le niveau de la Station Radar (c'est-à-dire en construisant un autre niveau). Les Station de Niveau supérieur peuvent voir et détecter plus loin à partir du point d'observation. Les unités des Quartiers Généraux sont plus simples à détecter par l'Interception des Signaux que d'autres unités. Plus le niveau de QG et le niveau de la Technologie Radio utilisée sont élevés,

moins la probabilité d'être détecté est importante.

La Détection Radar et l'Interception de Signaux peuvent également vous fournir des informations sur les navires en mer (voir N2.0).

### G1.3 ESPIONS ET ESPIONNAGE

L'Interface Espionnage vous permet de sélectionner un pays puis de choisir quel niveau d'Activité d'Espionnage vous souhaitez mettre en place dans ce pays – en fait, vous déterminez des priorités relatives. Vos Espions disponibles seront envoyés par l'IA dans ces pays selon la manière dont vous en avez déterminé la priorité et selon la manière dont vous avez réparti vos Espions. Si vous n'indiquez pas de priorité pour un pays, vous n'y enverrez pas d'Espions.

Plus vous avez de Points d'Espions dans un pays, plus vous avez de chances qu'ils trouvent l'information que vous recherchez. Ceci est modifié négativement par l'engagement en Contre-Espionnage du pays cible.

Les Découvertes et la Détection réalisées par les Espions sont calculées sur une base mensuelle. Quand un pays Capitule, certains de vos réseaux d'Espions peuvent périr dans la tourmente. Si vous êtes l'Occupant, les Espions survivants passeront au Contre-Espionnage interne. Sinon, vos Espions seront transférés au pays occupant.

### G1.4 PARAMÈTRES D'ESPIONNAGE

Dans l'Interface de Renseignement, vous pouvez choisir entre plusieurs options pour vos Espions dans chaque pays. Cela inclut :

- **Aucun** – les Espions ont un rôle passif, récoltant des Renseignements occasionnels sans toutefois prendre le risque d'être découvert (ce qui ne signifie pas qu'ils soient toujours protégés). Les Renseignements qu'ils récoltent peuvent porter sur n'importe quel sujet.
- **Contre-Espionnage** – Cela vous aide à découvrir et à éliminer les Espions ennemis dans votre pays.
- **Militaire** – Découvrez les forces, l'organisation et l'emplacement actuels des unités dans le pays cible.
- **Technique** – Recherchez des informations sur la Recherche effectuée par votre cible.

- **Politique** – Vos Espions infiltreront des groupuscules politiques de votre Idéologie et les utiliseront à des fins d'agitation contre le Parti au pouvoir pour diminuer l'Unité Nationale, augmentant la probabilité de Capitulaton ou de Coup d'état.
- **Économie** – Découvrez les Accords Commerciaux du pays cible, son niveau de mobilisation actuel, ses unités en cours de construction, etc.
- **Soutenir le Parti au pouvoir** – Réalisez des actions de propagande et d'organisation pour renforcer le Parti actuellement au pouvoir dans ce pays, quelle qu'en soit l'Idéologie.
- **Soutenir Notre Parti** – Créez des troubles à l'intérieur du pays en essayant de renforcer le Parti Politique qui est le plus proche de votre propre Idéologie Gouvernementale.
- **Perturber l'Unité Nationale** – Réalisez des activités d'agitation politique afin de détruire la confiance que le peuple porte au Gouvernement.
- **Soutenir les Rebelles** – Augmente le Risque de Révolte des Partisans dans les provinces où un pays a occupé des territoires.
- **Perturber la Recherche** – Vos Espions tenteront de saboter ou de détruire des parties vitales d'un projet de Recherche en arrivant peut-être même à envoyer leurs scientifiques et leurs ingénieurs sur une fausse piste.
- **Perturber la Production** – Il s'agit de missions de « sabotage » qui retarderont la Production d'unités ou autres dans le pays cible.

Quand les Espions n'ont pas reçu de Mission spécifique dans un pays, ils réaliseront une de ces missions au hasard.

Les Espions dans d'autres pays peuvent être Actifs ou Passifs. Un Espion actif a plus de chances de trouver des informations mais a également plus de chances d'être découvert et éliminé. Quand vous choisissez le mode « aucun » pour vos Espions, ils seront en mode passif ce qui est un moyen de les conserver pour quand vous en aurez vraiment besoin.

## 61.5 FONCTIONS D'ESPIONNAGE INTERNE

Vous pouvez également placer vos propres Espions dans votre propre pays. Il y a un paramètre de Priorité pour votre pays (dans la partie supérieure gauche de l'Interface de Renseignements) qui vous permet de déterminer si et à quel degré vous devriez avoir des Espions chez vous.

Ces Espions internes peuvent être utilisés pour trois genres de missions :

- **Contre-Espionnage** – Cela vous aide à découvrir et à éliminer les Espions ennemis dans votre pays.
- **Soutenir le Parti au pouvoir** – Réalisez des actions de propagande et d'organisation pour renforcer le Parti actuellement au pouvoir dans ce pays, quelle qu'en soit l'Idéologie.
- **Réduire la Neutralité** – Ces Espions sont utilisés pour

faire transpirer des informations et semer des histoires sur la Menace posée par les autres pays dans la presse et les programmes radio de votre propre pays, ce qui peut réduire le taux de Neutralité de votre pays.

## 62.0 NIVEAUX DE DÉTECTION

Une province a neuf Niveaux de Détection (ce que vous savez sur cette province) qui vous révéleront différentes choses sur cette province, d'après votre Niveau de Renseignements.

Une unité a cinq Niveaux de Détection qui révèlent des degrés d'information croissants pouvant être découvertes selon les Niveaux de Détection de la province, directement par de l'Espionnage Militaire ou d'autre façon.

Quand un niveau d'information est découvert, cette information est « stockée » jusqu'à ce qu'une nouvelle vérification de détection soit réalisée et que l'information soit perdue ou qu'elle soit déjà détectée au niveau 3 et redétectée au niveau 3 à un autre endroit. Si une unité est détectée au niveau 1 ou 2 dans une région et se déplace vers une autre région, les chances que le niveau de détection tombe à 0 seront plus grandes la prochaine fois qu'une vérification de détection sera réalisée. Ces valeurs sont sauvegardées. Détecter une unité est généralement un peu plus révélateur que la région dans laquelle elle se trouve. Il est possible qu'une unité soit détectée au niveau 1 ou 2 dans plus d'une région (il est clair qu'elle ne peut pas se trouver aux deux endroits). Il est important de noter pour des raisons d'IA que plus une unité est détectée près de la ligne de front, plus il y a de manières de la détecter. Cette information peut être considérée comme plus fiable que les informations concernant des unités stationnées plus loin du front.

## 63.0 AFFICHAGE DES UNITÉS DÉTECTÉES

Les Unités Détectées à un Niveau de Détection relativement élevé sont visibles sur la carte. Les Unités Détectées sont affichées comme si elles se trouvaient dans la Capitale de la région où elles ont été détectées même si elles se trouvent de fait à une ou deux provinces de distance dans cette Région. Elles seront tout d'abord marquées comme des « réserves supposées ». Si une unité apparaît sur les lignes de front dans une province d'observateurs amicaux on part du principe qu'il pourrait s'agir de l'unité qui a été détectée précédemment derrière les lignes (si toutes les informations détectées se corroborent) et l'unité détectée précédemment disparaîtra.

Les unités qui ont été observées alors qu'elles quittaient la ligne de front sont déplacées vers une position supposée dans le Brouillard de Guerre, dans la même Région. Ces unités seront supprimées puisqu'il ne sera pas possible de savoir si elles sont encore dans la même zone (c'est-à-dire que l'intelligence se détériorera).

# \* H \*

# RAVITAILLEMENT ET LOGISTIQUE

Les joueurs expérimentés de **Hearts of Iron** sont familiarisés avec le concept de Capacité de transport qui a été supprimé dans **HOI 3** et remplacé par un système bien plus réaliste qui est le suivant :

Remarquez également que grâce au Redéploiement stratégique, vos unités n'utilisent plus le système de « téléportation » qui les faisaient disparaître et réapparaître plus tard, à un autre endroit ; au lieu de cela, dans **HOI 3**, les unités sont expédiées le long de rapides lignes de chemin de fer où elles sont visibles et vulnérables en cas d'attaque aérienne ennemie.

## H1.0 INFRASTRUCTURE

L'Infrastructure désigne le système de routes et de lignes de chemin de fer vous permettant de vous rendre plus facilement d'un endroit à un autre sans vous croter les pieds. L'Infrastructure influence fortement certains éléments importants tels que la vitesse à laquelle les unités peuvent se déplacer dans la province et l'efficacité à laquelle le Ravitaillement peut transiter lorsqu'il est en route vers vos unités.

Le niveau d'Infrastructure d'une province est affiché sur l'Interface Province qui lui correspond et qui peut être affichée en cliquant sur la province. Un mode Carte Infrastructure est également présent et offre une bonne vue d'ensemble. L'Infrastructure représente la manière dont est « construite » la province ou son « degré de civilisation ». Améliorer des Infrastructures telles que les routes, les lignes de chemin de fer et les réseaux de communication d'une province accroîtra le niveau d'Infrastructure de celle-ci. Être le site de combats, de bombardements ou d'autres attaques hostiles peut réduire le niveau d'Infrastructure d'une province.

Une nouvelle Infrastructure peut être construite dans les provinces en cliquant sur l'icône Infrastructure sur l'écran Province, ce qui placera la construction d'Infrastructure dans la File d'attente de Production. La production durera un an et coûtera 1 CI. Une fois construite, elle deviendra progressivement, et au bout de quelques jours, un nouvel élément de l'Infrastructure.

Endommager l'Infrastructure d'une province réduira temporairement la capacité de cette province à atteindre sa Capacité en Ravitaillement potentielle.

## H2.0 CAPACITÉ EN RAVITAILLEMENT

La capacité en Ravitaillement désigne le volume de Ravitaillement que vous pouvez faire transiter par une province chaque jour (volume qui est autorisé ou limité par le niveau d'Infrastructure). Imaginez deux camions de deux tonnes pare-chocs contre pare-chocs sur une étroite route boueuse.



« Cependant, expliquerions-nous cela au Führer ? ! » La province isolée d'Oryryn affiche un besoin de 3,56 en Ravitaillement mais une capacité en Ravitaillement de zéro, ce qui est de mauvais augure pour l'unité encerclée (elle puisera en premier lieu sur ses réserves pour 30 jours).

Votre Capacité en Ravitaillement est limitée par la province ayant le plus faible niveau d'Infrastructure placée sur le chemin emprunté par le Ravitaillement parce qu'elle devient un goulot d'étranglement. Si un chemin est trop encombré, les sergents chargés de votre Ravitaillement achemineront ce dernier via d'autres chemins mais si les fronts sont très actifs, ces autres chemins pourraient eux aussi être en proie à des embouteillages.

### **H3.0 TECHNOLOGIE DE LA LOGISTIQUE**

Certaines Technologies pourraient vous permettre d'augmenter votre Capacité en Ravitaillement par élément d'Infrastructure. Les Technologies peuvent également réduire la consommation en Ravitaillement de chaque unité.

### **H4.0 RAVITAILLEMENT ET LIGNES DE RAVITAILLEMENT**

Toutes les provinces et toutes les unités situées dans cette province puisent le Ravitaillement dans une province centrale de votre zone arrière. Le Ravitaillement destiné à vos armées doit pouvoir être déplacé du Dépôt centralisé où il est stocké vers vos unités sans être intercepté.

Le Ravitaillement se déplace le long de la Ligne de Ravitaillement au rythme d'une province par jour jusqu'à ce qu'il atteigne l'unité qu'il est supposé ravitailler. Lorsqu'une unité se déplace, sa nouvelle position est transmise par le biais des lignes du front et les ordres concernant le Ravitaillement sont redirigés vers le nouvel emplacement de l'unité. Ce processus de transmission peut donner lieu à un temps de latence qui peut retarder le Ravitaillement de l'unité. Un ou deux jours peuvent être nécessaires pour que la Ligne de Ravitaillement soit entièrement adaptée et pour que la livraison du Ravitaillement au nouvel emplacement de l'unité débute. Si de nouvelles unités requérant du Ravitaillement se déplacent dans une province, vous verrez éventuellement les couleurs du mode Carte passer de vert (ravitaillées) à marron (partiellement ravitaillées), ce qui indique que le taux de Ravitaillement ne peut pas soutenir la demande croissante émanant des unités supplémentaires. Le trajet emprunté par le Ravitaillement est flexible. Si le système de gestion logistique est dans l'incapacité de puiser suffisamment de Ravitaillement dans une province, il recherchera d'autres chemins afin de pouvoir livrer la quantité nécessaire.

Les unités disposent d'une réserve de Ravitaillement pour 30 jours qui peut s'épuiser si l'unité surexploite constamment son Ravitaillement.

Le Ravitaillement maritime est limité par la taille du Port le réceptionnant. Parfois pourtant, du fait de l'extrême longueur des Lignes de Ravitaillement terrestres, il se peut que transporter le Ravitaillement par voie maritime reste plus efficace.

#### **H4.1 TAXE DE RAVITAILLEMENT**

Étant donné que le processus de transport de Ravitaillement consomme du Ravitaillement (Carburant, etc), un faible coût lié au Ravitaillement existe ; il varie en fonction de la province et peut augmenter avec la distance. Si une partie du trajet emprunté par la Ligne de Ravitaillement traverse un Terrain Boueux, un coût de transport supplémentaire affectera cette portion de la Ligne (« taxe de Ravitaillement »).

### **H5.0 PÉNURIE DE RAVITAILLEMENT**

Les unités à court de Ravitaillement ne pourront ni récupérer des points d'Organisation, ni bénéficier de Renforts et d'Améliorations. Le calcul déterminant les unités étant en pénurie de Ravitaillement et celles ne l'étant pas est effectué chaque jour.

Les unités se trouvant temporairement à court de Ravitaillement pourront être en état Non approvisionné partiel et ressentiront les effets de cette inefficacité. Ces unités puiseront dans leur réserve pour 30 jours avant d'être réellement à court de Ravitaillement (c'est-à-dire, avant qu'ils commencent à en ressentir les effets).

Des périodes prolongées sans Ravitaillement dégraderont considérablement la Puissance de l'unité au Combat.

### **H6.0 MODE DE CARTE RAVITAILLEMENT**

Il vous est fortement recommandé d'examiner la carte en Mode Carte Logistique pour vous faire une idée de la manière dont est gérée la situation de votre Ravitaillement. L'utilisation du Mode Carte Logistique est expliquée dans la section A4.8. Les routes Maritimes Commerciales sont délimitées par des lignes rouges et bleues dans le prolongement de la longueur de la Route.

### **H7.0 PÉTROLE ET CARBURANT**

**HOI 3** sépare les Ressources pétrolières traditionnelles en deux catégories : d'une part le Pétrole brut et d'autre part le Carburant raffiné. Le Pétrole brut est une Ressource produite à certains endroits qui doit ensuite être transportée vers leur pays d'origine où elle sera raffinée à un taux dépendant de votre CI effective, modifiée par la Technologie.

Le Carburant raffiné sera alors disponible pour vos unités sur place et pourra ensuite être transporté vers vos autres unités par le biais de Convoi ou de Lignes de Ravitaillement.

Vous pouvez échanger du Pétrole ou du Carburant sur le marché mondial, c'est la méthode privilégiée pour satisfaire vos besoins en Carburant ; c'est également moins onéreux que de convertir de l'Énergie.

Tous les pays disposent d'une capacité limitée à convertir les Ressources énergétiques en Pétrole qui consiste essentiellement en l'acquisition de l'Énergie pour la transformer en Pétrole et utilise un ratio inefficace générant du gaspillage. Il est préférable que vous satisfaisiez vos besoins en Carburant en raffinant du Pétrole.

### **H8.0 CONVOIS**

Si votre pays détient un territoire situé dans une zone séparée géographiquement de votre Capitale, il vous faudra entretenir une relation d'un certain type pour le Ravitaillement. Si aucune relation n'est entretenue avec

le territoire distant, vous pourriez le perdre rapidement en temps de guerre. Certaines de vos forces militaires seront vraisemblablement affectées là-bas et elles auront besoin de Ravitaillement pour opérer.

Pour envoyer du Ravitaillement par voie maritime, il vous faudra construire et affecter des Convois. Les Convois sont constitués d'ensembles de Navires cargo et de pétroliers se regroupant pour transporter du Ravitaillement et du Carburant ; ceci les rend plus faciles à protéger et plus fiables face à une attaque ennemie. Le Commerce de Ressources requiert également des Convois. Il est également nécessaire que le pays à l'origine de l'offre fournisse des Navires pour transporter les marchandises. Si le Convoi ne peut pas les transporter vers le pays à l'origine de l'achat, les articles impliqués dans l'échange seront perdus.

Les Convois sont gérés par le biais de l'Interface Production. Une liste de vos Routes commerciales actuelles se situe en bas à droite de l'écran ; elle décrit les Ressources actuellement commercialisées mais ne décrit pas les Convois en eux-mêmes. Sous cette liste, une liste détaillée de tous vos Convois incluant à la fois ceux se chargeant du transport de Ressources et ceux se chargeant du transport de Ravitaillement s'affiche. La liste affiche l'origine, la destination, le fret transporté et le nombre de points de Convoi et d'Escorte attribué. Le nombre de Navires de transport et d'Escortes en Réserve est affiché en haut de l'écran.

Pour organiser un Convoi, cliquez sur « Créer un Convoi » juste en dessous du chiffre Escortes Disponibles. Un écran apparaîtra vous demandant de choisir le port d'origine du Convoi dans une liste de ports maritimes d'origine. Une fois que vous avez sélectionné l'origine, vous devez sélectionner la destination de la même manière, en la choisissant dans une liste des Ports maritimes outre-mer que vous contrôlez.



Les Convois peuvent être créés automatiquement tant que vous disposez de Navires pour le Convoi si vous sélectionnez cette option. Des escortes seront également ajoutées si elles sont disponibles.

Une formule est utilisée pour déterminer l'emplacement actuel du Convoi sur la Route du Convoi. Si des Sous-marins ou des Navires de surface ennemis se situent dans la Zone

maritime, il y a des chances qu'ils puissent être en mesure d'attaquer le Convoi. Si un Convoi est endommagé, les Ressources ou le Ravitaillement qu'il transportait seront perdus proportionnellement au nombre de cargos coulés.

Si des Sous-marins ou des Intercepteurs de Convois attaquent dans une Zone maritime, le système de gestion de Convois ajustera automatiquement la route du Convoi pour éviter la zone dangereuse. Ceci est un processus continu qui devrait transformer l'Interception de Convoi en une véritable devinette pour l'ennemi.

En plus des Escortes de Convoi désignées grâce au système de Convoi classique, les Navires de vos Bases navales peuvent également être désignés pour Patrouiller et protéger des routes de Convois spécifiques. Ces Navires se déplaceront le long de la route qui leur est attribuée et engageront le combat contre tout Intercepteur de Convoi. Ils traqueront également les Sous-marins mais cela sera plus difficile que de localiser des Navires en surface. Cette tâche peut être attribuée à toute Classe de Navires mais les Flottes de destroyers seront les plus efficaces pour trouver les Sous-marins. Consultez la section N1.1 pour plus d'informations au sujet de l'attribution de cette Mission navale.

## H8.1 BASES NAVALES

La taille de la Base navale détermine le volume des Réserves et la vitesse à laquelle la base navale peut réapprovisionner ses réserves. Elle détermine également la vitesse à laquelle les Navires de la Base peuvent récupérer de l'Organisation et être Réparés pour récupérer leur Puissance.

## H8.2 DÉPÔTS DE RAVITAILLEMENT/CARBURANT

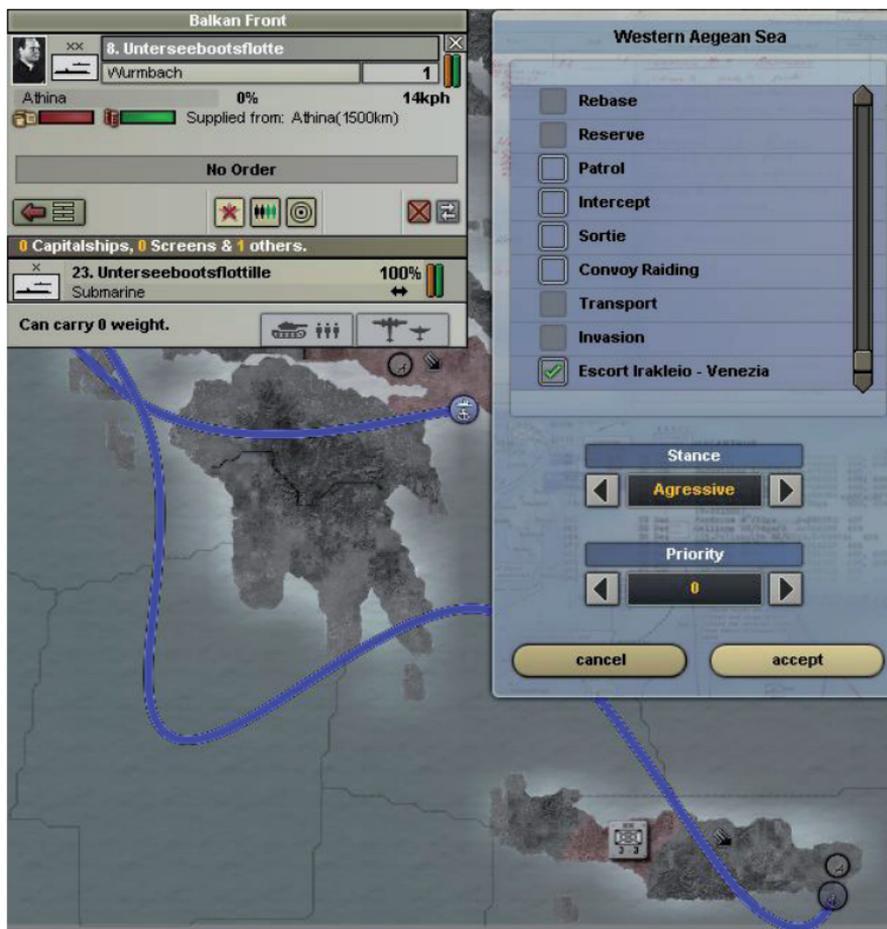
Un Convoi de Ravitaillement peut déposer une Réserve de Ravitaillement dans une Base navale et toutes les provinces à proximité y puiseront leur Ravitaillement. Ce sera le point de distribution central et toutes les unités à proximité devront conserver une certaine forme de contact avec ce Dépôt pour rester Ravitaillées. Il n'existe pas de Réserves de Ressources outre-mer : vous devez transporter toutes les Ressources vers votre pays ou elles seront perdues.

## H8.3 ESCORTES

Vous voudrez également construire et désigner des Escortes pour qu'elles protègent vos Convois contre les Interceptions et les Sous-marins. Sinon vos Convois seront susceptibles d'être coulés plus rapidement que vous ne puissiez en construire pour les remplacer. Les éléments de l'Escorte sont produits et affectés de la même manière que les éléments du Convoi.

## H8.4 INTERDICTION LOGISTIQUE ET INTERCEPTION DE CONVOI

Les unités terrestres peuvent perturber les Lignes de



Il existe deux types d'Escortes. Les Destroyers et les Corvettes (appelées Escortes dans le jeu) peuvent être affectés au Convoi en lui-même. Des Navires peuvent également leur être affectés. Ici, une Flottille de Sous-marins patrouille sur la route du Convoi pour le protéger des Interceptions. Le Sous-marin peut également être affecté à l'Interception de Convois alliés.

Ravitaillement ennemis en occupant physiquement les provinces que ces Lignes de Ravitaillement traversent. Il est possible de s'emparer du Ravitaillement ou de le détruire en occupant les Lignes de Ravitaillement ennemies. Une partie du Ravitaillement récupéré pourra être utilisée pour vos propres unités : ceci pourrait précisément être ce dont vous avez besoin si vos troupes ont progressé et se sont écartées de vos propres Lignes de Ravitaillement !

Les Frappes aériennes logistiques peuvent occasionner des difficultés supplémentaires pour le Ravitaillement des unités isolées. Ceci s'effectue en Bombardant l'Infrastructure des provinces placées sur le chemin emprunté par le Ravitaillement. Ces Frappes logistiques détruisent temporairement l'Infrastructure et détruisent définitivement

le Ravitaillement, ce qui pourra entraîner une pénurie de Ravitaillement d'une journée pour l'ennemi.

Les Convois peuvent bien entendu être attaqués en mer par des forces navales ennemies telles que des Sous-marins ou des Intercepteurs de Convoi. Les avions peuvent également attaquer les Routes empruntées par les Convois en mer. Couler les Convois interrompra l'approvisionnement maritime en Ravitaillement, ce qui pourra placer les unités dans une situation de pénurie de Ravitaillement.

## H9.0 RAVITAILLEMENT DE LA FLOTTE

La Flotte est toujours rattachée à une Base navale d'origine et puise son Ravitaillement dans cette Base même si elle n'y est pas. Aussi longtemps que la Base dispose de suffi-

samment de Ravitaillement pour la Flotte et que la flotte ne dépasse pas son rayon d'action maximal avant de retourner à la Base, elle continuera à être Ravitaillée. Si elle n'est pas en mesure d'atteindre une Base navale avant de dépasser son rayon d'action maximal, sa vitesse sera considérablement ralentie.

## **H10.0 PARACHUTAGE DE RAVITAILLEMENT**

Il existe une Mission aérienne pour les Avions de transport qui consiste en la livraison d'une quantité limitée de Ravitaillement par voie aérienne aux unités distantes ou isolées. Le Ravitaillement est puisé dans le Ravitaillement disponible de la Base aérienne d'où le vol provient.

## **H11.0 TECHNOLOGIE DE LA LOGISTIQUE**

La recherche technologique peut améliorer votre capacité à déplacer le Ravitaillement. Elle peut également réduire les taux de consommation en Ravitaillement de vos unités bien que de bonnes Compétences ou de bonnes Caractéristiques du leader puissent aussi avoir cet effet.

## **H12.0 REDÉPLOIEMENT STRATÉGIQUE**

Le Redéploiement stratégique est une méthode permettant de déplacer rapidement des unités par train d'une zone à la suivante. Elles pourront devancer leur ligne de Ravitaillement et emporter du Ravitaillement avec elles sur et devraient se reposer sur lui le temps que le Ravitaillement soit rétabli.

Redéployer les unités stratégiquement leur permettra de se déplacer à une vitesse de 20 MPH par point ayant un niveau d'Infrastructure ; la vitesse effective variera donc en fonction des niveaux d'Infrastructure rencontrés au cours du trajet. Ces unités perdront un point d'Organisation par jour et en utiliseront au maximum deux en Ravitaillement. Les unités utilisant du Carburant tels que les chars ne consommeront pas de Carburant au cours du Redéploiement stratégique.

# UNITÉS MILITAIRES

## J1.0 INTERFACES UNITÉ

### J1.1 INFO-BULLES UNITÉ

Si vous passez le curseur de votre souris sur une unité ou un groupe d'unités, vous verrez une info-bulle donnant des explications sur ces unités. S'il s'agit d'une unité ennemie ou neutre, vos informations seront limitées.

Chaque Division sera listée, son drapeau national étant placé au-dessus de son symbole militaire (Infanterie, etc). Le nom de l'unité, son niveau de Puissance et son niveau d'Organisation seront listés sur la ligne du haut et le Chef de la Division sera affiché en dessous. Si l'unité a reçu des ordres de mouvement, l'info-bulle vous indiquera vers où elle se déplace et quand elle arrivera, à condition qu'elle ne soit pas impliquée dans un combat avant.

Si des unités aériennes sont présentes, elles apparaîtront dans une info-bulle située en dessous des unités terrestres. Ces info-bulles afficheront l'icône du type d'unité, ainsi que la Puissance de l'unité et son Organisation.

### J1.2 SÉLECTION D'UNITÉS

Il faut sélectionner une unité et cliquer dessus pour lui donner des instructions. Vous pouvez également sélectionner un groupe d'unités ou un certain nombre d'unités situées dans différentes provinces en dessinant un Cadre de sélection (voir ci-dessous) autour de toutes les unités que vous souhaitez commander.

### J1.3 CADRES DE SÉLECTION

Dans certaines circonstances, il est utile de pouvoir cliquer sur un Cadre de sélection et de le faire glisser sur une ou plusieurs provinces afin de sélectionner plus d'une unité.

Pour dessiner un Cadre de sélection, placez-vous à un endroit qui sera utilisé comme coin du cadre qui couvrira la zone dont vous avez besoin puis maintenez le bouton de la souris enfoncé en faisant glisser la souris vers le coin opposé de la zone que vous souhaitez sélectionner. Lorsque vous relâchez le bouton, toutes les unités contenues dans ce cadre sont sélectionnées. Si seules des Unités terrestres sont présentes, ce seront les seules unités sélectionnées. Si vous souhaitez sélectionner des Unités aériennes ou navales, sélectionnez d'abord l'une de ces unités séparément puis dessinez le Cadre de sélection.

Certains ordres doivent être donnés séparément à une seule unité, aux unités d'une seule province ou d'une seule Zone maritime ou à un seul type d'unité (par exemple les unités terrestres ne peuvent pas se déplacer dans une Zone maritime).



Utiliser un Cadre de sélection sélectionne toutes les unités situées à l'intérieur. Vous pouvez transmettre un ordre à toutes ces unités ou choisir celle que vous souhaitez en cliquant sur l'onglet « Sélectionner » à côté de l'Unité.

Des ordres identiques peuvent être donnés quelque soit le nombre d'unités sélectionnées mais il se peut que ces unités ne soient pas coordonnées (voir ci-dessous).

### J1.4 COORDINATION ET RÉPARTITION DES UNITÉS

Plusieurs flottes ou plusieurs unités aériennes sélectionnées peuvent être fusionnées en une unique unité en utilisant le bouton « Fusionner » de l'Interface Unité.

Les Unités terrestres peuvent faire la même chose bien qu'elles ne peuvent le faire que sous la forme d'une structure divisionnaire. Si toutes les Brigades sélectionnées peuvent être intégrées à une Division sans dépasser le nombre maximum de Brigades autorisé, elles pourront être Fusionnées.

Les Simples brigades peuvent être construites et déplacées sur la carte puis être fusionnées en une Division dès qu'elles sont arrivées en utilisant les boutons « Fusionner ». Même une simple Brigade de soutien peut être construite mais ceci doit être fait en étant très attentif à ce qu'elle ne s'engage pas dans un combat parce qu'elle se dispersera presque immédiatement du fait du manque de troupes de combat pour la protéger.



une province ou une Zone maritime où se déplacer qui est suffisamment proche de votre destination. Il vous faudra peut-être essayer de trouver le chemin approprié. Ensuite, une fois que vous avez défini le mouvement vous rapprochant de l'endroit où vous souhaitiez aller, dessinez la prochaine étape du trajet en maintenant enfoncée la touche « Maj » de votre clavier et en cliquant sur votre destination finale à l'aide du bouton droit de votre souris.

Consultez également la section L1.1 (Mouvement/Interface d'attaque) pour plus d'informations au sujet de l'utilisation de Contrôle et du bouton droit de la souris permettant de donner des ordres plus spécifiques à vos Unités terrestres.

### J3.0 MAIN-D'OEUVRE

La Main-d'Oeuvre joue un rôle important dans la construction de nouvelles unités et dans le Renfort des unités existantes étant donné qu'elles seront toujours sujettes à un certain niveau d'Attrition. Ce niveau d'Attrition peut augmenter en cas de conditions hostiles ou lorsque les Unités sont à court de Ravitaillement. Consultez la section C1.0 pour plus d'informations au sujet de la Main-d'Oeuvre.

### J4.0 ORGANISATION D'UNE UNITÉ

Le plus petit élément utilisé dans HOI 3 est la Brigade mais, sauf dans certains cas, vous voudrez toujours organiser vos Brigades en Divisions. Les Divisions sont organisées en Corps, puis en Armées et enfin en Groupes d'armées. La structure d'Organisation la plus élevée est le Théâtre des opérations ; c'est le niveau d'Organisation le plus élevé de cette région. Les unités de chaque niveau sont dirigées par un Commandant ayant un certain grade. Un Général brigadier (ou l'équivalent national) commande la Brigade, **bien que ces généraux ayant le plus faible grade ne soient pas représentés dans le jeu**, les Majors-généraux commandent les Divisions, les Lieutenants-généraux commandent les Corps, les Généraux commandent les Armées et les Maréchaux de l'armée de terre commandent les Groupes d'armées et les Théâtres des opérations. Consultez la section L5.2 pour plus d'informations au sujet de la structure de commandement.

Les Flottes aériennes sont les plus petites Unités aériennes et comportent environ 100 avions. Les Unités aériennes peuvent être regroupées pour contenir une Flotte aérienne ou plus. Lorsque vous observez ces unités sur la Carte, chaque Flotte aérienne est représentée par un « x » tout comme les Brigades. Du fait qu'il n'existe aucun niveau d'organisation d'unité plus grand que le « groupe » d'Unités aériennes, qui n'est pas un niveau officiel, vous ne verrez jamais rien dans un groupe qui soit plus gros qu'une Flotte aérienne. Les Unités aériennes peuvent cependant être affectées aux QG du Théâtre des opérations.

Les unités peuvent contenir des Navires ayant le même niveau, du Croiseur léger au gros Navire. Cependant, les unités contenant des Destroyers, des Sous-marins ou des Navires de transport sont toutes trois supposées comporter plusieurs Navires. Dans l'Interface Unité, chaque Navire est représenté par un « x » tout comme les Brigades. De plus, les Navires sont toujours considérés comme étant les éléments d'une Flotte. Vous verrez donc que les Flottes sont désignées par « xx » sur la Carte même si elles ne comportent qu'un Navire.

## J5.0 UNITÉS TERRESTRES

### J5.1 INTERFACE D'UNITÉ TERRESTRE

Le pion d'une division affiche le symbole militaire de son unité principale (c'est-à-dire Infanterie pour la plupart des Brigades d'infanterie). Le Commandant est listé sur le côté du pion.

Lorsque vous cliquez sur une Division (cliquez une nouvelle fois pour passer en revue les différentes Divisions d'un groupe). L'Interface de l'Unité terrestre apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Si l'une des divisions de l'unité sur laquelle vous avez cliqué est désignée par plus d'un symbole « xx » à côté du visage du commandant, c'est que vous avez cliqué sur un Quartier général (consultez la section K2.0). Si c'est le cas, cliquez sur une unité « xx » listée dans l'Interface Unité du Quartier général pour afficher une Division.

Tout en haut à gauche, vous verrez une photo du chef de la Division. À côté de cette photo, sur la droite, se trouve le symbole militaire de l'unité et à côté de celui-ci se trouve le nom de la Division. Le nom du Chef commandant l'unité est affiché en dessous du nom de l'unité. La puissance de l'intégralité de la Main-d'Oeuvre de la division ainsi que deux colonnes colorées sont affichées à la droite de ce nom : la colonne dorée indique la Puissance et la verte représente l'Organisation. Au-dessus de ces colonnes, vous verrez le bouton « x » qui fermera l'Interface.



En dessous de la ligne du haut, sur la gauche, vous verrez la province dans laquelle l'unité se situe, sur sa droite vous verrez le taux d'Attrition affectant l'unité et, à l'extrême droite, vous verrez la vitesse maximale de l'unité (en kilomètres heure).

En dessous de ces informations, vous trouverez deux lignes colorées. La première affiche l'état du Ravitaillement (Approvisionné ou Non approvisionné) et la seconde affiche l'état du Carburant (Ravitailé ou Non ravitaillé). Des info-bulles afficheront ce qui manque à vos unités le cas échéant. Si l'un de ces indicateurs s'affiche en rouge, même partiellement, au lieu de s'afficher en vert, c'est que l'unité ne dispose pas de suffisamment de Ravitaillement pour effectuer les tâches qui lui ont été confiées au mieux de sa capacité et de son Organisation et la Main-d'Oeuvre commencera à en subir les conséquences. Si l'unité manque de Carburant, elle ne sera pas en mesure de se déplacer aussi rapidement qu'elle le ferait si elle en avait suffisamment.

Un emplacement situé légèrement en dessous de ces barres, sur la droite, affiche éventuellement une icône représentant une pelle. Si une pelle s'affiche, cela signifie que l'unité est « retranchée » et qu'elle est affectée par des modificateurs spéciaux pour la Défense. Une info-bulle indiquera à quel point l'unité est retranchée, la valeur maximale possible et l'avantage dont elle bénéficie grâce à son niveau de retranchement. Les unités retranchées sont abordées dans la section L5.6. D'autres modificateurs peuvent être affichés avec leurs icônes respectives. D'autres icônes peuvent s'afficher ici. Elles indiqueront si l'Unité est une Unité de Réserve et si elle est à portée de la Radio de son Quartier général.

En dessous de ces icônes, une barre sombre affichera tout Ordre donné à l'unité et, en dessous de cette barre, une ligne comportant plusieurs boutons apparaîtra. Le premier bouton sur la gauche affiche une flèche pointant vers l'icône de la Chaîne de commandement ou dans la direction opposée. Si la flèche est verte et pointe vers la chaîne de commandement, cliquer dessus vous permettra d'attribuer l'unité à l'un de vos Quartiers généraux. Si la flèche est rouge et pointe dans la direction opposée à la grille représentant la structure, cliquer dessus supprimera l'unité de la structure du Quartier général auquel elle était affectée et cette unité deviendra indépendante de tout commandement extérieur. Le bouton suivant sur la droite, qui est uniquement visible si l'unité ne fait partie d'aucun commandement, vous permet de créer un nouveau Quartier général auquel la Division en cours sera affectée.

Voici la description des sept boutons suivants, de gauche à droite. Le premier sera soit une étoile verte ou soit une étoile grise comportant un « x » rouge. L'étoile grise comportant un « x » rouge indique que l'unité n'est pas prioritaire pour les Améliorations et les Renforts. L'étoile rouge signifie que l'unité est prioritaire sur les autres unités

et qu'elle sera privilégiée pour les améliorations et les renforts. Vous devriez choisir vos unités les plus importantes ou les mieux positionnées comme étant des unités prioritaires. Le bouton suivant (une image représentant quatre soldats) détermine si cette unité respecte les conditions nécessaires à la réception des renforts disponibles. Parfois, il est préférable d'éviter que certaines unités bénéficient de Renforts pour ne pas dilapider les Renforts en les envoyant à des unités n'étant pas suffisamment en mauvaise posture pour en avoir besoin. Le bouton suivant est un point entouré de deux cercles et détermine si cette unité remplit les conditions nécessaires pour bénéficier des Améliorations disponibles. Comme pour les Renforts, vous voudrez que vos unités les plus importantes soient Améliorées en premier. Le bouton suivant permet de charger cette unité sur un Navire de transport (consultez la section J5.10). Le bouton suivant permet de charger cette unité sur un Avion de transport (consultez la section J5.11). Le bouton suivant est un « x » qui vous permet de démanteler l'unité. Le dernier bouton comporte deux flèches faisant face à des directions opposées et vous permet de réorganiser les Brigades de l'unité en détachant, si possible, une ou plusieurs Brigades pour qu'elles forment leur propre unité.

Immédiatement sous la ligne de boutons se trouve une barre gris foncé qui indiquera le nombre de Brigades actuellement rattachées à cette Division. Sous cette barre, vous verrez chaque Brigade listée individuellement. Sur la gauche, vous verrez son symbole militaire suivi du nom de l'unité et le type de l'unité sera affiché en dessous. Sur la droite, vous verrez le nombre d'hommes affecté à l'unité suivi de la barre de Puissance individuelle (marron) et de la barre Organisation (verte). Le total cumulé de toutes les valeurs de ces barres devrait être reflété par la barre de Puissance et la barre Organisation de la Division en haut de l'Interface. Les Brigades individuelles peuvent subir de plus lourdes pertes que les autres, c'est pourquoi elles sont affichées individuellement. Vous pouvez faire un clic gauche sur une Brigade pour obtenir plus de détails.

## J5.2 AIRE DE COMBAT (FRONTS)

Chaque frontière provinciale est généralement une ligne de combat suffisamment longue pour permettre à trois ou quatre Brigades de combat d'être sur le Front simultanément. Ce champ de bataille est représenté par plusieurs « carrés » et chaque Brigade occupe un carré complet.

Les divisions ne sont jamais séparées pendant le combat. Elles attaquent ensemble et se replient ensemble. Même si seul l'un des carrés le long du Front de combat n'est pas occupé, une autre Division complète (avec toutes ses Brigades de combat) pourra « se serrer » sur le champ de bataille pour que le Front de combat effectif puisse être plus large d'un carré ou deux par rapport à un front classique.

### J5.3 UNITÉS UTILISANT DES ARMES COMBINÉES

Les divisions dont le taux de Faiblesses est de 33 à 66 pourcent, c'est-à-dire qui utilisent une combinaison de brigades de blindés et d'infanterie ou d'autres brigades, sont considérées comme étant des unités utilisant des « armes combinées » et bénéficieront d'un bonus pendant les combats. Même si votre unité n'a pas été construite de cette manière, vous pouvez y intégrer des Détachements de brigades pour parvenir au même résultat avant de vous rendre sur le champ de bataille.

### J5.4 UNITÉS DE SOUTIEN

Certaines Brigades ne sont en aucun cas faites pour s'engager intentionnellement sur la ligne de front des combats. Au lieu de cela, elles soutiendront les Brigades de combat depuis l'arrière des lignes. Dans le cas où elles opèrent en tant que Brigades individuelles, elles seront très vulnérables.

### J5.5 CONCEPT DU QUARTIER GÉNÉRAL (QG)

Au début de toute partie, la plupart des Unités terrestres seront « rattachées » à un Quartier général qui assure la liaison avec le commandement de l'armée et qui fournit un certain nombre de fonctions importantes. Des unités peuvent exister sur la Carte sans faire partie d'une structure de commandement de Quartier général mais ce n'est pas la méthode de combat privilégiée, particulièrement parce que **HOI 3** intègre des bonus pour le Leader qui proviennent de chaque niveau de commandement et qui fournissent de l'expérience à tous les autres niveaux de commandement. Une Division ou une Brigade opérant en tant qu'unité individuelle ne communique aucun de ces avantages aux niveaux supérieurs et n'en tire aucun de ces niveaux : elle ne bénéficie d'aucun bonus pour le Leader et ne transmet pas son Expérience au combat or ce sont deux choses qui jouent un rôle important dans l'aide apportée au joueur pour gagner des guerres. Les commandements de QG de niveau plus faible et n'étant pas rattachés aux commandements de QG de niveau plus élevé perdent également certains de leurs avantages.

Les joueurs des jeux HOI précédents sont déjà familiarisés avec le principe d'« Unités de quartier général » mais ce concept a considérablement changé dans **HOI 3**. Désormais, tout réside dans la manière dont vous analysez un champ de bataille d'une grande densité ainsi que dans la manière dont vous abandonnez le contrôle de certaines Unités à l'IA pour qu'elle les dirige vers vos Objectifs si vous devez vous concentrer sur quelque chose d'autre.

### J5.6 DESCRIPTIONS DES UNITÉS

Gardez à l'esprit que tous ces types de Brigades ne sont pas disponibles pour tous les pays au début du jeu. Certains de ces types sont si spécialisés que seules certaines puissances majeures en bénéficient à la fin de la guerre. Si vous le

souhaitez, vous pourrez rendre les Technologies de combat terrestre prioritaires pour qu'elles produisent certaines de ces unités. La plupart de ces Unités partagent certaines capacités : certaines capacités en Infanterie pour les Brigades de blindés et certaines capacités en Artillerie pour les Brigades d'infanterie. Ceci est symbolisé par ses éléments « non-blindés » et « blindés ».

- **Blindés** – Les unités blindées sont principalement constituées de chars bien que des unités plus légères puissent leur être rattachées. Il existe différents types d'unités Blindées, du Blindé léger au Blindé super lourd.
- **Infanterie alpine** – Une Brigade d'infanterie alpine est spécialement entraînée pour combattre dans un environnement montagneux et, dans leur environnement favori, elles bénéficient de bonus Combat lors des combats ; pour être plus précis, elles ne reçoivent pas de Pénalité alors que toutes les autres unités en reçoivent une.
- **Infanterie** – La pierre angulaire de toute armée de la Seconde Guerre Mondiale était son Infanterie écrasant tout au sol (les « bottes sur le sol ») qui n'était pas très spécialisée mais qui était le cœur des forces armées. Les Brigades d'infanterie étaient souvent associées à des Brigades spécialisées telles que des brigades d'Artillerie ou des brigades de Véhicules blindés. L'infanterie stationnée à l'écart du front pouvait être associée à la Police militaire ou aux Brigades antiaériennes.
- **Cavalerie** – Jusqu'à peu avant la seconde guerre mondiale, de nombreuses armées dans le monde considéraient les chevaux, et non les chars, comme étant leurs forces de manœuvre très mobiles. Un petit nombre de batailles de cavalerie eut lieu pendant la seconde guerre mondiale et certaines d'entre elles furent atroces mais au milieu des années 30, période à laquelle commence **HOI 3**, assez peu de Brigades de cavalerie étaient opérationnelles dans le monde. L'utilisation de la Cavalerie était presque identique à l'utilisation qui était faite des unités Blindées au cours de la seconde guerre mondiale : elles étaient maniables mais manquaient également cruellement de protections. Ces armées n'ayant pas réalisé, au moment où la guerre commença, que la cavalerie était obsolète pour le principal théâtre des combats, elles le découvrirent à leurs dépens.
- **Milice** – Ces unités sont souvent constituées de soldats conscrits qui ont été enrôlés et entraînés sur place. Ils sont formés à l'utilisation de fusils similaires à ceux de l'infanterie mais pas à beaucoup d'autres choses. Ces unités étaient utiles pour le maintien de l'ordre et pour combler les manques en cas d'absolue nécessité mais, en principe, on ne pouvait pas s'y fier en tant qu'unités militaires professionnelles.

- **Garnison** – Tout comme la milice, il s'agissait de soldats n'étant pas entraînés au combat ou n'étant pas expérimentés en tant qu'unités de la ligne de front mais dont les missions incluaient principalement le maintien de l'ordre, la surveillance des Forteresses et la protection des villes importantes et des autres endroits importants à l'arrière des lignes.
- **Véhicules blindés** – Ces Brigades endossaient souvent un rôle se situant entre le rôle de la Cavalerie et le rôle des Brigades de blindés. Utiles pour la reconnaissance et suffisamment bien protégées pour ne pas se faire massacrer par l'Infanterie, les Brigades de véhicules blindés donnent un peu plus de poids à une Division d'infanterie et rendent une Division de blindés un peu plus flexible.
- **Motorisés** – Il s'agit en fait d'une Brigade d'infanterie ayant les avantages et les inconvénients supplémentaires d'être installée sur des camions. Ces Brigades peuvent se déplacer plus rapidement qu'une Brigade d'infanterie standard tout en remplissant le même rôle un peu plus vite et sa vitesse pourrait être un avantage significatif lors d'une bataille. L'inconvénient sera qu'elle dépend du Carburant pour se déplacer.
- **Mécanisés** – Il s'agit d'une Brigade d'infanterie installée sur des half-tracks et sur d'autres véhicules légèrement blindés et souvent accompagnée de quelques unités plus lourdes destinées à augmenter leur puissance de feu. Ces unités relativement bien protégées étaient vulnérables face à la puissance aérienne mais étaient par contre plus résistantes que les unités d'infanterie et disposaient de la puissance de feu permettant de percer là où une infanterie de base aurait éprouvé plus de difficultés.
- **Anti-chars** – Il s'agit de Brigades d'infanterie armées d'une grande quantité de canons anti-chars, légers mais très rapides, qui pouvaient se placer en embuscade ou le long des lignes du front pour profiter des opportunités de cibles blindées. Parfois, l'Infanterie transportera des fusils anti-chars portatifs, se glissera furtivement là où les chars ennemis se trouvent et attaquera ces chars par surprise.
- **Destructeur de chars** – Un char lourdement blindé comportant un canon de gros calibre ou un canon très rapide (ou les deux) conçu pour percer le blindage des chars standards. Les brigades équipées de ces unités étaient en meilleure posture que les unités anti-chars régulières parce qu'elles étaient autopulsées et parce qu'elles disposaient d'un blindage les protégeant contre l'Infanterie et même contre les attaques de Blindés.
- **Antiaérien** – Dès que l'importance de la puissance aérienne sur les champs de bataille modernes fut démontrée et particulièrement vers la fin de la guerre, de

nombreuses Divisions s'assurèrent d'avoir des Brigades antiaériennes spéciales, ce qui leur offrit une protection contre les avions les attaquant.

- **Artillerie** – Les obusiers et l'artillerie de campagne ont longtemps eu un impact impressionnant sur l'art de la guerre. Depuis l'ère moderne, l'Artillerie a souvent été une force à part entière et l'appliquer minutieusement aux champs de bataille comportant de l'Infanterie ou des Blindés s'est avéré très utile.
- **Ingenieur** – Une Brigade d'ingénieurs ayant suivi une formation spéciale et étant qualifiée pour traiter les problèmes, construire plus rapidement et faire en sorte que l'impossible devienne possible ; elle peut s'avérer utile lorsqu'on est confronté à des Forteresses, des Fleuves ou à de tels obstacles. Les ingénieurs sont également excellents pour la défense : ils apportent des bonus pour le Retranchement. Les ingénieurs peuvent accélérer la vitesse globale d'une Division et ils peuvent être particulièrement utiles pendant les traversées de fleuves.
- **Police militaire** – Les unités de police militaire sont bien moins coûteuses à produire que la Garnison ou la Milice parce qu'elles ne sont pas entraînées au combat. Elles sont toutefois plus efficaces que ces autres Unités pour affronter et éliminer les Partisans et les rebelles.
- **Infanterie marine** – Des unités d'infanterie qualifiées pour les opérations en mer et les invasions amphibies. Pendant les batailles du Pacifique, ces unités étaient le nerf de la guerre pour les deux camps, mais particulièrement du côté américain où les Marines étaient toujours les premières unités à faire une incursion et à sécuriser une tête de pont.
- **Parachutistes** – Une Brigade d'infanterie légère spécialement entraînée pour être parachutée dans une zone de combat et pour que sa force surprenne l'ennemi à l'arrière de ses lignes. Les parachutistes sont généralement très légers au combat et peuvent donc être vulnérables. Il faut espérer que ces unités soient déployées de manière à ce qu'elles puissent bénéficier d'un soutien rapide après que l'effet de surprise initial se soit estompé.

## J5.7 AMÉLIORATIONS D'UNITÉS TERRESTRES

Les valeurs et les statistiques d'une Brigade de combat ne restent pas toujours identiques après qu'elle ait été produite. Tandis que les Recherches développent et améliorent les Doctrines ou les équipements, les fruits de ces recherches seront appliqués aux unités existantes sous forme d'Améliorations aussi longtemps que ces unités respecteront les conditions nécessaires pour en bénéficier et que les Améliorations seront alimentées par la CI. Ces Améliorations peuvent faire évoluer les valeurs et statistiques de l'unité. Les Brigades, Divisions, ou autres structu-

res de commandement complètes peuvent être définies comme étant prioritaires ou exclues des améliorations en utilisant les boutons de l'Interface de l'unité terrestre décrits précédemment.

## J5.8 UNITÉS DE RÉSERVE

Une unité construite en tant qu'unité de Réserve est moins coûteuse à produire qu'une unité normale et dépend de votre niveau de

Mobilisation (consultez la section B10.0). Elle restera à un niveau de Puissance réduit jusqu'à ce qu'elle soit entièrement Mobilisée (elle attend la guerre). Ces Divisions seront moins coûteuses en Ravitaillement parce qu'elles comportent moins d'hommes mais la valeur de leur Puissance et de leur Organisation est également plus faible. La Puissance et l'Organisation de ces unités pourront augmenter dès que l'armée du pays aura été Mobilisée. Une fois que la guerre est déclarée, ces restrictions sont levées et la Puissance et l'Organisation de l'unité augmentent au fil du temps pour atteindre le niveau normal.

Veillez remarquer que de la CI doit être attribuée aux Renforts (consultez la section A5.4) pour pouvoir augmenter la Puissance des unités de réserve. Sinon, leur Puissance restera faible.

Veillez remarquer qu'il existe deux types d'unités auxquels le terme « Réserve » fait référence : combat et divisions. Les unités réservistes deviennent des Divisions régulières suite à la Mobilisation mais pendant les combats, toute unité peut être une unité de « Réserve » dans la mesure où elle attend simplement une opportunité de combattre.

## J5.9 TRANSFERTS DE BRIGADES

Les brigades sont affectées à une certaine Division lorsqu'elles sont créées mais elles peuvent être détachées de cette division et réaffectées ultérieurement. Ceci permet aux joueurs de modifier la structure de leurs armées pour l'adapter à la situation ou à des circonstances imprévues.

## J5.10 EMBARQUEMENT DE TROUPES SUR DES NAVIRES

Il s'avérera souvent nécessaire de charger des Divisions sur des Navires, que ce soit pour un Assaut amphibie ou simplement pour les déplacer vers une nouvelle base par voie



Une Unité aérienne tchèque. Sur la droite se trouvent des informations concernant une Flotte de chasseurs spécifique auxquelles il est possible d'accéder en cliquant sur la Flotte dans l'Interface de l'unité aérienne. Davantage d'informations, comme illustré sous l'Interface de l'unité aérienne, peuvent être affichées dans une info-bulle qui est accessible en faisant passer le curseur de la souris sur une Flotte dans l'Interface de l'unité aérienne.

Capacité de transport d'un certain « poids » et que si une division est trop « lourde », elle devra être allégée en laissant une Brigade derrière elle.

Pour débarquer l'unité, sélectionnez la flotte puis cliquez sur l'unité comme illustré dans le bas de l'Interface de l'unité navale. L'un des boutons d'organisation vous permettra de débarquer la Division. Les troupes embarquées ne débarquent jamais seules lorsqu'elles sont arrivées : vous devez les débarquer à l'endroit où vous souhaitez qu'elles soient.

Le Navire de transport emportera du Ravitaillement pour l'unité pendant qu'elle embarquera. Cependant, l'Organisation du Navire de transport baissera pour chaque jour où des troupes ont été embarquées.

Pour plus d'informations au sujet des Assauts amphibies, consultez la section L8.0.

## J5.11 EMBARQUEMENT DE TROUPES SUR DES AVIONS DE TRANSPORT

Pour charger une Division de parachutistes sur un Avion de transport, cliquez sur la Division que vous souhaitez embarquer. L'un des boutons d'organisation des Avions de transport ne sera pas grisé si une Flotte aérienne se trouve dans une Base aérienne de la province où est actuellement la Division. Pour débarquer l'unité, sélectionnez l'unité aérienne puis cliquez sur l'unité comme illustré dans le bas de l'Interface de l'unité aérienne. L'un des boutons d'organisation vous permettra de débarquer la Division.

Pour plus d'informations au sujet des Parachutages, consultez la section M7.0.

## J6.0 UNITÉS AÉRIENNES

### J6.1 CONCEPT DE CONCEPTION D'UNE UNITÉ

Les Flottes aériennes sont les plus petites Unités aériennes

et comportent environ 100 avions. Les Unités aériennes peuvent être regroupées pour contenir une Flotte aérienne ou plus. Lorsque vous observez ces unités sur la Carte, chaque Flotte aérienne est représentée par un « x » tout comme les Brigades. Du fait qu'il n'existe aucun niveau d'organisation d'unité plus grand que le « groupe » d'Unités aériennes, qui n'est pas un niveau officiel, vous ne verrez jamais rien dans un groupe qui soit plus important qu'une Flotte aérienne. Les Unités aériennes peuvent cependant être affectées à des QG.

## J6.2 INTERFACE D'UNITÉ AÉRIENNE

Si vous cliquez sur une Base aérienne où des unités sont basées ou si vous cliquez sur les parties d'une province où des avions sont basés, vous verrez l'Interface d'Unité Aérienne. La majorité de l'Interface est conçue exactement comme l'Interface d'Unité Terrestre, vous serez donc déjà familiarisés avec ces indicateurs. En haut, à droite du nom du Leader, se trouve le nombre de Flottes aériennes affecté à cette Unité aérienne. La barre sombre sous les boutons d'organisation affiche le nombre de Flottes aériennes de chaque type qui est attribué à l'Unité aérienne. Les indicateurs de l'Unité en eux-mêmes sont très similaires à ceux de l'Interface d'une unité terrestre et devraient être explicites.

En bas de l'Interface se trouve le poids de la Capacité de transport qui est le Poids des unités que l'ensemble de l'Unité aérienne peut transporter. Ceci requiert au moins une Flotte aérienne d'Avions de transport sinon le poids de la Capacité de transport sera toujours de zéro.

Si des Parachutistes ont été embarqués sur un Avion de transport, ces parachutistes seront affichés par Division sous le poids de la Capacité de transport.

## J6.3 DESCRIPTIONS DES UNITÉS

- **Intercepteur** – La conception de Chasseurs de base, conçus pour pouvoir non seulement abattre les Bombardiers ennemis en les interceptant lorsqu'ils sont en route vers leur cible mais aussi pour se frotter aux Chasseurs d'escorte ennemis et perturber les missions de domination aérienne.
- **Multifonctions** – Certains avions sont conçus pour remplir un certain nombre de missions et sont ainsi des « avions polyvalents n'excellant dans aucun domaine ». Une Flotte aérienne multifonction est efficace lors des combats pour la Domination aérienne mais elle ne sera pas aussi performante qu'une Flotte aérienne d'Intercepteurs. Elle est également appropriée pour le Bombardement tactique ou pour le Soutien aérien rapproché mais elle n'est pas aussi efficace que les Bombardiers spécialisés.
- **Bombardier tactique** – Des Bombardiers bimoteurs légers dotés d'une relative faible charge utile en Bombes

mais qui peuvent se déplacer rapidement et atteindre les cibles avec précision. Ils endossent également le rôle de Bombardiers stratégiques mais ne sont pas aussi efficaces qu'un véritable Bombardier stratégique du fait de leur faible charge utile et de leur rayon d'action inadéquat.

- **Soutien aérien rapproché** – Des Bombardiers en piqué légers et maniables ou des avions d'attaque au sol qui sont spécialisés pour le soutien de troupes au sol, principalement contre les chars. C'est bien qu'il y en ait dans le secteur quelque soit l'ennemi que vous combattez.
- **Bombardier naval** – Un type d'avion, généralement bimoteur ou quadrimoteur, spécialisé pour ou particulièrement utile pour effectuer des patrouilles longue portée et bombarder des Navires. Ils peuvent éventuellement utiliser des torpilles ou privilégier le bombardement au sol. Ils sont également excellents en tant qu'éclaireurs.
- **Bombardier stratégique** – Un Bombardier lourd quadrimoteur qui peut transporter une importante charge utile en Bombes et s'enfoncer en territoire ennemi pour frapper leurs villes, Ressources, Usines et Installations majeures. Ces Bombardiers peuvent souvent se protéger eux-mêmes mais sont toujours plus en sécurité quand ils sont accompagnés de Chasseurs longue portée.
- **Bombes volantes et fusées** – Ces Technologies mises en place vers la fin de la guerre sont des bombardiers sans pilote utilisés dans le cadre de la Guerre Stratégique.
- **Intercepteur de fusées** – L'une des Technologies les plus évoluées du jeu permet de construire des Intercepteurs de fusées. Ces intercepteurs sont souvent capables de se glisser dans une formation de Bombardiers suffisamment rapidement pour éviter d'être atteint par des tirs défensifs et pour tirer suffisamment de fusées pour abattre quelques Bombardiers à chaque série de frappes.
- **Groupe aérien embarqué de porte-avions** – Bien qu'il ne constitue pas réellement une Flotte d'avions uniforme, comme celle des unités basées au sol, le GAE consiste en une association d'avions conçue pour pouvoir frapper des cibles navales ainsi que pour se défendre et défendre le Porte-avions contre les attaques. Un GAE ne peut pas opérer sans porte-avions. Par conséquent, si le porte-avions est perdu, le GAE le sera aussi.

## J6.4 AMÉLIORATIONS DE FLOTTES AÉRIENNES

Les améliorations continues peuvent améliorer les statistiques des Flottes Aériennes et les valeurs acquises au combat. Certaines Technologies rendront les anciens modèles d'avions obsolètes et les Améliorations permettront de remplacer ces anciens avions par des modèles plus récents.

Attribuer de la CI aux Améliorations permet d'appliquer

ces améliorations aux unités. N'oubliez pas que les unités qui ne sont pas essentielles peuvent être sélectionnées pour qu'elles ne bénéficient pas des Améliorations (au moins pendant que les autres unités soient améliorées, comme historiquement), que les autres unités importantes peuvent être définies comme prioritaires pour bénéficier de leurs Améliorations en premier (ces commandes se situent dans l'Interface d'Unité Aérienne) et que ces améliorations doivent être alimentées par la CI. Une Unité aérienne doit être en attente et aucune mission ne doit lui avoir été attribuée.

## J6.5 GROUPES AÉRIENS EMBARQUÉS DE PORTE-AVIONS

Le groupe aérien embarqué de porte-avions (GAE) est un type d'Unité aérienne qui opère comme les autres Unités aériennes mais qui peut utiliser une Base aérienne ou un porte-avions comme base pour ses opérations. Seuls les GAE peuvent opérer depuis les Porte-avions. Consultez la section C3.0 pour plus d'informations au sujet des opérations des GAE.

## J7.0 UNITÉS NAVALES

### J7.1 CONCEPT DE LA CONCEPTION D'UNITÉ NAVALE

Les Navires sont définis comme étant de type : Navires capitaux, Escortes ou Autres Navires. Les escortes sont conçues pour se déplacer en précédant les Navires capitaux pendant les combats afin de les protéger tandis qu'ils essaieront généralement de se rapprocher de la ligne centrale et d'attaquer les Navires capitaux ennemis de relativement loin. Les Navires de soutien essaieront en général d'éviter le combat.

### J7.2 INTERFACE D'UNITÉ NAVALE

L'Interface d'Unité Navale est quasiment identique à celle d'Unité Aérienne et est très similaire à celle d'Unité Terrestre. La barre sombre située en dessous des boutons d'organisation affiche le nombre de Navires capitaux, le nombre d'Escortes et le nombre d'Autres Navires (consultez la section Unités navales pour obtenir des descriptions des catégories de Navires).

La Capacité de transport des Navires est listée de la même manière que celle des unités aériennes. Si des Divisions ont été embarquées sur un Navire de transport, ces divisions seront affichées unité par unité sous le poids de la Capacité de transport.

### J7.3 DESCRIPTIONS DES UNITÉS

- **Cuirassé** – Le nerf de la guerre des guerres précédentes, le Cuirassé, est toujours l'élément clé des flottes des puissances majeures au milieu des années 30. Certains entretiennent toujours le rêve d'une action générale de



Un GAE français est illustré avec sa Flotte dans l'Interface d'une unité navale.

la flotte opposant des Cuirassés en haute mer ; d'autres pensent que le Cuirassé est devenu une arme de soutien puissante mais qu'il ne déterminerait plus jamais l'issue des batailles majeures.

- **Cuirassé super lourd** – Il s'agit d'une version plus lourde du Cuirassé standard.
- **Croiseur de bataille** – Une conception issue d'un compromis classique qui semblait pertinente sur le papier mais dont la performance était moindre en pratique. Il s'agit d'une conception de Cuirassé plus rapide et disposant de moins de blindage. La vitesse la rendait plus polyvalente au combat mais le manque de blindage la rendait plus vulnérable lorsqu'elle entrait en confrontation directe avec des Cuirassés ou avec la puissance aérienne ennemie.
- **Croiseur lourd** – De nombreuses Flottes ne pouvant pas se permettre d'avoir des Cuirassés étaient ravies d'avoir quelques Croiseurs lourds dans le secteur pour qu'ils constituent le cœur de leurs flottes. Suffisamment puissant pour tout sauf pour combattre les Cuirassés (bien que certains aient essayé), le Croiseur lourd pouvait dominer une bataille face à de plus petits Navires.
- **Croiseur léger** – En tant que Navire léger et rapide doté d'un blindage très mince ou inexistant, le Croiseur léger était un vaisseau pouvant frapper rapidement et qui pouvait agir en tant qu'« escorte lourde » pour protéger

les Navires capitaux des attaques directes. Excellent contre les Destroyers mais dépassé face aux vaisseaux plus gros, le Croiseur léger était souvent exploité au mieux en tant qu'éclaireur plutôt qu'en tant que Navire de guerre.

- **Destroyers** – Ces vaisseaux rapides et flexibles, légèrement armés et légèrement blindés, étaient conçus pour protéger les Navires capitaux en formant un écran autour d'eux. Souvent, toutefois, ce rôle défensif était rempli au mieux en attaquant audacieusement la formation ennemie en utilisant le puissant armement en torpilles des destroyers. Puissantes de par leur nombre, ces petites embarcations ne devaient pas être sous-estimées.
- **Navires de transport** – Les Navires de transport de troupes se déplacent généralement plus rapidement que les cargos normaux et certains d'entre eux étaient en fait de paquebots luxueux avant la guerre. Les Navires de transport ont une grande capacité leur permettant de transporter des unités militaires en laissant les missions de Convoi plus triviales aux Navires plus petits et plus lents.
- **Sous-marin** – Expérimentés en grand nombre pour la première fois pendant la Première Guerre Mondiale, la manière dont fut démontré leur potentiel conduisit certains à prédire que le sous-marin serait l'arme qui mènerait les Britanniques à la victoire ou à la défaite. Difficiles à détecter, ces bateaux peuvent faire une incursion furtive et lancer une salve meurtrière avant que les ennemis ne se rendent compte de leur présence. Les sous-marins peuvent être utilisés contre les Navires capitaux ennemis ou contre les Convois ennemis.
- **Porte-avions** – Les porte-avions étaient relativement nouveaux à la période où commence **HOI 3**, certains prédisaient que les Porte-avions pourraient révolutionner la guerre et d'autres refusaient d'y croire. Capables de transporter un Groupe aérien embarqué (GAE), ces vaisseaux permettaient de lancer une frappe meurtrière d'une distance relativement éloignée parfois même avant que l'ennemi n'ait réalisé qu'il y avait une menace à proximité. Toutefois, la vulnérabilité des porte-avions face aux actions ennemies en surface était bien connue.

#### J7.4 AMÉLIORATIONS NAVALES

Seuls certains composants des Navires peuvent être améliorés : le radar et les armements antiaériens et anti-sous-marins. Les classes de Navires plus anciennes resteront obsolètes et les progrès technologiques amélioreront uniquement les composants majeurs des classes de Navires récemment construites.

#### J7.5 GROUPES AÉRIENS EMBARQUÉS DE PORTE-AVIONS

L'avantage d'avoir un Groupe aérien embarqué (GAE) entourant votre Flotte est que si vous parvenez à localiser une Flotte ennemie dans les environs mais que vos Navires ne peuvent pas la rattraper, vous aurez toujours une chance de l'attaquer. Les Groupes aériens embarqués de porte-avions peuvent protéger une Flotte grâce à sa puissance aérienne même lorsque cette flotte est très éloignée des forces aériennes basées sur terre. Le GAE concentre une puissante force de frappe lorsqu'il est en mesure d'attaquer le premier. Consultez la section C3.0 pour plus d'informations au sujet des opérations des GAE.

# GESTION MILITAIRE

## K1.0 CONCEPTS DE GESTION

**Hearts of Iron III** est conçu pour se charger, à la place du joueur, de nombreuses tâches fastidieuses et routinières ainsi que des nombreux ordres et unités pouvant submerger le joueur jusqu'à ce qu'il soit prêt à les gérer. C'est dans ce but que nous avons créé une structure de commandement intégrée pour les Quartiers généraux et pour le Théâtre des opérations dont la gestion peut être attribuée à l'intelligence artificielle de l'ordinateur (IA).

La structure de commandement des Quartiers généraux est si flexible que vous pouvez, à tout moment, privilégier un champ de bataille et créer un nouveau Quartier général dirigé par un nouveau Général. Tout niveau de Quartier général peut être soumis au contrôle de l'IA (qui se chargera de tous les QG qui lui ont été attribués).

La structure de commandement du Théâtre des opérations vous permet d'attribuer la gestion d'un QG, d'un Territoire isolé, d'une Unité navale ou d'une Unité aérienne à l'intelligence artificielle de l'ordinateur (IA) pour qu'elle gère ces éléments pour vous en respectant les spécifications et consignes que vous avez définis.

**Remarque pour les vétérans de HOI 2 :** Nombre d'entre nous ayant joué à beaucoup de jeux de ce type sont habitués à déplacer des groupes de divisions sur la carte sans se soucier d'une structure de commandement centrale. Cependant, les combats ne se déroulaient pas ainsi lors de la Seconde Guerre Mondiale (ni au cours d'autres conflits, d'ailleurs) et la structure de commandement des Quartiers généraux était au coeur des combats de la Seconde Guerre



Le groupe d'armées d'Eisenhower en Italie. Remarquez que son QG 5 étoiles fait partie d'un QG de Théâtre des opérations « Forces alliées » et qu'il a exigé qu'un certain nombre d'Unités aériennes et terrestres respecte pleinement ses ordres pour observer un comportement défensif. Les Pions des Unités l'entourant s'illumineront tous d'une couleur bleu-verte pour les distinguer des Unités attribuées aux autres commandements.

Mondiale. Il vous est recommandé de vous familiariser avec la manière dont les Armées, Corps et Groupes d'armées interagissent, combattent et se coordonnent afin que vous puissiez utiliser les avantages qu' HOI 3 apporte à toute structure de commandement intégrée.

## **K2.0 QUARTIERS GÉNÉRAUX (QG) ET STRUCTURE DE COMMANDEMENT**

Les Quartiers Généraux peuvent exister à plusieurs niveaux et sont reliés par une « chaîne de commandement » ou par une Structure de commandement de QG.

En observant toute Division faisant partie d'une structure de commandement de Quartier général, vous verrez une ou plusieurs séries de barres superposées de couleur sombre en haut de l'Interface d'Unité Terrestre, au-dessus du nom d'unité de la Division. Chaque série de barres superposées représente un Quartier général plus élevé auquel l'unité est rattachée. Si vous cliquez sur la barre située immédiatement au-dessus du nom de la Division, vous accéderez au Quartier général du Corps ou de l'Armée pour autant qu'il soit situé à proximité et la Carte devrait vous permettre de voir l'emplacement du QG. L'Interface Quartier général affichera le Quartier général en lui-même qui est une Brigade de 3 000 hommes ne combattant pas et devrait ensuite afficher chacune des unités plus petites qui ont été placées sous son commandement.

Les Corps et les Armées sont en partie interchangeables. Ils peuvent tous deux contenir des Divisions directement rattachées à leur structure de commandement ; cependant, une Armée peut également comprendre des Corps. Certains Groupes d'armées peuvent même avoir des Armées, des Corps et des Divisions qui leur sont rattachés : les trois sont possibles ! 5 Unités Terrestres au maximum peuvent être rattachées à un QG.

Chacune de ces unités de niveau plus faible sont affichées dans une liste qui vous indiquera également le nombre d'unités disponible pour chaque type de commandement : Armées, Corps, Divisions, etc. Vous pouvez identifier les niveaux de commandement séparément grâce aux symboles « x ». Si vous cliquez sur l'un de ces types, au-dessus du niveau de la Division, vous verrez une autre Interface de Quartier général qui pourra afficher, en bas, les unités affectées tout en affichant le Quartier général de niveau supérieur duquel vous venez.

De cette manière, vous pouvez commencer à observer la fluidité de la structure de commandement du Quartier général : chaque unité circule sans problème entre les structures inférieures et supérieures ou du moins, il devrait en être ainsi. Ces structures sont en quelque sorte similaires à la structure des dossiers que vous utilisez sur votre ordinateur avec un gros dossier tout en haut qui comporte des sous-dossiers et davantage de sous-dossiers (Divisions) sont

contenus dans ces premiers sous-dossiers. Vous pouvez vous déplacer sans encombre dans la « hiérarchie de l'unité » et vous aurez toujours une « carte routière » vous indiquant où vous pouvez aller, dans les deux directions, vers le haut ou vers le bas de la chaîne de commandement.

Ce n'est qu'au niveau le plus élevé de toute structure de commandement de Quartier général que vous ne verrez plus de Quartier général de niveau supérieur affiché dans une barre au haut de l'Interface Quartier général. Si l'armée de votre pays est suffisamment grande pour justifier un niveau de commandement supérieur, tout comme le justifiera toute armée d'une puissance majeure, le niveau le plus élevé de toute structure de commandement sera idéalement un QG de Groupe d'armées (« xxxxx ») ou de Théâtre des opérations (« xxxxxx ») à moins que vous ne regardiez la structure de commandement d'un avant-poste colonial.

### **K2.1 CRÉATION DE NOUVEAUX QG**

Chaque fois que vous estimez qu'il devrait exister une structure de commandement supérieure (par exemple lorsque vous disposez de trois Armées opérant le long d'un front mais que chacune représente le QG de niveau le plus élevé sur ce front), vous pouvez toujours en ajouter une. Toute unité, de la Division détachée au Quartier général détaché et de tout niveau inférieur au Théâtre des opérations peut créer une unité de Quartier général supplémentaire à un niveau plus élevé que le sien, juste comme ça. Au début, cette unité de Quartier général comportera une Brigade de 600 hommes puisée dans votre réserve de Main-d'oeuvre et un Général sera désigné pour la diriger. 100 points Officier seront nécessaires. Si l'unité respecte les conditions nécessaires pour bénéficier de Renforts, sa Puissance augmentera jusqu'à un maximum de 3 000 hommes. Vous pourrez ensuite rattacher chacune des Armées précédemment indépendantes au nouveau QG de Groupe d'armées et un Commandant aura la responsabilité de gérer et d'aider chaque commandement auxiliaire. Son bonus de Leader sera stocké et il gagnera de l'expérience par le biais de toutes les batailles ayant lieu sur l'intégralité du front.

Gardez à l'esprit que les Commandants du Théâtre des Opérations remplissent une fonction très importante : amoindrir l'impact des Pénalités liées à la Coordination, qui empêchent de nombreuses Divisions de collaborer. Cette Pénalité, si elle n'est pas compensée par un Commandant de Théâtre des Opérations, peut avoir un impact sur le Combat qui pourrait être suffisamment important pour déterminer la victoire ou la défaite ! Si vous ne disposez pas d'un Commandant de Théâtre des Opérations et d'une structure de commandement intégrée, il vous faut apprendre à gérer cette Pénalité au cours de toutes les batailles.

Par conséquent, d'après l'exemple précédent, il serait profitable de créer un niveau de commandement supplé-

Leader Traits & Their Effects		
Trait	Type	Effect
Old Guard	All	These "old-fashioned" officers have difficulty learning new tricks – they will gain Experience more slowly than others.
Engineer	Land	He can make up for not having an Engineer Brigade handy, as his Units receive a smaller penalty for River Crossings.
Defensive Doctrine	Land	A good defensive thinker, he gets a bonus to Defensive Modifier (Efficiency).
Offensive Doctrine	Land	A good offensive thinker, he gets a bonus to Attack Modifier (Efficiency).
Logistics Wizard	Land	He knows how to make do with less, so his Unit's Supply consumption is less (this is true of other Units under his command, if he's in a HQ command).
Fortress Buster	Land	These Commanders know how best to overwhelm a Fortress, and their Units receive a lesser penalty for attacking one.
Panzer Leader	Land	These Leaders understand how to integrate Armor with other Combat forces, and gain a Combined Arms bonus in Combat.
Commando	Land	Who needs a Supply Line? These Commanders can operate behind the lines (Out of Supply) with fewer negative effects on Movement and Combat.
Winter Specialist	Land	All Units suffer Attrition when it's really cold, but these Commanders anticipate and take action so that their Units suffer less.
Trickster	Land	This wily Leader likes to do the unexpected, or prepare ambushes. He is more likely to get a Surprise modifier.
Fleet Destroyer	Air	This Commander's Air Units have a higher likelihood of doing damage against Ships in enemy Naval Bases, or at sea.
Tank Buster	Air	This Commander is best employed in Close Air Support or Tactical Bomber Interdiction of enemy Armored Units, because he knows best how to knock them out.
Carpet Bomber	Air	This Commander knows how to make his Strategic Bombers perform most effectively to destroy the enemy's morale or factories.
Night Flyer	Air	This Commander is best placed where he can defend against enemy night Bombers, because he knows best how to Detect and shoot them down.
Spotter	Naval	When you're looking for the enemy, you want this Commander on the job. He's got a good idea of where the enemy might be hiding, and can Detect them more easily.
Seawolf	Naval	This is a born Submarine Commander who can lead a wolfpack of Submarines to great success against enemy Ships or Convoys.
Superior Tactician	Naval	This Commander is better able to take advantage of the Naval battlefield to give his Ships the upper hand.
Blockade Runner	Naval	This crafty fellow has a knowledge of how best to slip away in a tight situation. When this Leader's Ships attempt to Withdraw, they have an easier time of it.

mentaire (un QG de Théâtre des Opérations) supérieur au Groupe d'armées que vous venez de former. De cette manière, toutes les unités profiteront non seulement du Commandant de Groupe d'armées qui ajoute des bonus mais aussi des bonus provenant du Commandant de Théâtre des opérations. Consultez la section K4.0 pour plus d'informations au sujet des Théâtres des Opérations.

## K2.2 PORTÉE DES COMMUNICATIONS RADIO

Les radios de chaque niveau de Quartier général (Armée, Groupe d'armées, Corps, etc) ont une certaine portée qui permet à ce niveau de garder le contact avec les Unités qui lui sont attribuées. Les unités hors de portée ne seront pas en mesure de profiter des avantages particuliers procurés par les Commandants de QG (l'avantage est différent pour chaque niveau comme illustré dans la section L5.2). La portée de la radio du Quartier général peut être augmentée grâce aux Progrès technologiques.

## K2.3 AUTOMATISER LES NIVEAUX INFÉRIEURS AU THÉÂTRE DES OPÉRATIONS

Il n'est pas nécessaire qu'un Quartier général soit un Théâtre des opérations pour lui donner des Objectifs et des instructions de l'IA qui lui sont propres. Tout niveau de Quartier général peut être Automatisé indépendamment (bien que toutes les unités qui lui sont affectées suivront la mission qui leur est attribuée). Au milieu de l'Interface d'Unité Quartier général, un drapeau grisé apparaîtra sur la gauche. Cliquer sur ce drapeau activera l'Automatisation et le drapeau deviendra vert clair.

Il vous sera ensuite demandé de définir un Comportement. Vous n'êtes pas obligé de définir des Objectifs mais il semble logique de le faire. Pour définir une province comme étant un Objectif, cliquez sur une province à l'aide du bouton droit de la souris tandis que l'Unité QG est sélectionnée. Ceci définit cette province comme étant un Objectif et un drapeau vert

clair s'affichera dans la province en Mode Carte Théâtre des opérations (pas dans les autres modes). L'Unité QG indiquera que cette province est désormais un Objectif. Les objectifs situés sur votre territoire sont des Objectifs défensifs. Ceux situés en territoire ennemi sont des Objectifs dont il faut s'emparer. Tout QG peut définir un Comportement, comme décrit dans la section K4.5.

L'espace situé juste en dessous de la liste d'Objectifs affichera la puissance estimée de vos forces en l'opposant à la puissance de l'ennemi estimée par votre Commandant. Il donne son avis quant aux chances qu'il a de réussir à prendre les Objectifs qui lui sont attribués.

L'Automatisation peut être annulée à tout moment en cliquant une nouvelle fois sur le drapeau vert clair de l'Interface de l'Unité QG. Ceci ne peut être fait qu'au niveau auquel cette Automatisation a été déclenchée.

### K3.0 CONCEPTS DE LEADERSHIP

Dans HOI 3, il est prévu que toutes les unités, jusqu'au niveau Division, doivent avoir un Commandant et que chaque niveau de Commandant apportera ses compétences et Caractéristiques à la situation globale de la bataille.

De plus, il vous est permis de construire une « Chaîne de commandement » depuis le niveau le plus élevé de l'armée de votre pays (le Commandant en chef – c'est-à-dire Vous) qui comportera les niveaux les plus élevés comme les Commandants de Théâtre des opérations et d'Armée jusqu'au niveau le plus faible, les Commandants de Division. Les différents commandants ont différents niveaux de responsabilité et chaque commandant a la capacité de commander des unités indépendamment et de combattre sans que vous n'ayez à lui dire quoi faire.

Les Leaders gagneront de l'Expérience et pourront gagner des points de Compétence par ce biais. Les Leaders peuvent également être Promus, ce qui leur permettra de commander des types d'Unités de taille plus importante (des Corps, par exemple, plutôt que des Divisions), mais ils recommenceront à gagner des points de Compétence dans leur nouveau Rang à partir de zéro.

Les Caractéristiques et la Compétence du Leader apportent également des bonus. L'évaluation de la Compétence des Commandants de chaque niveau influence différents aspects des unités. Pour chaque niveau supérieur de la chaîne de commandement, le bonus appliqué à toutes les unités n'équivaut qu'à la moitié du bonus du niveau inférieur. Ainsi, un commandant de Division obtient le bonus complet tandis qu'un Commandant de Corps n'apporte que la moitié de ce bonus mais l'octroie à toutes les Unités sous son commandement. S'il y a cinq Leaders dans la chaîne de commandement, une Division pourra théoriquement bénéficier de cinq bonus, ce qui équivaudra, une fois que toutes les moitiés auront été soustraites, à environ deux bonus complets. Les

Leaders compétents pourront faire évoluer le niveau auquel une unité se dispersera.

### K3.1 ATTRIBUTION DE COMMANDANTS

Si vous cliquez sur l'Interface de n'importe quelle unité, vous pouvez ensuite cliquer sur l'emplacement où le nom du Commandant est affiché, qu'il comporte un nom ou qu'il soit vierge, puis choisir un Commandant dans la liste pour qu'il se charge de cette unité. Si vous remplacez un Commandant, il retournera dans la Réserve de Commandants.

### K3.2 EXPÉRIENCE ET COMPÉTENCE DU LEADER

L'expérience au Combat augmentera considérablement les Compétences d'un Leader. L'expérience est partagée entre tous les Commandants impliqués dans une bataille même s'ils commandent un Groupe d'armées et s'ils se situent à 200 Km à l'arrière des lignes du front. Les Commandants « sur le terrain » et « sur le front » gagneront davantage d'expérience mais tous les Commandants en profiteront.

Chaque fois qu'une partie d'une structure de commandement d'un Leader (dont le niveau est inférieur à celui du Leader et non supérieur) combat, il gagne de l'expérience. Lorsque son niveau d'expérience atteint 100, il est remis à zéro et son niveau de compétence augmente.



### K3.3 PROMOTIONS

Des Commandants ayant un grade plus élevé et pouvant prendre de plus grandes responsabilités sont parfois nécessaires. Ceci se produira souvent alors que la taille de votre armée augmente. Pour Promouvoir un Commandant à un grade de Général plus élevé, cliquez sur l'Unité qu'il commande actuellement puis cliquez sur le bouton Promouvoir de l'écran Réserve de Commandants. Ce Commandant ne respectera plus les conditions nécessaires au commandement de l'Unité dont il était chargé. Au lieu de cela, il peut désormais se charger d'une Unité supérieure d'un niveau à celui qu'il occupait. Attention : il pourra perdre de la Compétence et de l'Expérience alors qu'il commencera à acquérir de l'expérience par le biais de son nouveau Commandement.

Ces Promotions sont nécessaires pour Commander des unités aériennes et des Flottes bien que ces unités ne soient pas sujettes aux restrictions de grade relatives aux Unités terrestres.



Dès que l'Automatisation est sélectionnée, le QG sélectionné (von Brauchitsch) est affiché en vert tandis que tous ses commandements auxiliaires sont affichés en bleu. Le Comportement du Théâtre des opérations a été défini sur Blitzkrieg et six provinces ont été définies comme Objectifs. Le Général pense qu'il faudra que des Blindés et des Unités aériennes supplémentaires lui soient attribuées pour accomplir sa tâche.

## K4.0 THÉÂTRES DES OPÉRATIONS ET COMMANDEMENT DE QG

Un Théâtre des opérations est une région du champ de bataille ou une partie du monde qui a été désignée, où un Commandant ayant le niveau de Maréchal de l'armée terrestre peut être chargé de la direction indépendante de toutes les opérations militaires de cette zone. Établir un Théâtre des opérations facilite l'émission d'ordres dans une région dont vous ne souhaiteriez peut-être pas prendre le contrôle total des opérations et réduit le niveau de microgestion quelque soit l'importance du Théâtre des opérations.

### K4.1 INTERFACE THÉÂTRE DES OPÉRATIONS

Le Commandement du Théâtre des opérations n'est qu'une autre forme de Commandement de Quartier général qui prend place tout en haut de la structure. Par conséquent, son Interface fonctionne exactement comme celle des QG de niveau inférieur décrite dans la section K2.3. Cependant, la différence est que des unités peuvent être spécifiquement exigées par le Théâtre des opérations et lui être attribuées pour qu'il remplisse ses missions.

L'IA du Théâtre des opérations élaborera des plans permettant de s'emparer des objectifs que vous avez fixé et vous conseillera également lorsque des Atouts supplé-

mentaires seront nécessaires pour atteindre ces buts. Les Atouts que vous envoyez peuvent allier différentes « armes » telles que des forces terrestres et navales permettant à l'IA de planifier les Invasions outre-mer majeures.

### K4.2 ATOUS ATTRIBUÉS

Vous pouvez désigner certaines Unités (Atouts) comme étant Affectées à un Théâtre des opérations simplement en les incorporant dans la structure de commandement du QG Théâtre des opérations. Les unités en cours de construction peuvent être attribuées à un Théâtre des opérations avant que leur construction soit terminée.

Lorsque vous cliquez sur le QG d'un Théâtre des opérations alors qu'il est sous le contrôle de l'IA, les contours du Pion du QG s'illumineront en vert clair et les contours de toutes les unités sous le Commandement du Théâtre des opérations commenceront à s'illuminer en bleu clair, ce qui vous permettra de voir la portée de la responsabilité du Théâtre des opérations (ou celle du QG) sans avoir à la vérifier en Mode Carte Théâtre des opérations.

### K4.3 OBJECTIFS

Vous pouvez définir des Objectifs pour chaque Théâtre des opérations et ces Objectifs peuvent se trouver sur votre

territoire ou en territoire ennemi. Si l'Objectif est sur votre territoire, le but sera de défendre cet Objectif. Si l'Objectif est en territoire ennemi, l'IA du Théâtre des opérations essaiera de s'en emparer à condition que le contrôle total de l'IA ait été défini.

Lorsque l'Unité QG est sélectionnée, cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur une province définira cette province comme étant un Objectif qu'il faudra défendre ou capturer. Dès que le contrôle de l'IA est activé, cliquer à l'aide du bouton droit de la souris n'émettra plus d'ordres de Mouvement à l'Unité (parce que c'est maintenant l'IA qui le fait).

#### K4.4 DEMANDE D'ATOUTS

Lorsqu'un Commandant de QG estimera qu'il a besoin de Brigades et d'Unités supplémentaires, il enverra une demande qui s'affichera en dessous de votre File d'attente de production. Si vous l'acceptez, ces unités apparaîtront dans la Production et seront automatiquement attribuées à ce Commandant dès qu'elles seront prêtes. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser ce niveau d'automatisation et vous pouvez toujours désigner indépendamment des unités pour la Production et pour les Théâtres des opérations.

Si vous approuvez la demande de Brigades, de Flottes aériennes ou de Navires, cliquez simplement sur le bouton « Construire tout ». Les unités seront alors incluses dans la File d'attente de production et seront affectées à ce Théâtre des opérations dans la File d'attente.

#### K4.5 COMPORTEMENTS

Pour laisser votre Théâtre des opérations ou vos Commandants de QG gérer les « ordres de positionnement », vous pouvez définir un Comportement. Ce Comportement déterminera les actions que l'IA effectuera lorsqu'elle sera confrontée à diverses situations pendant votre absence. Si vous choisissez un Comportement offensif, l'IA attaquera probablement lorsque l'opportunité se présentera. En adoptant un Comportement défensif, vos unités attendront, quelque soit l'opportunité qui se présente à elles et vous demanderont même davantage d'Atouts par le biais d'une fenêtre popup.

Les Comportements sont :

- **Préparation** – Le Théâtre des opérations ou le QG réparera, renforcera, récupérera et stockera du Ravitaillement pour se préparer à une Offensive ou pour se préparer à défendre contre une attaque ennemie prévue. Peu de mouvements offensifs sont prévus bien que les opportunités de cibles puissent être attaquées.
- **Défensif** – Le Théâtre des opérations ou le QG se préparera à défendre contre une attaque ennemie. L'unique priorité de ce comportement est de repousser les en-

nemis et de défendre pour empêcher que les Objectifs soient capturés.

- **Offensif** – Le Théâtre des opérations ou le QG avancera progressivement mais offensivement pour s'emparer de ses Objectifs. Attaquer l'ennemi devient la priorité en insistant sur les chemins menant aux Objectifs désignés.
- **Blitzkrieg** – Le Théâtre des opérations ou le QG recherchera d'étroites percées pour les exploiter et encercler l'ennemi. Ce Théâtre des opérations ou ce QG ne se souciera pas des dangers sur ses flancs ou des poches encerclées à l'arrière des lignes : c'est un problème qui concerne quelqu'un d'autre et ça n'en sera probablement plus un au moment où vous aurez gagné. Les failles et les points sensibles seront exploités par l'Infanterie tandis que les unités de blindés et les unités de motorisés se ruèrent à l'attaque ou alors l'IA pourra éventuellement préférer conserver une réserve mobile pour écraser la résistance. Ce Comportement fonctionne au mieux si le Théâtre des opérations dispose d'une grande quantité de Divisions motorisées, mécanisées ou blindées.

Si un Théâtre des opérations contrôlé par l'IA a de trop nombreux Objectifs pour les Atouts qui lui sont attribués, il vous le fera savoir.

#### K4.6 AXE DE PROGRÈS

Si vous avez sélectionné un QG/Théâtre des opérations et s'il est sous le contrôle de l'IA, vous pouvez cliquer sur une province à l'aide du bouton droit de la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour définir l'Axe de progrès. Ceci représente la direction que vous demandez au Commandant de prendre pour atteindre ses Objectifs.

### K5.0 DOCTRINES

#### K5.1 DOCTRINES TERRESTRES

Vos Recherches dans le domaine des Doctrines Théoriques pour le champ de bataille amélioreront la manière dont vos unités militaires combattent. Certaines de ces Technologies ne peuvent être utilisées qu'une fois et auront des effets particuliers.

Sur terre, il existe quatre catégories majeures de Doctrines que vous pouvez suivre par étapes et chaque étape contribuera en partie à étayer la Doctrine globale :

- **Doctrine du fer de lance** – Des doctrines de style germanique qui se concentrent sur les chars, les percées et sur des combats et mouvements rapides. La mobilité peut être la défense et également l'améliorer par le biais de stratégies « flexibles ».
- **Doctrine de la puissance de feu dominante** – Des Doctrines de style américain se concentrant sur de plus grandes Divisions, des armes combinées, des méca-

nisés et des motorisés. Si rien ne bouge, forcez-le à le faire ! Cette doctrine implique une plus grande demande en Ravitaillement.

- **Doctrine du meilleur plan de bataille** – Des doctrines britanniques se concentrant sur les contre-attaques, le remplacement de la réserve et sur l'infanterie. Ces styles d'attaques nécessitent bien entendu beaucoup de planification étant donné que tous les éléments de l'armée ont un rôle qui leur est propre.
- **Doctrine de la vague humaine** – Doctrines de style soviétique conçues pour une armée principalement constituée de Milice et de Partisans et adoptant la vision globale que tant que ces troupes seront disponibles, la masse submergera toujours l'ennemi et dominera.

## K5.2 DOCTRINES NAVALES

La Doctrine navale sur laquelle vous vous concentrerez dépendra de votre vision de l'utilisation qui doit être faite de votre Marine. Déterminez les éléments que vous considérez comme étant les unités les plus importantes au cœur de votre Flotte et ce seront les éléments sur lesquels vous devrez vous concentrer.

- **Doctrine du porte-avions** – En utilisant les Porte-avions comme principale force armée en mer, cette Doctrine améliorera également l'efficacité des vaisseaux de soutien destinés à protéger les Porte-avions. Ceci est une Doctrine très mobile qui rapproche la guerre de l'ennemi.
- **Doctrine de la défense du couloir de navigation** – Cette Doctrine protège vos intérêts essentiels en concentrant une forte puissance des canons (cuirassés) là où ça devient le plus nécessaire tout en protégeant le reste de ces couloirs de navigation vitaux avec des Navires de patrouille plus légers. Les « Amiraux de cuirassés » apprécieront cette catégorie parce qu'ils cherchent à défendre les zones essentielles et parce qu'ils aspirent à un engagement décisif contre l'ennemi dans lequel leurs canons domineront.
- **Doctrine du sous-marin/de l'interception** – Cette Doctrine se concentre sur les Navires qui sont les plus susceptibles de réussir à frapper les Convois ennemis. Les Sous-marins et les Croiseurs s'infiltreront en petit nombre dans les défenses ennemies et s'attaqueront aux couloirs de navigation vitaux.

## K5.3 DOCTRINES AÉRIENNES

Les Doctrines aériennes offrent bien plus de libertés que les Doctrines navales ou terrestres du fait que les composants de chaque doctrine ne dépendent pas directement des autres composants (c'est-à-dire qu'il existe quelques prérequis). Vous pourrez étudier certains éléments menant à une certaine doctrine mais également

des éléments menant à une doctrine différente. Étudier une Technologie individuellement profitera également aux autres Technologies ceci ayant pour résultat que ce type d'avion sera globalement plus utile à votre guerre. Étudier une même Doctrine profite également aux autres Technologies de sa catégorie en améliorant les Connaissances pratiques et théoriques qui seront utiles à d'autres Technologies de la même Doctrine.

- **Doctrine du chasseur** – Concentration sur des stratégies de Domination aérienne ou d'Interception qui pourront être défensives ou offensives (bien que dans le cadre d'un rôle offensif, vous voudrez en général que les bombardiers interviennent une fois que la route est dégagée).
- **Doctrine tactique** – Concentration sur l'attaque des troupes et Installations ennemis grâce à des bombardiers légers.
- **Doctrine du soutien aérien rapproché (CAS)** – Concentration sur les batailles impliquant un soutien rapproché lorsqu'elles ont lieu en attaquant les troupes ennemies sur la ligne de front.
- **Doctrine du bombardier lourd** – Déplace la guerre dans la patrie ennemie en attaquant ses usines et son moral. La concentration réside plus sur la Guerre stratégique que sur la réussite sur le champ de bataille tactique.
- **Doctrine de la puissance aérienne navale** – Cette Doctrine est principalement destinée aux puissances prévoyant que la majorité de leur guerre aura lieu contre les marines et les bases insulaires ennemies.

## K6.0 BASES

Les Unités aériennes et navales ont respectivement besoin de Bases aériennes et de Bases navales pour opérer. Étant donné que ces unités se reposent sur ces Bases pour le Ravitaillement, elles doivent de temps en temps y revenir ce qui dépendra de leur Rayon d'action (la distance qu'elles peuvent parcourir sans être ravitaillées en Carburant). Lorsque l'ennemi s'empare de Bases aériennes ou de Ports maritimes, les unités qui y sont basées fuiront automatiquement vers la Base alliée la plus proche.

### K6.1 GESTION D'UNE BASE AÉRIENNE

Lorsqu'il n'y a aucune « limite au regroupement » affectant les Unités aériennes, le besoin en Ravitaillement impose ce qui équivaut quasiment à une limite au regroupement parce que lorsque le nombre de Flottes aériennes situées sur une Base croît et atteint un certain point, la Base aérienne ne sera plus en mesure de trouver suffisamment de Ravitaillement pour ces flottes. Les Bases peuvent accueillir temporairement un nombre de Flottes supérieur à cette Limite au regroupement de facto parce que chaque Base aérienne conserve une réserve de Ravitaillement pour 30 jours pour les Unités aériennes qui y sont basées.

## K6.2 GESTION D'UNE BASE NAVALE

La taille d'une Base navale affecte le nombre de Navires pouvant être Réparé en une fois et le nombre de Navires pouvant récupérer de l'Organisation lorsqu'ils sont sur cette Base. La taille d'une Base navale détermine également la Capacité en Ravitaillement totale qui peut être gérée par le biais de Convois.

## K7.0 TAUX DE RÉPARATION

Lorsque les Unités et Installations subissent des dégâts au cours des Combats ou de Bombardements, elles comptent sur le Taux de Réparation pour réparer progressivement les dégâts subis et pour regagner leur pleine Puissance.

Le Taux de Réparation est une formule classique dans le jeu qui est modifiée par vos niveaux en Technologie. Plus votre Taux de Réparation sera élevé, plus vite les dégâts subis par vos unités au cours des combats seront réparés.



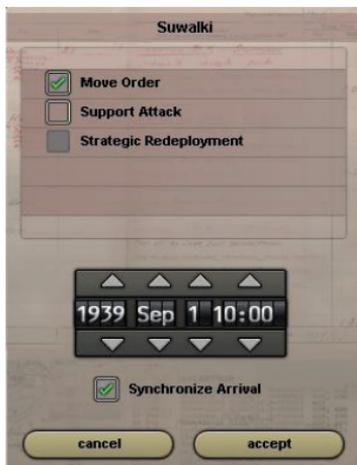
# GUERRE TERRESTRE

## L1.0 LE MOUVEMENT EST UNE ATTAQUE

Si vous choisissez de déplacer une unité terrestre dans une province où se trouvent des unités ennemies, vous lui ordonnerez d'attaquer. **HOI 3** suppose que le « mouvement est une attaque » ce qui signifie qu'un ordre de mouvement vers une province adjacente occupée par des unités ennemies déclenchera immédiatement le Combat. Les hommes de chaque camp seront déjà en train de s'observer depuis une distance légèrement plus importante que la distance de tir d'un fusil, il n'y aura donc pas un grand « no-man's land » entre les unités s'affrontant et vous pourrez considérer qu'une fois qu'elles commenceront à avancer, elles rencontreront rapidement les tirailleurs ennemis.

## L1.1 INTERFACE ORDRES D'UNE UNITÉ ET SOUTIEN D'UNE ATTAQUE

Il existe une méthode plus précise pour émettre des ordres de Mouvement ou d'Attaque aux Unités terrestres. Sélectionnez les Unités que vous souhaitez commander : des unités individuelles ou un groupe d'unités. Cliquez ensuite sur la province vers laquelle vous souhaitez vous déplacer ou attaquer à l'aide du bouton droit de la souris et en maintenant la touche Contrôle enfoncée. L'Interface Ordres de l'unité apparaîtra.



Vous pouvez émettre un simple Ordre de « mouvement et d'attaque » par le biais de cette Interface mais il ne sera pas différent d'un ordre d'attaque émis par le biais de l'Interface classique.

Cliquer en maintenant la touche Contrôle enfoncée permet d'ordonner aux Unité(s) de Soutenir une attaque aux côtés d'autres unités ou de leur ordonner de se déplacer via un Redéploiement stratégique. Consultez H12.0 pour plus d'informations sur la gestion du Redéploiement stratégique et sur la manière dont il peut déplacer vos forces rapidement « par rail ».

Soutenir une attaque est un ordre que vous pouvez donner aux Unités pour qu'elles se joignent à une attaque mais restent en place dès que la bataille est gagnée – elles n'avanceront pas pour poursuivre l'ennemi battant en Retraite. C'est généralement pour éviter les pénuries de Ravitaillement ou pour garder une force de réserve en retrait pour que les Unités progressant ne soient pas isolées.

## L2.0 FRONTS DE COMBAT ET LIGNE PRINCIPALE

Pour les vétérans de **Hearts of Iron** : L'évolution conceptuelle majeure intégrée dans **HOI 3** est que chaque unité a une « empreinte frontale » appelée Aire de combat et que la taille du Front de chaque champ de bataille est limitée. Par conséquent, seul un certain nombre d'unités pourra se placer sur les Lignes de front. Ceci est un grand pas en avant dans le réalisme des combats et pourra exiger certains ajustements dans votre analyse des combats.

Dans **HOI 3**, chaque Unité terrestre est supposée disposer d'une certaine « Aire » qui lui est propre sur laquelle ses forces de combat se déploient. Celle-ci doit être adaptée à celle des autres Unités situées sur le Front (c'est-à-dire l'espace disponible pour engager le combat contre l'ennemi).

Chaque frontière provinciale comporte 10 carrés le long du Front de combat. Lorsque le combat commence, les éléments combattants principaux de toutes les unités engagées sont attribués à des carrés aléatoirement et chaque carré comporte une Brigade. Pour ce qui est des combats multiples (consultez la section L4.7), une province comportera davantage de carrés de chaque côté et ainsi une attaque sur les flancs provenant d'une deuxième province



Ici, dans l'Interface Bataille, sur la gauche, nous voyons deux Divisions polonaises malchanceuses dans la province de Naklo nad Notecia qui sont attaquées par une Division de Blindés et trois Divisions d'Infanterie allemandes. Une autre Division d'infanterie et quelques Quartiers généraux attendent en Réserve. Le nombre dans le cercle noir indique l'étendue du Front des combats, ici 10, et l'Aire de combat des Divisions allemandes est de 12 – ceci est permis si l'un des carrés est vide. L'Aire de la dernière division d'infanterie doit être de trois (parce que  $9 + 3 = 12$ ). Au-dessus de l'indicateur Front des combats/Aire, il est affiché que les Allemands ont réussi l'Événement Percée au Combat. De chaque côté de cette note, les deux Leaders s'affrontant sont affichés et au-dessus de ceux-ci, plusieurs icônes indiquent les modificateurs actifs pour cette bataille (une info-bulle affichera la signification de chacun d'entre eux). Le Terrain de la province est affiché entre les drapeaux des combattants. Tout en haut de l'Interface Bataille, juste en dessous du nom de la province, un indicateur de progrès de la bataille affiche à quel point les Allemands sont proches de la victoire. Ce ratio est aussi reflété, comme vous pouvez le voir, sur la carte en elle-même, où le « 86 » en vert indique que l'attaque a réussi à 86%. L'info-bulle sur la Carte, à droite, affiche chaque Division de la province où le curseur de la souris passe. Un dernier détail utile : La Division en haut de l'écran, se dirigeant vers Dantzig, ne rencontre pas d'opposition et affiche donc un triangle vert pour indiquer qu'elle est en Mouvement alors qu'une Division attaquant afficherait un triangle rouge.

peut étendre l'Aire du Front des combats de la première province ce qui permettra à davantage de Divisions de se déplacer vers le Front.

Il existe deux rangs sur tout champ de bataille : celui du Front et celui de la Réserve. Il y a si peu d'espace sur un champ de bataille qu'une fois que la limite d'espace a été atteinte, les autres Divisions doivent attendre en file pour avoir une chance d'avancer. Elles deviennent des divisions de Réserve.

Il existe une Pénalité cumulative appelé Pénalité de Coordination qui pénalise chaque camp pour chaque Brigade dont il dispose sur le Front ou en Réserve. Il devient difficile de coordonner autant d'Unités mais un Leadership efficace peut contrecarrer cela.

Du fait de la composition classique de la plupart des unités de combat, chaque Division comportera en général trois ou quatre Brigades de combat qui occuperont ces carrés de la Ligne de front. Les Divisions restantes seront placées dans le rang de la Réserve. Généralement, trois Divisions (comportant trois ou quatre Brigades de combat chacune) sont nécessaires pour couvrir l'intégralité du Front d'une province.

Les réserves sont à la fois des Unités de soutien et des unités que l'on garde intentionnellement en retrait des combats soit parce qu'elles sont vulnérables ou soit parce qu'elles sont destinées à se ruer dans toute brèche qui s'ouvre et à vaincre l'ennemi avant qu'il ne puisse progresser.

## L2.1 UNITÉS EN RÉSERVE

Les Divisions restées en Réserve ne pourront pas combattre à moins qu'elles ne se soient avancées vers les lignes du Front de combat plus tard dans la bataille. Lorsque des Événements Combat, des pertes au Combat ou d'autres circonstances créent une brèche d'un ou plusieurs carrés sur le Front de combat, cela donne une chance à chaque Division de la Réserve d'avancer vers cette position et de commencer à combattre. Cette chance est aléatoire pour chaque Division et une fois qu'une Division est choisie, elle prend l'emplacement disponible.

Il est possible qu'une bataille soit perdue par les Unités sur le Front de combat sans que l'une des Divisions de la Réserve n'ait eu la possibilité de participer au Combat. Les Réserves doivent battre en Retraite dès que les hommes des lignes du Front commencent à battre en Retraite même si elles sont prêtes à se battre.

## L3.0 STATISTIQUES ET VALEURS AU COMBAT

Diverses Statistiques et Valeurs au Combat concernent les Unités terrestres. La Liste des valeurs d'une unité principale de la section C2.0 présente un diagramme illustrant la plupart de ces explications.

- **Puissance** – Le nombre de soldats affectés à l'Unité. Étant donné que la Puissance de l'Unité baisse au cours du Combat ou à cause de l'Attrition, la Puissance est affichée sous la forme du nombre total de soldats et sous la forme d'un pourcentage de sa Puissance totale.
- **Organisation** – La capacité de l'Unité à opérer de la manière dont elle est supposée le faire. Une Unité dont l'Organisation est faible risquera plus certainement de se Disperser ou d'être forcée à un Repli même si sa Puissance reste élevée.
- **Efficacité** – Il existe deux types de calculs pour l'efficacité : Attaque et Défense. Ils sont affichés dans les info-bulles de l'Unité dans l'Interface Combat qui y fait généralement référence sous les termes Modificateur d'attaque ou Modificateur de Défense. C'est la même valeur et elle ne peut pas être confondue avec les autres modificateurs du Combat tels que les Conditions météorologiques, l'Expérience, le Leadership, etc.
- **Aire de combat** – L'espace qui est occupé par l'Unité lors de chaque bataille le long du « Front de combat ». Des Technologies peuvent réduire l'Aire de combat de certaines Brigades, ce qui permettra de concentrer plus de puissance de feu en occupant un même espace.
- **Attaque de cibles non blindées** – La capacité de l'Unité contre les cibles non blindées.
- **Attaque de cibles blindées** – La capacité de l'Unité contre les cibles blindées.
- **Antiaérien** – La capacité de l'Unité à abattre les avions l'attaquant.

- **Capacités défensives** – La capacité de l'Unité à se défendre contre les attaques d'Unités terrestres.
- **Résistance** – La capacité de l'Unité à se défendre contre les tirs défensifs lorsqu'elle attaque les Unités terrestres ennemies.
- **Répression** – La capacité de l'Unité à empêcher l'activité des Partisans et la Révolte dans une province.
- **Faiblesses** – Le pourcentage de la Puissance de l'Unité qui est « non blindé » au lieu d'être « blindé ». Comme expliqué dans la section L4.1, ceci est pris en compte lors de la phase de ciblage de chaque tour du Combat et ceci est utilisé pour déterminer quelles valeurs de l'attaquant seront utilisées contre la cible.

Lorsque l'Organisation d'une unité atteint zéro, elle doit se Replier et commencer à battre en Retraite mais comme il s'agit d'un repli organisé (contrairement à la Dispersion), une unité pourra être avancée du rang de Réserve pour prendre sa place.

La Puissance et l'Organisation sont toutes deux calculées au cours du Combat pour l'intégralité de la Division alors que les pertes seront réparties entre les Brigades individuelles de la Division. Aucune Brigade ne pourra être forcée à se Replier, se Disperser ou à effectuer toute autre action ou activité indépendamment de l'intégralité de la Division.

## L4.0 ISSUE DU COMBAT

Comprendre le progrès effectif d'une bataille est important pour certains joueurs mais l'est moins pour d'autres / tout dépendra de votre style de jeu. Lorsque votre vision commence à se troubler, c'est qu'il est temps d'arrêter de lire cette sous-section et de simplement découvrir les meilleurs points en faisant quelques parties.

Pour vous donner une idée, chaque période d'une heure de combat donne lieu à une série de « tours » d'une heure et chaque tour donne lieu à une série de « tirs » et de « phases ». Les tirs ont lieu lors de la Phase de tir pendant laquelle tous les dégâts sont infligés aux unités. Les phases suivant la Phase de tir permettent de prendre des résolutions ne concernant pas directement le combat Unité contre Unité.

Pour récapituler, les valeurs d'une unité importante pour le combat direct sont : Attaque de cibles non blindées, Attaque de cibles blindées, Faiblesses, Capacités défensives, Résistance et Puissance. Il existe deux valeurs distinctes appelées Efficacité en attaque et Efficacité en défense (Modificateurs d'attaque ou de défense) qui sont générées par des « conditions » de Combat telles que le Leadership, les Conditions météorologiques, le Terrain, etc. Vous pouvez voir ces valeurs d'Efficacité dans une info-bulle en passant le curseur de votre souris sur chaque symbole/nom d'Unité dans l'Interface Combat. Les valeurs Attaque de cibles non blindées et Attaque de cibles blindées d'une Division sont modifiées en étant multipliées par l'Efficacité.

cité en attaque de la Division. Les valeurs Capacités défensives et Résistance d'une Division sont modifiées en étant multipliées par l'Efficacité en défense de la Division.

N'oubliez pas que l'intégralité du combat se déroule entre deux Divisions ou entre de simples Brigades. Sauf dans le cas où une Brigade existe en tant que telle et où elle n'est pas affectée à une Division, elle sera ignorée et considérée comme étant un élément de sa Division.

#### 14.1 PHASE DE TIR

Seules les Divisions présentes sur le Front des Combats peuvent participer au Combat lors d'un tour particulier. Les Divisions sont considérées comme Attaquants ou Défenseurs En fonction de celui qui est à l'origine du Combat : les Attaquants seront affichés sur la gauche de l'Interface Combat et les Défenseurs sur la droite. Les unités toujours en Réserve ne peuvent pas participer bien qu'il soit probable qu'elles puissent s'avancer et commencer à engager le combat plus tard dans la bataille. La Phase de tir consiste en une série de Tirs et le nombre de ces tirs peut varier d'une heure à l'autre en fonction de la capacité des unités impliquées. Les tirs sont numérotés « Tir 1 », « Tir 2 », et ainsi de suite. La Phase de tir continuera jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Divisions respectant les conditions nécessaires pour déclencher un Tir pendant le Tour d'une heure.

Chaque Division peut tirer un certain nombre de fois lors d'une unique Phase de tir. Ce nombre dépend principalement des valeurs Attaque de cibles non blindées et Attaque de cibles blindées de cette Division qui sont modifiées par son Efficacité. Ce nombre est également légèrement influencé par des facteurs aléatoires.

À chaque tour, chaque Division choisira aléatoirement une Division ennemie sur laquelle tirer. Ensuite, elle déterminera aléatoirement si elle tirera sur une partie blindée ou non blindée de cette Division et la probabilité de chaque alternative est déterminée par la valeur Faiblesses de la cible. Une Division tirant sur une Division d'infanterie dont la valeur Faiblesses est de 70% a 70% de chances de choisir de tirer sur la partie Non blindée et 30% de chances de choisir de tirer sur la partie Blindée. Une fois que les cibles sont sélectionnées pour le tour, il est déterminé si cette Division est autorisée à tirer pendant ce tour.

Pour déterminer l'autorisation de tir, la valeur Attaque de cibles non blindées ou Attaque de cibles blindées de l'Unité faisant feu est modifiée par son Efficacité. Cela dépendra de la nature Blindée ou Non blindée de la partie de la cible visée. Les Attaquants ont une Efficacité en attaque et les Défenseurs ont une Efficacité en défense. Si la valeur Attaque, modifiée par l'Efficacité en attaque, est supérieure au numéro de Tir, l'unité pourra tirer (c'est-à-dire que si la valeur Attaque de cibles blindées modifiée d'une unité est de 7,8, arrondie par défaut, elle pourra alors tirer s'il s'agit

du Tir 5 mais elle ne le pourra pas s'il s'agit du Tir 8). Gardez à l'esprit que même si une unité ne « participe » pas à un tour parce que ses valeurs d'attaque ne dépassaient pas le numéro de Tir, elle aura toujours l'occasion de faire feu pendant l'un des tours suivants en utilisant, si possible, une valeur différente et plus élevée. Par exemple, une Division dont la valeur Attaque de cibles blindées est 2 ne participant par au Tir 3 contre une cible Blindée pourra ensuite tirer sur une cible Non blindée au tour 6 en utilisant sa valeur Attaque de cibles non blindées modifiée, 6,2.

Dès qu'il est déterminé que les conditions nécessaires sont respectées (« autorisation »), les unités tirent sur leurs cibles. La cible a ensuite une chance d'éviter d'être touchée. Les Divisions qui défendent utilisent la valeur de leurs Capacités défensives multipliée par leur Efficacité en défense. Les Divisions qui attaquent utilisent la valeur de leur Résistance multipliée par leur Efficacité en défense. De la même manière, les valeurs Attaque en résultant déterminent le nombre de fois où une Division pourra tirer et les valeurs Capacités défensives ou Résistance permettent à une Division d'éviter ce nombre de tirs de Divisions ennemies pendant une unique Phase de tir. Donc, si la valeur modifiée des Capacités défensives d'une Division qui défend est 6,3, elle pourra éviter d'être touchée par les six premiers tirs la visant alors que tout tir supplémentaire pourra la toucher.

Comme vous pourrez probablement le remarquer dans la manière dont la Phase de tir est établie, le fait que vos Divisions soient en infériorité numérique sur le Front des Combats peut être dangereux car les valeurs Attaque de cibles blindées ou Attaque de cibles non blindées des Divisions qui attaquent peuvent considérablement dépasser vos valeurs Capacités défensives ou Résistance. Cette dernière valeur est particulièrement dangereuse parce que l'ennemi bouleversera vos valeurs Capacités défensives ou Résistance alors que vous ne serez plus en mesure d'éviter d'être touché au cours des derniers tours du Combat.

#### 14.2 DÉGÂTS AU COURS DU COMBAT

Toute Division qui a été touchée pendant la Phase de tir subira des dégâts. Elle risque de subir des dégâts au niveau de son Organisation et sa Puissance pourra également en subir. La quantité de dégâts dépend des valeurs correspondantes utilisées pendant le tir (c'est-à-dire, Attaque de cibles non blindées ou Attaque de cibles blindées) multipliées par le pourcentage de la Puissance de l'Unité. Par conséquent, une Unité à 50 pourcent de sa Puissance n'infligera que la moitié des dégâts qu'elle pourrait infliger à pleine Puissance.

Dès que la Phase Combat est terminée, les phases post-combat ont lieu. Les phases post-combat sont soumises à des conditions et n'ont lieu que lorsque certaines conditions existent. Il se peut donc qu'elles n'aient pas lieu pendant certaines heures du combat.

### L4.3 DISPERSION

Pendant chaque Tour du Combat, chaque Division est contrôlée pour savoir si elle se Dispersera. Généralement, si une unité a perdu la plupart de sa Puissance ou de son Organisation et/ou si l'un de ses Corps d'officiers a été affaibli, il y aura une chance qu'elle se Disperse. Le Leadership, les Officiers (l'état-major) et l'Expérience peuvent contribuer à empêcher que l'unité se Disperse mais toute unité finira par atteindre ses limites.

Les survivants d'une unité Dispersée se Replieront automatiquement et immédiatement vers la Capitale du pays où l'unité devra être « reconstruite » à partir de rien ou presque (en fonction du Taux de réparation, de la Main-d'œuvre disponible sur laquelle cette construction peut s'appuyer, etc). Il est possible de récupérer de la Puissance par le biais de Renforts. L'unité conservera toute partie de son Expérience subsistant après la bataille. Toute unité Dispersée ne disposant pas d'une chaîne de Ravitaillement adéquate finira par Capituler et par être éliminée du jeu.

Un tir « frôlant » un mouvement de Dispersion aboutira à une totale Désorganisation et l'unité se Retirera immédiatement du Combat sans avoir la possibilité d'être remplacée par une unité de la Réserve.

### L4.4 PHASE DE REPOUSSEMENT

Lors de chaque Tour du Combat, il est possible qu'un effet de Repoussement se produise. Ceci risque plus certainement de se produire lorsque le Défenseur a subi de lourdes pertes au Combat et qu'il a été contraint à se Replier. S'il s'avère qu'un Repoussement s'est produit, certains dommages collatéraux seront infligés à l'Infrastructure et à toute Installation présente dans la province.

### L4.5 PHASE DE RÉORGANISATION

Si un Tour du Combat se termine et si un carré du Front des combats est disponible, – que ce soit en raison de pertes au Combat, du Repli d'une Unité ou de la Dispersion d'une Unité – il sera possible que l'une des Divisions gardées en Réserve se déplace et s'empare de ce carré. Elle pourra également occuper les carrés supplémentaires nécessaires pour accueillir son Aire de combat, ce qui élargira le Front des combats. Il est également possible qu'aucune de ces Divisions ne soit en mesure d'avancer.

### L4.6 ÉVÈNEMENTS COMBAT

Les Événements Combat sont spécifiques à l'Attaque ou à la Défense et ils aideront l'attaquant ou le défenseur de manière spécifique. Chacune des Doctrines que vous pouvez mener pour le combat terrestre donne lieu à un Événement Combat spécifique pour l'attaque et la défense bien que toute Doctrine puisse donner lieu à tout Événement Combat.

Gardez à l'esprit que les effets de cet Évènement Combat seront susceptibles d'être modifiés quelque peu dans les patchs ultérieurs ou même avant la sortie du jeu.

- **Assaut** – L'Attaquant obtient un bonus pour les dégâts infligés à l'ennemi.
- **Encerclement** – Ceci augmente presque de moitié l'Aire de combat de la bataille, ce qui permet aux deux camps d'engager davantage d'unités au Combat.
- **Retard** – Le Défenseur est capable de contraindre l'Attaquant à des mouvements plus lents sur le champ de bataille.
- **Choc** – Le Défenseur subit un modificateur négatif pour les dégâts qu'il inflige.
- **Contre-attaque** – Le Défenseur obtient un bonus pour les dégâts qu'il inflige.
- **Repli tactique** – Ceci réduit presque de moitié l'Aire de combat du champ de bataille, ce qui signifie que le Défenseur sera apte à contenir certains des Attaquants dans un goulot d'étranglement (Terrain, très certainement), empêchant ainsi tout progrès excepté par le biais d'une voie étroite.
- **Percée** – Ceci permet à l'Attaquant de se déplacer plus rapidement sur le champ de bataille, ce qui signifie qu'il pourra progresser plus rapidement face à l'ennemi.
- **Embuscade** – Le Défenseur est en mesure d'attirer l'Attaquant dans une situation périlleuse et l'Attaquant ne pourra pas infliger autant de dégâts pendant ce tour.

### L4.7 ATTAQUES SUR LES FLANCS

Dans la plupart des jeux, une attaque provenant d'une deuxième direction (un Flanc) ajoute simplement des Pénalités au Combat. Dans la réalité, cependant, le défenseur se serait protégé en étant prudent et en anticipant cette possibilité. Dans **HOI 3**, ceci est représenté par l'élargissement du Front des combats de chaque côté du champ de bataille – une attaque sur un autre Flanc touche simplement toute unité supplémentaire qui y est présente (c'est-à-dire si les Flancs étaient gardés). Une Pénalité est appliquée en cas de défense sur plusieurs fronts.

Dans le cas où un Attaquant actif est lui-même attaqué sur son Flanc (une Contre-attaque), une procédure est utilisée pour déterminer la manière dont les unités réagissent à l'Attaque sur le flanc. Le défenseur déplacera des unités de Réserve pour combler les carrés supplémentaires du Front des combats élargi.

Ceci a pour effet un élargissement du Front de combat de la province : au lieu d'impliquer une seule frontière provinciale, le Front s'est déployé vers une deuxième (ou troisième) frontière provinciale. Ceci permettra bien entendu d'engager davantage de Brigades en une fois et c'est une bonne raison pour conserver des unités de Réserve dans le secteur pour se protéger des Attaques sur le flanc.

Si plus d'une bataille est en cours dans une seule pro-

## How Leader Skill Contributes Within HQ Structure

HQ Level	Rank/Grade	Command	Leader Skill Contributes
★★★★★	Field Marshal	Theater	Reduces Coordination Penalty for # of Units
★★★★★	Field Marshal	Group	Reduces Supply consumption of units in range
★★★★	General	Army	Adds to Organization of nearby Units
★★★	Lieutenant General	Corps	Improves odds of Reserves moving forward
★★	Major General	Division	Bonus to Combat Efficiency
★	Brigadier General	Brigade	Nothing - Gains no Experience

vince, une défaite sur un front est considérée comme une défaite sur tous les Fronts.

La défense reçoit une Pénalité lorsqu'elle est attaquée depuis une deuxième province (sur un deuxième front). L'ajout de nouveaux fronts ajoute d'autres Pénalités. Si une unité est complètement encerclée, une Pénalité supplémentaire sera appliquée.

### 14.8 AUTRES CONSIDÉRATIONS

Les caractéristiques d'une Division peuvent évoluer d'une heure de Combat à la suivante, notamment la Puissance, du fait des pertes liées aux dégâts, et l'Efficacité en Attaque et en Défense, qui peuvent évoluer en fonction d'un certain nombre de conditions. Une Division peut également être contrainte à se Replier à cause de pertes en Organisation ou dans d'autres résultats issus du Combat.

### 14.9 FIN DU COMBAT

Le Combat se termine lorsque toutes les unités de l'un des camps se sont Repliées soit en raison de l'issu du Combat ou soit en raison d'un Repli volontaire. Chaque fois que l'un des camps n'a plus de Brigades sur le Front, ce camp est vaincu et le Combat est terminé même si le camp vaincu dispose encore de Réserves. Si les Réserves ne se sont pas dirigées vers le rang du Front, il est trop tard.

## 15.0 MODIFICATEURS DE L'EFFICACITÉ AU COMBAT EFFICACITÉ

L'efficacité est affichée dans l'Interface Bataille sous la forme de Modificateur d'Attaque ou de Défense. Divers modificateurs peuvent influencer l'Efficacité.

### 15.1 PÉNALITÉ COOPÉRATION

Plus de Divisions sont impliquées dans un combat, plus il leur sera difficile de se coordonner efficacement. Un Commandant de Théâtre des opérations compétent pourra améliorer cette capacité et permettra d'éviter cette Pénalité. Il s'agit d'une Pénalité cumulative. L'étude de certaines Doctrines et les Progrès dans certaines Technologies peuvent également s'avérer utiles. La Pénalité Coopération est d'approximativement 1% par Brigade, même si la Brigade n'est pas au combat (réserve) et chaque niveau de compé-

tence du Commandant du Théâtre des opérations baissera de 1%. La conséquence de cette Pénalité sera qu'une armée comprenant principalement des Divisions de soutien lourdes (c'est-à-dire une unique Brigade de combat) pourra être sujette à des problèmes de coordination.

### 15.2 EFFET DU LEADERSHIP SUR LE COMBAT

Les Leaders emploient leur Expérience (gagnée pendant chaque Combat), leur Compétence (gagnée par le biais de l'accumulation d'Expérience) et leurs Caractéristiques lorsqu'ils dirigent une unité militaire. Ces facteurs de Leadership peuvent faire une grande différence au combat et des Événements Combat pourront plus certainement se produire.

Si un Leader dont les niveaux Caractéristiques et Compétence ont progressé est nommé à un nouveau commandement, il devra « prendre ses marques » et se familiariser avec son nouveau commandement avant que ses qualités puissent être à nouveau utilisées.

### 15.3 CARACTÉRISTIQUES (LEADERS DE L'ARMÉE DE TERRE)

Tout comme les Ministres, les commandants des unités de combat peuvent avoir des Caractéristiques. Ces caractéristiques peuvent apporter un avantage spécifique au cours du Combat ou peuvent aider la Division à s'engager dans le Combat en premier (bonus de Progression, etc). N'oubliez pas que toutes les Caractéristiques ne sont pas bénéfiques. Consultez le diagramme de la section K3.0 pour plus de détails.

### 15.4 TERRAIN

Le Terrain sur lequel un Combat se déroule donnera lieu à des Pénalités pour certaines Unités ou pour toutes les Unités en fonction de son type.

Certaines Technologies peuvent limiter ou éliminer les Pénalités liées au combat pour certains types de Terrains (par exemple, la Technologie Marine peut réduire les Pénalités liées aux Assauts amphibies).

### 15.5 CONDITIONS MÉTÉO

Certaines Conditions météorologiques influenceront le Combat par le biais de modificateurs d'Attaque ou de Défense négatifs (consultez la section A7.0 pour savoir comment ces conditions surviennent).

## Terrain Effects

Terrain	Movement Effects	Combat Effects	Attrition
Plains	None	None	None
Desert	None	None	High
Arctic	None	None	High
Mountain	Slower, Hvy Arm very slow, Mtn & Cav faster	Moderate penalties to all attacks except Mountain which has none, and Heavy Armour which has major penalties. Mountain has Defence bonus.	High
Hills	Slightly slower	Slight penalties to all attacks except Mtn, which has none. Mtn gets Defence bonus.	None
Forest	Slightly slower, Armour very slow	The heavier the Armoured unit's vehicles, the higher the attack penalty. The lighter the Infantry unit, the lower the penalty. Artillery has moderate penalties.	None
Woods	Slightly slower, Armour very slow	Slight penalties to all attacks, except Super Heavy Armour, which has higher.	None
Jungle	Slower, Armour very slow	Moderate penalties to all attacks, except Artillery which has higher, and Armoured which has much higher penalties.	High
Marsh/Swamp	Slightly slower, Hvy Armour much slower	Slight penalties to all attacks, except Super Heavy Armour, which has higher, and Marines, which have almost no penalty.	Moderate
Urban	Slightly slower	Slight penalties to all attacks. Partisans, Militia & Police have less. Motorised, Mechanised & Armoured units have increasingly higher attack penalties, plus Armoured units have Defence penalties.	Moderate
River	None	Heavier, more armoured units have increasingly higher attack penalties. Marines less. Engineers decrease penalties.	None
Amphibious	None	Most units which use hardware (non-infantry types) have serious attack penalties. Marines have only slight penalty. Engineers decrease penalties.	None
Paradrop	None	Moderate attack penalty to any paradropped unit (airlift to airbase has no penalty).	None
Straits	None	Allows troops and ships to move unless enemy present.	None
Forts	None	Artillery & Engineers decrease penalties to attacks.	None
<b>Special Notes:</b>	1) Tank Destroyers & Self-Propelled Artillery are considered to be Armoured 2) These movement and combat modifiers may change -- check the Paradox Forum to confirm the latest figures & data		

### 15.6 RETRANCHEMENT ET FORTIFICATION

Le retranchement ou « être retranchées » est la méthode utilisée par de nombreuses forces militaires inférieures en nombre pour survivre face à des adversaires plus nombreux. En restant immobile pendant un certain nombre de jours dans une province, notamment en restant stationnée en temps de paix, une unité terrestre gagnera un niveau de protection supplémentaire en préparant de petites fortifications telles que des tranchées-abris, des tranchées, des bermes ou des barricades, désignées collectivement sous le nom de Retranchements.

L'unité bénéficiera d'une valeur « Retranchement » qui sera affichée sur son Interface Unité terrestre et dans l'info-bulle Unité. Une unité Retranchée gagnera un niveau par jour jusqu'à son niveau maximum. Aussitôt qu'une unité se déplace volontairement, elle perd tout le Retranchement qu'elle avait gagné et doit recommencer à zéro à son nouvel emplacement ; même si elle a commencé à bouger puis s'est arrêtée, il est supposé qu'elle a abandonné les retranchements précédents. La valeur Retranchement d'une unité baisse également (un niveau

par ordre de Retrait) si elle est repoussée au cours du combat.

L'attaquant aura une chance d'obtenir un Bonus Surprise s'il attaque une Unité qui ne s'est pas retranchée pendant le premier jour de la bataille.

Une vraie Forteresse (Fort) est une forme plus élaborée de « Retranchement » dont la construction prend des mois voire des années. Dans l'Interface Province, vous verrez la valeur Fortification de la province sous la forme de rectangles verts clairs à côté du symbole Fort.

Les fortifications (Forts) offrent un niveau de protection similaire mais bien meilleure. Disposer d'un Fort dans une province attaquée permet aux unités qui défendent de s'y abriter pour se protéger des attaques visant leur Puissance et leur Organisation. Un Fort doit être occupé par au moins une Unité alliée pour être utile. Sinon le Fort tombera entre les mains ennemies.

Le Retranchement et la Fortification octroient tous deux un modificateur à l'Efficacité de l'attaquant (Modificateur d'attaque), ce qui rendra les Unités en défense plus difficiles à atteindre et à endommager.

## Weather Effects

Type	Effect
Overcast	Reduces Spotting, May prevent some Missions
Rain/Snow	Penalties for Air/Land/Naval Combat & Spotting, can cause mud
Storm	Prohibits air Missions, penalties for Land/Naval Combat & Spotting
Muddy Ground	Penalties to Movement; Increased Supply Tax
Frozen Ground	None, except can cause Muddy Ground when it thaws
High Temperature	Higher Attrition for Units
Low Temperature	Higher Attrition for Units

## L5.7 COMBATS MULTIPLES

Si une province est attaquée par plus d'une province adjacente, le Front de combat se développera pour englober ces flancs, élargissant ainsi le champ de bataille. Si cela se produit, le défenseur subira une Pénalité au cours du Combat.

## L5.8 BOMBARDEMENT CÔTIER

Lorsqu'un Navire capable d'un Bombardement côtier (Croiseur léger ou plus puissant) se situe dans une Zone maritime adjacente aux Unités terrestres ennemies, il utilisera sa valeur Bombardement côtier contre l'ennemi, ce qui apparaîtra comme Modificateur du Combat.

## L5.9 PÉNURIE DE RAVITAILLEMENT

Une Unité en Pénurie de Ravitaillement subira une lourde Pénalité en défense (elle ne peut également pas attaquer). Ceci s'applique également aux Unités ayant besoin de Carburant mais n'en ayant pas suffisamment.

## L5.10 DISSIDENCE

L'un des Modificateurs de Combat les plus redondants est le Taux de Dissidence du pays d'origine qui influence tous les combats terrestres, aériens ou navals.

## L6.0 CONSIDÉRATIONS APRÈS-COMBAT

### L6.1 RETRAIT

Au lieu de simplement faire battre en retraite les Unités du camp vaincu dans la province suivante, **HOI 3** reproduit plus minutieusement le Retrait. Les Divisions individuelles batront en retraite mais pas l'armée complète. Chaque unité bat en retraite sur une certaine distance dans la province à chaque Tour, au rythme où l'Attaquant progresse. Si l'Attaquant progresse de 50% dans la province, le Défenseur bat en retraite de 50%. Pour expulser complètement le Défenseur de la province, l'Attaquant doit le repousser de 100%. En termes de jeu, le pourcentage de victoire sur la bataille est considéré comme étant équivalent à la quantité de territoire de la province qui a été conquise.

Une unité ayant perdu toute son Organisation est contrainte à commencer à battre en retraite. Certaines Unités (telles que celles souffrant d'un manque d'Officiers (consultez la section L6.4)) pourront être contraintes à se Replier avant que leur Organisation atteigne zéro.

Pour des raisons évidentes, une Unité battant en retraite ne pourra jamais recevoir l'ordre d'attaquer. Les Brigades battant en retraite ne pourront également pas participer à une deuxième Bataille défensive.

### L6.2 DÉGÂTS DE L'INFRASTRUCTURE

L'Infrastructure subit des dégâts par le biais d'un Effet appelé Repoussement et plus le Combat continue, plus

il risque de se produire. Ainsi, un Combat pendant lequel l'Attaquant progresse rapidement et force les défenseurs à battre en retraite occasionnera peu de dégâts au niveau de l'Infrastructure (qui permettra d'accélérer davantage la progression), tandis qu'un Combat s'éternisant sur plusieurs Tours occasionnera certainement plus de dégâts au niveau de la province et à son Infrastructure (et ralentira la Progression qui s'appuie sur une Infrastructure intacte).

### L6.3 DÉGÂTS AU NIVEAU DES FORTIFICATIONS

Une unité située dans une Forteresse de province et qui est contrainte à se « retirer » à l'issue du combat ne se retirera pas réellement. Au lieu de cela, un niveau de la Forteresse est détruit et le combat continue avec les nouvelles valeurs de la Forteresse affaiblie (comme si elle avait eu ce niveau tout au long du combat). Se retirer à plusieurs reprises du combat provoquera la destruction d'autres niveaux du Fort jusqu'à ce qu'il soit entièrement détruit et jusqu'à ce que l'unité soit forcée à battre en retraite comme habituellement.

### L6.4 PERTES D'OFFICIERS

Lorsque vos unités subissent des pertes au Combat, vos officiers (et vos ONC) subiront également des pertes au Combat et devront être remplacés grâce à la réserve nationale (affichée dans la Barre d'informations en haut de l'écran Principal). Si vos corps d'Officiers sont très affaiblis, vos officiers ne pourront pas effectuer leurs tâches et vos unités deviendront plus susceptibles de se Disperser.

### L6.5 EXPÉRIENCE

Une unité gagne de l'expérience au combat, ce qui l'aidera lors des batailles futures grâce à un Modificateur affectant le résultat du combat. Lorsqu'une unité subit des pertes, son expérience baisse en conséquence et des bleus inexpérimentés remplacent les pertes. L'Expérience de l'unité devient un facteur décisif au cours du Combat et applique un modificateur Efficacité à l'Attaque ou à la Défense.

Gardez à l'esprit que les Leaders gagnent également de l'Expérience mais d'un type différent (consultez la section K3.0).

### L6.6 RÉCUPÉRATION DES DÉGÂTS LIÉS AU COMBAT

Comme pour d'autres choses dans HOI 3, les Unités terrestres répareront progressivement tout dégât qu'elles ont subi au cours du Combat. Si l'Unité est Ravitaillée, elle regagnera de l'Organisation à un rythme en fonction du Taux de réparation national (consultez la section K7.0). Les pertes de Puissance sont récupérées grâce au remplacement progressif de la Main-d'œuvre pourvu qu'il y ait de la Main-d'œuvre disponible, que vous ayez attribué de la CI aux Renforts et que l'unité n'ait pas été paramétrée pour ne pas bénéficier de Renforts.

## L7.0 **SOUTIEN AÉRIEN TACTIQUE ET SOUTIEN AÉRIEN RAPPROCHÉ (CAS)**

Lorsque les Unités aériennes sont chargées de missions Aériennes tactiques, elles sélectionnent aléatoirement des carrés pour les bombarder. Le nombre de carrés à bombarder dépendra de la Doctrine Aérienne que les unités aériennes utilisent.

## L8.0 **DÉBARQUEMENT AMPHIBIE**

Pour obtenir des informations détaillées concernant le commandement de débarquements amphibies, consultez la section N1.1.

Une fois débarquée, chaque Division n'aura du Ravitaillement que pour 30 jours. Cela signifie que lorsque des unités débarquent, elles doivent rapidement établir une communication avec un Port maritime sinon elles seront à court de Ravitaillement et commenceront à subir des pertes au niveau de leur Organisation. Même si l'unité a accès à une Base navale, elle peut continuer à subir une Pénurie de Ravitaillement si la Base est trop petite pour gérer le Ravitaillement requis. L'accès à une Base navale prend une importance cruciale dans la réussite de Débarquements navals et limite efficacement la taille du débarquement à ce qui peut être ravitaillé.



# ★ M ★ GUERRE AÉRIENNE

## M1.0 INTERFACE ORDRES D'UNITÉ AÉRIENNE

Vous devez cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur une province « cible » ou sur une Zone maritime pour donner un ordre de mouvement à une Unité aérienne (ou à un groupe d'entre elles). L'interface Ordres d'Unité aérienne apparaîtra. Tout en haut, vous verrez le nom de la province où l'unité est stationnée.

En dessous de cela, sur la gauche, se trouve une liste d'Ordres de missions que vous pouvez donner aux avions sélectionnés.



## M1.1 MISSIONS AÉRIENNES

- **Domination aérienne** – L'Unité aérienne (qui est présumée comporter principalement des flottes aériennes d'Intercepteurs ou de Chasseurs multifonction) volera vers la zone cible spécifiée en ayant pour but d'attaquer toute Flotte aérienne ennemie qu'elle rencontrera.
- **Interception aérienne** – L'Unité aérienne est prête à réagir (Décollage immédiat) dès qu'il est détecté qu'une Unité aérienne ennemie approche de la zone cible désignée. Cette mission est semblable à la Mission de domination aérienne mais elle est moins agressive et permet d'économiser de l'Organisation et du Carburant pour la Flotte aérienne.
- **Bombardement stratégique** – Un Bombardement destiné à attaquer le territoire d'origine ou des provinces Occupées de l'ennemi pour détruire les Ressources ou Installations.
- **Bombardement logistique** – Une Mission de bombardement destinée à attaquer l'Infrastructure d'une province (vraisemblablement pour ralentir une Progression ou pour amoindrir la Capacité en Ravitaillement des Unités ennemies).
- **Largage de sous-munitions anti-pistes** – Une attaque sur une Base aérienne ennemie ayant pour but de détruire les Flottes aériennes ennemies au sol et/ou de réduire le niveau de la Base aérienne.
- **Frappe sur les Installations** – Une Mission permettant de détruire les Installations d'une province.
- **Attaque au sol** – Ceci est une forme de Soutien aérien rapproché destinée à détruire la Puissance et l'Organisation des Unités terrestres ennemies.
- **Bombardement d'interdiction** – C'est une forme d'attaque plus étendue sur les Unités terrestres ennemies au cours de laquelle les Unités situées derrière les lignes pourraient également être ciblées.
- **Frappe sur le port** – L'Unité aérienne volera vers la Base navale ennemie sélectionnée et attaquera à la fois les installations de la Base navale et tout Navire qui y est basé. Ceci peut être une Mission particulièrement éprouvante et dangereuse parce que vous pourrez faire face à des chasseurs ennemis ou à des tirs antiaériens provenant à la fois des Navires et de la Base navale en elle-même. Sélectionnez la province où se situe votre Base navale cible pour commencer la Mission.
- **Frappe navale** – L'Unité aérienne volera au-dessus de l'océan et tentera de trouver des Unités navales ennemies à attaquer. Au-dessus de la cible, l'Unité aérienne pourra être confrontée à des tirs antiaériens et même à une contre-attaque d'un GAE ou d'une couverture aé-

rienne ennemie basée sur terre (Missions de domination aérienne attribuées aux chasseurs ennemis basés sur terre). Sélectionnez une Zone maritime, une Région en mer, un Cône d'attaque ou une zone à attribuer pour ce type de Mission en concentrant votre attaque à l'endroit où vous savez qu'il y a une Flotte ennemie ou à l'endroit où vous soupçonnez qu'il pourrait y en avoir une.

- **Interception de Convoi** – L'Unité aérienne volera au-dessus de l'océan et tentera de trouver des Convois ennemis à attaquer. Les Escortes de Convois pourraient opposer une certaine résistance grâce à des tirs Antiaériens mais à part cela, ce n'est pas une Mission dangereuse, à moins qu'une couverture aérienne ait été attribuée aux chasseurs ennemis à portée. Sélectionnez une Zone maritime, une Région en mer, un Cône d'attaque ou une zone à attribuer pour ce type de Mission en concentrant votre attaque à l'endroit où vous savez qu'il y a une Route de Convois ou à l'endroit où vous soupçonnez qu'il pourrait y en avoir une.
- **Réserve** – Sur une Base aérienne disposant de plusieurs Flottes aériennes d'avions de même type, sélectionner une Flotte aérienne de la Réserve remplacera une partie endommagée des autres Flottes aériennes grâce à la Puissance et à l'Organisation de la Flotte aérienne de Réserve. Ceci est un moyen de combler les pertes et d'augmenter la résistance des Flottes aériennes lors des Missions à haut risque. Pour cette Mission, sélectionnez la province où se situe la Base aérienne actuelle.
- **Changement de base** – L'avion sera transféré de la Base aérienne à partir de laquelle il opère actuellement vers une nouvelle Base aérienne. Sélectionnez la province où se situe la « nouvelle » Base aérienne puis sélectionnez Changement de base. Le Jour ou la Nuit ne devrait pas avoir d'importance mais assurez-vous que « Continu » n'est pas coché.

Ceci aura pour conséquence que chaque Mission d'attaque de l'Unité aérienne durera 4 heures. S'il y a une Installation antiaérienne basée à terre (quelque soit son niveau), cette Installation AA tirera sur l'Unité aérienne toutes les heures.

Bien évidemment, les Missions ne peuvent être effectuées que si les avions sélectionnés sont en mesure de le faire. Si un groupe d'avions est sélectionné, une Mission ne pourra être menée que si certaines des unités du groupe sont capables de la réaliser. Quoiqu'il en soit, seuls les avions qui en seront capables l'effectueront – les autres avions les soutiendront par le biais d'une autre mission. Les Missions ne pouvant pas être effectuées par les avions sélectionnés seront grisées ou ne s'afficheront pas du tout dans la liste.

## MI.2 CONTRÔLES D'ORDRE SPÉCIFIQUE

Un outil Sélection de zone se situe à côté de la colonne Ordres de mission, sur la droite. Ne soyez pas intimidés même si vous avez l'impression que l'on vous a lancé une carte et un compas et demandé de tracer un parcours ! Cet outil vous dépassera si vous le laissez faire mais cela ne devrait pas se produire si vous suivez minutieusement les instructions.

Il existe quatre méthodes vous permettant de diriger une Mission et chacune d'entre elles implique qu'il faille cliquer sur une première province à portée de l'Unité aérienne :

- **Province** – La Mission et le vol seront effectués mais se limiteront à la seule province que vous avez désignée.
- **Région** – La Mission et le vol seront effectués dans la région de trois ou quatre provinces que vous avez désigné.
- **Cône d'attaque** – La Mission se déroulera selon un Cône d'attaque qui commencera dans la province que vous avez désignée et se développera vers la direction que vous avez défini grâce aux contrôles de l'Interface. Vous devez utiliser ces contrôles pour définir les autres paramètres du Cône d'attaque en réglant la barre de défilement Rayon d'action pour qu'elle affiche la distance en Kilomètres sur laquelle les avions voleront avant d'entamer l'« étape » de retour de leur parcours et en réglant celle de l'Angle pour qu'elle affiche la largeur maximale du cône.
- **Zone** – La Mission se déroulera en fonction du rayon de la province que vous avez sélectionné et vous pourrez prolonger le Rayon d'action défini grâce à cette barre de défilement.

Vous devez ensuite définir le Comportement et la Priorité de votre Mission aérienne. Le Comportement définira si l'objectif est de rechercher l'ennemi activement ou de ne pas se faire repérer. La Priorité définit la probabilité d'arrivée de Renforts au cours de la Mission aérienne pour compenser les pertes subies au cours de cette Mission.

Vous pouvez définir si les Unités aériennes opèrent uniquement le Jour ou la Nuit ou si leurs Flottes aériennes continuent à suivre les instructions 24 heures sur 24 pendant leur Mission. Bien évidemment, s'il est défini qu'elles doivent opérer de jour comme de nuit, elles n'auront pas le temps de récupérer entre les missions. Il est supposé que toute l'unité ne peut pas opérer 24 heures sur 24, mais si l'unité combat plus qu'occasionnellement, elle ne disposera pas de la flexibilité nécessaire pour se reposer et récupérer de la puissance.

Deux Calendriers se situent sous ces contrôles et vous pouvez les utiliser pour définir la date de début et la date de fin des Ordres que vous définissez.

Tout en bas de l'Interface Ordres d'une unité aérienne,

une case à cocher vous permet de donner l'ordre à l'Unité d'effectuer la Mission de manière répétée (« Continu »), et deux boutons vous permettent d'« Annuler » (et ce, quelque soient vos ordres) ou d'« Accepter ».

## **M2.0 DÉTECTION ET DÉFENSE AÉRIENNE**

Les Unités aériennes sont détectées lorsqu'elles attaquent, lorsqu'elles entrent dans un Espace aérien allié, lorsqu'elles sont repérées par des Navires alliés ou lorsqu'elles arrivent à portée des Stations radar alliées. Les Unités aériennes ennemies peuvent également Repérer les avions lorsqu'elles sont dans la même province.

### **M2.1 STATIONS RADAR**

Les Installations Radar au sol vous aideront, bien entendu, à Détecter les Unités aériennes ennemies en mission. Elles octroient également un bonus aux Unités aériennes alliées combattant à leur portée.

### **M2.2 RADAR D'UNE UNITÉ AÉRIENNE**

Le Radar de recherche aérienne et le Radar de navigation (tous deux installés sur l'avion) endossent un rôle différent de celui des Stations radar basées au sol. Ils aident les Unités aériennes pendant leurs Missions de combat. Une fois Étudiés, ils amélioreront les capacités de certaines Unités à détecter les Unités aériennes ennemies. Ceci dépendra du type d'Avion sur lequel le Radar est installé.

La Nuit, le Radar installé sur les avions améliore les valeurs Attaque et Défense de certaines Unités aériennes parce qu'il leur permet d'opérer en dépendant moins de la navigation à vue. Le Radar de recherche aérienne est utile le jour mais il est surtout utile la nuit pour combattre les Bombardiers ennemis. Les Bombardiers stratégiques équipés d'un Radar de navigation obtiennent un bonus sur leur Bombardement stratégique.

### **M2.3 DÉCOLLAGE IMMÉDIAT ET INTERCEPTION**

Lorsque des Unités aériennes ennemies entrant sur un territoire allié sont détectées, un ordre Décollage immédiat est transmis à toutes les Unités aériennes chargées de missions de Domination aérienne ou d'Interception.

Les chasseurs dont le Comportement est défini comme étant Défensif attendront que l'unité ennemie entre dans l'Espace aérien allié avant de tenter une interception. Les chasseurs dont le Comportement est défini comme étant plus agressif essaieront d'Intercepter avant même que l'unité entre dans l'Espace aérien allié.

### **M2.4 INSTALLATION ANTI-AÉRIENNE**

Toute Unité aérienne ennemie passant par une province équipée d'une Installation anti-aérienne sera attaquée par

cette Installation AA. Chaque niveau de l'Installation AA procurera une opportunité d'attaquer l'Unité aérienne. Ces attaques occasionneront très certainement peu de dégâts au niveau de la Puissance par niveau AA mais infligeront des dégâts plus importants au niveau de l'Organisation.

Les Unités terrestres sont également dotées de valeurs AA, particulièrement si la Division comporte une Brigade anti-aérienne. Cette valeur AA est employée de la même manière contre les Unités aériennes ennemies attaquant cette Unité terrestre mais uniquement si cette dernière est attaquée.

## **M3.0 STATISTIQUES ET VALEURS AU COMBAT**

Les Unités aériennes sont toujours considérées comme faisant la taille d'une Brigade mais elles peuvent être réaffectées à toute structure de votre choix. L'Organisation est très importante pour les Unités aériennes parce que c'est ce qui leur permettra de continuer à effectuer leurs Missions efficacement. Toutes les Flottes aériennes sont supposées disposer d'une Puissance d'environ 100 avions. Tout comme pour les autres types d'Unités, la Puissance est supposée être un pourcentage de la Puissance maximale. Il est également considéré que tous les avions ne peuvent pas effectuer toutes les Missions c'est-à-dire qu'une partie de la Flotte aérienne est sélectionnée et effectue des rotations pour poursuivre toute mission qui lui est attribuée.

Consultez le diagramme de la section C2.0 pour obtenir plus d'informations au sujet de ce que chaque valeur Combat signifie et sur la manière dont elle est utilisée pendant le Combat. Le diagramme liste les valeurs utilisées pendant le Combat Air-Air ainsi que pendant le Combat Air-Sol.

## **M4.0 ISSUE DU COMBAT AÉRIEN**

Lorsque des Unités aériennes ennemies se présentent ou lorsque des Unités aériennes attaquent des Unités terrestres ou navales, le Combat s'ensuit. Cette section décrit comment l'issue du Combat est déterminée.

### **M4.1 INTERFACES COMBAT AÉRIEN**

Tout comme pour l'Interface de Combat terrestre, une barre de progression indiquant le succès relatif dans la bataille s'affiche en haut de l'Interface Combat aérien. Les drapeaux de pays et les Commandants sont affichés ainsi qu'une ligne d'icônes indiquant les Modificateurs actifs pendant ce tour de la bataille.

Les deux colonnes des combattants sont précédées d'un indicateur spécifiant le nombre de Flottes aériennes impliquées dans chaque bataille, ou dans le cas d'une bataille air-sol, l'un des côtés affichera le nombre d'Unités terrestres attaquées. La Puissance et l'Organisation de chaque Unité sont aussi affichées. Des info-bulles fournissent des informations plus détaillées concernant les Modificateurs affectant l'Efficacité.



Deux types de Combats aériens. Un Combat pour la Domination aérienne est affiché sur la gauche tandis qu'une Mission de Bombardement est affichée sur la droite. Dans les deux Interfaces Combat aérien, les Modificateurs sont affichés sous la forme d'icônes qui affichent des info-bulles.

#### M4.2 PHASE DE TIR

L'issue du Combat aérien est déterminée d'une manière très similaire à celle décrite pour le Combat terrestre excepté qu'il n'y a pas de Fronts, de Réserves et de Phase autre que la Phase de tir. Chaque Tour d'une heure donne lieu à une série de Tirs. Les valeurs, multipliées par le Modificateur Attaque ou Défense (Efficacité) déterminent le nombre de tentatives de Tirs que chaque Unité est autorisée à faire et les valeurs interagissent de la même manière. Les cibles sont choisies aléatoirement parmi celles qui sont disponibles.

Pendant un Combat Air-Air, chaque camp utilise sa valeur modifiée Attaque aérienne contre la valeur modifiée Défense aérienne des autres unités. Pendant un Combat Air-Sol, la Flotte aérienne utilisera ses valeurs Attaque de cibles non blindées et Attaque de cibles blindées contre la valeur Défense aérienne des Unités terrestres. Les Unités terrestres utiliseront leur valeur Attaque aérienne (Antiaérienne) contre la valeur Défense en surface de la Flotte aérienne.

En cas d'Attaques sur les Installations ou de Bombardement stratégique, l'Unité aérienne utilisera sa valeur Attaque stratégique.

Les attaques sur des Navires devraient employer la valeur Attaque navale contre la valeur Défense aérienne des Navires tandis que les Navires devraient utiliser leur valeur Attaque aérienne contre la valeur Défense en surface de la Flotte aérienne.

#### M4.3 DÉGÂTS AU COURS DU COMBAT

Les dégâts sont déterminés exactement de la même manière que pour le Combat terrestre excepté que les impacts sur les Navires sont modifiés par (divisés par) la valeur Coque du Navire. Les unités perdant toute leur Organisation ou tombant sous le seuil d'Organisation défini se Replieront. En de rares circonstances, une Unité peut être détruite si elle perd toute sa Puissance.

#### M4.4 FIN DU COMBAT

Pendant un Combat Air-air, dès que toutes les Unités appartenant à un camp ont quitté le Combat volontairement, ont été détruites ou ont été contraintes à se Replier par manque d'Organisation, le Combat se termine. Ceci s'applique également au Combat air-sol lorsque toutes les Unités aériennes ont été détruites, se sont Repliées, ont été expulsées ou lorsque la durée de la Mission arrive à son terme, au bout de quatre heures.

#### M4.5 RÉCUPÉRATION DES DÉGÂTS LIÉS AU COMBAT

Comme pour d'autres choses dans HOI 3, les Unités aériennes répareront progressivement tout dégât qu'elles ont subi au cours du Combat. Si la Base Aérienne de l'Unité est Ravitaillée, elle regagnera de l'Organisation à un rythme fonction du Taux de réparation national (consultez la section K7.0). Les pertes de Puissance sont récupérées grâce au remplacement progressif pourvu que vous ayez attribué de la CI aux Renforts et que l'unité n'ait pas été paramétrée pour ne pas bénéficier de Renforts.

### M5.0 MODIFICATEURS AFFECTANT L'EFFICACITÉ

#### M5.1 EFFET DU LEADERSHIP SUR LE COMBAT

Les Leaders emploient leur Expérience (gagnée pendant chaque Combat), leur Compétence (gagnée par le biais de l'accumulation d'Expérience) et leurs Caractéristiques lorsqu'ils dirigent une unité militaire. Ces facteurs de Leadership peuvent faire une grande différence au combat et des Événements Combat pourront plus certainement se produire.

#### M5.2 CARACTÉRISTIQUES (LEADERS DE L'ARMÉE DE L'AIR)

Tout comme les Ministres, les commandants des unités de combat peuvent également avoir des Caractéristiques. Ces

caractéristiques peuvent apporter un avantage spécifique au cours du Combat ou peuvent aider l'Unité aérienne à s'engager dans le Combat en premier (bonus Repérage, etc). N'oubliez pas que toutes les Caractéristiques ne sont pas positives.

Consultez le diagramme de la section K3.0 pour plus de détails.

### **M5.3 DISSIDENCE**

L'un des Modificateurs de Combat les plus redondants est le Taux de Dissidence du pays d'origine qui influence tous les combats terrestres, aériens ou navals.

## **M6.0 SOUTIEN TACTIQUE ET RAPPROCHE**

Les Unités aériennes chargées d'attaquer les Unités terrestres (Soutien aérien rapproché, Bombardement d'interdiction, etc) seront non seulement confrontées à toute Installation antiaérienne de la province mais également à la valeur Attaque aérienne (Antiaérienne) de toute unité qu'elles attaqueront.

## **M7.0 DÉBARQUEMENT DE PARACHUTISTES**

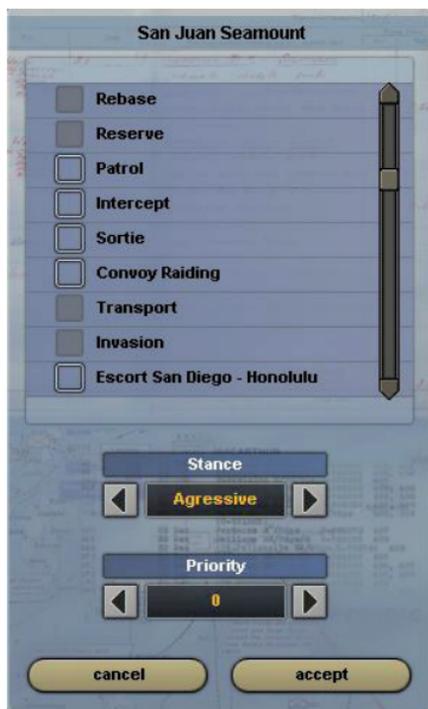
Lorsque vous souhaitez effectuer un Parachutage, vous devez d'abord Embarquer la/les Division(s) sur une Flotte aérienne de transport puis diriger la Flotte aérienne vers une province cible en sélectionnant la Mission Parachutage dans l'Interface Ordres d'une unité aérienne. Vous pouvez également débarquer les Parachutistes embarqués sur une Base aérienne alliée. Les Parachutistes seront embarqués, ce qui vous permettra de faire voler les Avions de transport vers leur Base aérienne de destination. Utilisez ensuite le bouton Débarquer de l'Interface Unité terrestre.

Les Divisions de parachutistes, tout comme les autres Unités, disposent de Ravitaillement pour 30 jours qu'elles peuvent utiliser dès qu'elles ont atterri à l'endroit du Parachutage.

# N ★ N ★ GUERRE NAVALE

## N1.0 INTERFACE ORDRES D'UNITÉ NAVALE

Si vous cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une Zone maritime alors que vous avez sélectionné une Flotte, l'Interface Ordres d'Unité navale apparaîtra. Ceci vous permettra de définir des Ordres de mouvement et/ou une Mission pour la Flotte.



## N1.1 MISSIONS NAVALES

- **Ordre de mouvement** – La Flotte se déplacera vers la Zone maritime sélectionnée et y restera.
- **Changement de base** – Si vous sélectionnez une Zone maritime ou une province où se situe une Base navale, la Base navale à partir de laquelle la Flotte opère deviendra celle que vous avez sélectionnée. Quelques jours seront nécessaires pour que la filière de Ravitaillement de la Flotte soit mise en place et pour qu'elle commence à Ravitailler activement la Flotte.
- **Réserve** – Les Navires de la Flotte seront utilisés pour « combler » les manques en effectuant les Missions d'une Flotte absente de la Base navale. Par exemple, si une autre Flotte est chargée d'une Mission de Patrouille mais que ses Navires perdent de l'Organisation à cause du Combat ou d'autres facteurs, les Navires de la Flotte de Réserve seront alors affectés pour remplacer tout Navire qui aurait éventuellement besoin d'être mis au repos ou Réparé. Les Navires écartés de leur Mission seront transférés vers la Flotte de Réserve au lieu d'être mis au repos.
- **Patrouiller** – La Flotte se déplacera vers la Zone maritime sélectionnée et se déplacera aléatoirement dans les Zones maritimes aux environs à la recherche de Navires ou d'Avions ennemis. Elle continuera à suivre cette méthode jusqu'à ce que son Rayon d'action soit épuisé.
- **Interceptor** – La Flotte restera au port jusqu'à ce qu'une Flotte ennemie soit détectée à proximité. À ce moment, elle quittera la Base navale et essaiera d'Intercepter la Flotte ennemie.
- **Sortie** – La Flotte quittera sa Base navale et se déplacera vers la province sélectionnée pour effectuer une mission de type patrouille mais reviendra vers sa Base navale. La Sortie est une brève Patrouille, généralement destinée à un but spécifique.
- **Attaque de Convoi** – Le schéma des mouvements pour l'Attaque de Convoi est similaire à celui d'une Mission de Patrouille sauf que la Flotte recherchera les Convois ennemis (qui sont généralement dissimulés pour les Unités navales régulières). Ces Flottes sont visibles pour les Flottes ennemies (c'est-à-dire qu'elles ne sont pas « hors de la carte » comme les Convois) mais elles ne chercheront pas le Combat contre une Flotte ennemie si elles la voient en premier. L'ennemi peut toutefois engager le combat contre elles.
- **Transport** – Une Mission uniquement destinée aux Navires de transport chargés (et accompagnant des Navires). Elle permet de transporter les Unités terrestres embarquées vers une autre Base navale que vous sélectionnez.

- **Invasion** – Une autre Mission uniquement destinée aux Navires de transport chargés (et accompagnant des Navires). Il est plus sage d'émettre un Ordre de mouvement pour vous rapprocher du territoire de la province sur laquelle vous souhaitez mener un Assaut amphibie (Invasion), puis, une fois que vous y êtes, de donner l'ordre à une Flotte de lancer l'Invasion d'une province spécifique.
- **Escorter de à** – Cette mission est l'opposée de l'Attaque de Convoi. La Flotte se déplacera sur la carte le long d'une Route de Convoi et protégera les Convois le long de cette route. Si elle Repère une Flotte ennemie, elle essaiera d'engager le combat contre elle, cependant si la Mission de l'ennemi est Attaque de Convoi, leur Flotte essaiera d'éviter le Combat avec la Flotte d'escorte.

En donnant les Ordres de Mission navale, vous devriez également définir un Comportement et une Priorité. Le Comportement déterminera la manière dont votre Flotte est déployée : Agressif recherche le Combat et déploie donc la formation pour augmenter la probabilité du Repérage. Les Flottes adoptant un Comportement défensif font le contraire. La Priorité détermine les Flottes qui bénéficieront de Renforts et qui seront Réparées en premier pourvu qu'elles ne soient pas paramétrées pour ne pas bénéficier de Renforts et qu'elles reçoivent du Ravitaillement de leur Base navale.

## N2.0 RECHERCHE, REPERAGE ET DETECTION

La Visibilité représente la probabilité qu'a votre Navire d'être détecté alors que la Détection de surface est votre capacité à détecter d'autres Navires (modifiée par le Radar, etc).

Les Flottes dont le Comportement est défini comme Agressif déploieront leur formation en essayant de détecter les flottes ennemies. Les flottes dont le comportement est défini comme Défensif essaient d'éviter d'être détectées ; elles seront donc plus difficiles à Repérer.

La Détection radar est possible en fonction de la portée du Radar du Navire. Il sera également possible de détecter la présence d'une Flotte en interceptant des signaux. Cette interception peut être effectuée depuis les Navires équipés de Radar ainsi que depuis les Stations Radar terrestres.

Si une Flotte pénètre dans un certain rayon d'une Base navale ennemie, elle risque d'être Détectée par les avions de patrouille de cette Base navale.

## N3.0 COMBAT NAVIRE CONTRE NAVIRE

Il existe trois types de Navires : les Navires capitaux, les Escortes et les Autres Navires (les Convois et Escortes « hors de la carte » sont exclus) et ils coopèrent pour se protéger mu-

tuellement ou atteindre les objectifs de leur mission.

Les Navires capitaux (vos Cuirassés, Croiseurs de bataille et Croiseurs lourds) se déplaceront vers la position où ils pourront faire feu le plus efficacement sur l'ennemi avec leurs canons lourds. Les Escortes (Destroyers et Croiseurs légers) essaieront de se positionner pour protéger vos Navires capitaux.

Consultez le diagramme de la section C2.0 pour obtenir plus d'informations au sujet de ce que chaque valeur Combat signifie et sur la manière dont elle est utilisée pendant le Combat. Le diagramme liste les valeurs utilisées pendant le Combat Navire contre Navire ainsi que pendant le Combat antiaérien.

## N3.1 POSITIONNEMENT

Dès qu'il est déterminé que deux Flottes se sont détectées, chaque Navire effectue un « mouvement de recherche » pour déterminer sa position relative aux autres Navires au début du premier tour. Ce mouvement de recherche est modifié par la Taille du Navire (les Navires capitaux seront moins flexibles dans leur positionnement), par le Comportement (Agressif, Défensif, Passif) et par les Doctrines navales.

La position de certains Navires peut les placer hors de portée de canon de tout Navire les affrontant. Ainsi, ces Navires ne seront pas considérés comme étant au Combat jusqu'à ce qu'ils soient à portée de ce canon. Cependant, la plupart des Navires essaieront d'engager le Combat rapidement à moins qu'ils ne soient des Navires de transport ou des Porte-avions, ou qu'ils évitent le Combat pour d'autres raisons (par exemple, des dégâts importants subis au Combat).

Des mouvements plus efficaces rapprocheront le Navire de son Rayon d'action optimal pour le Combat.

Le Positionnement représente principalement la manière dont est calculée la probabilité qu'a le Navire d'atteindre sa cible. Plus le Positionnement sera amélioré et plus le Navire sera capable d'infliger des dégâts à sa cible. Ceci prend en compte la Distance entre les deux Navires et le Navire le plus proche de son Rayon d'action optimal pour le Combat aura la meilleure Position. Ceci prend également en compte d'autres facteurs qui pourraient sembler aléatoires mais qui représentent d'autres éléments réalistes. Par exemple, quel Navire pourrait cibler tous ses canons sur l'ennemi.

## N3.2 RAYON D'ACTION ET LIGNE CENTRALE

Chaque Navire a un Rayon d'action optimal pour le Combat (le Rayon d'action est affiché dans le diagramme Navire) qui est le rayon dans lequel il peut utiliser au mieux ses canons ou torpilles pour infliger des dégâts à l'ennemi. Le Rayon des Navires vulnérables, comme les Navires de transport ou les Porte-avions, est défini de manière à ce que ces Navires essaient toujours d'atteindre un Rayon

hors de portée du Combat (pour fuir). Les Navires gravement endommagés essaieront également de se Replier et d'abandonner le Combat.

Pendant un Combat, il existe une « Ligne centrale » au milieu de la zone de Combat et les Navires ennemis sont situés de chaque côté. Pour combattre, chaque Navire souhaitant engager le Combat devra s'approcher de la ligne centrale aussi rapidement que possible afin d'atteindre son Rayon d'action optimal et de commencer à infliger des dégâts.

Les Escortes se placeront toujours entre la Ligne centrale et les Navires capitaux de leur Flotte (ou les « Autres » Navires vulnérables comme les Porte-avions). Les Navires capitaux approcheront du Combat derrière les Escortes et disposeront généralement d'un Rayon d'action leur permettant de combattre les Navires capitaux ennemis depuis leur position, proche de la ligne centrale mais derrière leurs Escortes.

La seule exception à l'attitude de « course au Rayon d'action optimal » survient lorsque les Navires ennemis disposent d'un Rayon d'action plus court que celui du Navire capital mais il n'y aura pas de cibles de « grande valeur » que le Navire capital souhaite atteindre derrière les Escortes ennemies. Dans ce cas, les Navires capitaux essaieront d'atteindre un Rayon d'action idéal, plus long que le Rayon d'action optimal de l'ennemi afin de pouvoir faire feu mais que les Navires capitaux ennemis ne le puissent pas.

### N3.3 ESCORTES

Le rôle des Escortes est de « faire écran » (protéger) pour les Navires capitaux afin de les protéger des attaques des Escortes et Navires capitaux ennemis. En général, ces unités légères devraient utiliser leurs canons légers soit contre les Escortes ennemies (qui disposent habituellement d'un blindage léger et qui pourront donc être percées par les armes de petit calibre), soit pour épuiser et endommager les Navires capitaux par leur feu ou soit pour déclencher des attaques de torpilles sur les Navires capitaux ennemis.

Les Croiseurs légers et les Destroyers endossent le rôle d'Escortes. Ils s'interposeront entre les Navires capitaux et les Navires ennemis (leur taille n'a pas d'importance). Pour se rapprocher des Navires capitaux, l'ennemi doit d'abord vaincre les Escortes. Dès que l'un des camps n'a plus d'Escortes, les Escortes de l'autre camp se précipiteront pour atteindre leur Rayon d'action optimal pour le Combat et pour atteindre les Navires capitaux ennemis et les combattre.

Si les Escortes sont les seuls Navires impliqués dans un Combat pour un camp, elles ne protègent rien – elles combattent normalement. Leur comportement est tout à fait identique puisque le Combat normal les place de préférence en étroite proximité avec l'ennemi.

Généralement, les Escortes sont plus rapides que les Navires capitaux et sont donc plus aptes à atteindre et à maintenir leur Rayon d'action favori pour le Combat.

### N3.4 INTERFACE COMBAT NAVAL

Lorsque vous sélectionnez une Flotte présente dans la bataille, une barre s'affiche en bas de l'Interface Unité navale et donne beaucoup de détails (au format : « Bataille de \_\_\_\_ »). Si vous cliquez sur cette barre, l'Interface Combat naval apparaîtra.



L'Interface de la bataille navale affiche que le HMS Queen Elizabeth a acculé deux Cuirassés allemands plus anciens et leurs Escortes. Trois Navires britanniques sont positionnés pour tirer mais les Destroyers allemands protègent les cibles. Des info-bulles situées en haut de l'Interface affichent les Modificateurs affectant le jeu (Tempête, Leadership, etc). Une info-bulle au-dessus de la Flottille de destroyers allemands affiche que cette flottille cible le Croiseur Achilles et les Modificateurs affectant spécifiquement le tir.

Le nom de la bataille apparaîtra tout en haut et un bouton « x » vous permettra de fermer l'Interface. Immédiatement sous le nom, une barre marron et verte apparaîtra et affichera la Puissance estimée relative de chaque camp impliqué dans la bataille.

En dessous de cette barre d'estimation, vous verrez le drapeau des marines impliquées ainsi que le nom et la photo du Leader de chaque Flotte. L'Attaquant s'affichera à gauche et le Défenseur à droite.

Sous les icônes représentant les Modificateurs en jeu au cours de la bataille, vous verrez une barre colorée affichant le nombre total de Navires de chaque camp (plus le nombre de Navires est élevé, plus la Pénalité cumulative est élevée). Les Navires de l'Attaquant s'afficheront à gauche et ceux du Défenseur à droite. En dessous de cela apparaîtra une liste de toutes les Unités incluant les Navires de la taille d'un Croiseur ou plus gros ainsi que les Flottilles de Destroyers ou les escadrilles de Sous-marins. Une barre de défilement

vous permet d'afficher tous les Navires, s'il y en a trop à afficher. Le nom du Navire ou de la Flottille sera affiché avec les barres de Puissance et d'Organisation. Le Navire en lui-même sera représenté par une illustration approximative d'une taille adéquate pour renseigner le type de Navire. Cette illustration sera sombre si le Navire n'est pas encore au Combat ; si il est au Combat, elle sera illuminée par le feu provenant du canon de sa tourelle avant. Remarque: Ceci n'est qu'une image approximative indiquant si le Navire est au Combat ou non ; elle n'est destinée ni à indiquer que la tourelle avant de ce Navire est en mesure de tirer, ni à indiquer la direction relative où se situe la Flotte ennemie.

### **N3.5 PHASE DE TIR**

Tout comme le Combat terrestre, le Combat naval se déroule en une série de Tours d'une heure et chacun d'entre eux donne lieu à plusieurs opportunités de Tir. Le premier Tour du combat a lieu depuis les positions initiales de la bataille et se déroule entre tous les Navires déterminés comme étant à portée l'un de l'autre et comme étant au Combat. Au cours des Tours suivants, les Navires se déplaceront vers la Ligne centrale (à moins qu'ils ne tentent une Évasion) et un autre Tour du Combat se déroulera entre ces unités. Les Unités qui ne sont pas au Combat se rapprochent de la Ligne centrale à chaque Tour. Chaque Navire utilise sa valeur Vitesse pour déterminer la vitesse à laquelle il se rapproche.

Les cibles sont choisies aléatoirement parmi les Navires à portée et Repérés. Les Navires feront feu sur leurs cibles jusqu'à ce qu'elles soient détruites, jusqu'à ce qu'elles se Replient ou jusqu'à ce qu'elles ne soient plus à portée et visibles.

Les Navires utiliseront leurs valeurs Attaque navale contre la valeur Défense navale de l'autre Navire. Les calculs seront effectués exactement de la même manière que pour le Combat terrestre et que pour le Combat aérien sauf qu'ils seront modifiés en fonction du Positionnement. La Compétence du Leader joue un rôle plus important dans le Combat naval que dans les autres types de Combat. Les Doctrines peuvent également être des facteurs importants.

### **N3.6 ATTAQUES AÉRIENNES CONTRE DES NAVIRES**

Les Flottes aériennes peuvent attaquer les Navires et utiliseront leurs valeurs Attaque navale contre la valeur Défense aérienne du Navire. Les Navires utilisent leur valeur Attaque aérienne (Antiaérienne) pour riposter et la Flotte aérienne utilise sa valeur Défense en surface pour éviter d'être touchée.

### **N3.7 DÉGÂTS LIÉS AU COMBAT NAVAL**

Lorsqu'un Tir a été déclenché pendant l'une des Phases de Tir et s'il n'a pas été évité, il y aura de fortes chances pour qu'il endommage l'Organisation de la cible. Il y a moins de

chances que la cible subisse des dégâts au niveau de sa Puissance. La quantité de dégâts est déterminée par la valeur Attaque navale lors du tir, multipliée par la Puissance de feu du Navire (c'est-à-dire réduite par les pertes de Puissance) puis divisée par la valeur Coque de la cible.

Il existe également la possibilité d'un coup critique qui pourrait endommager rapidement et considérablement l'Organisation ou la Puissance d'un Navire.

### **N3.8 RÉCUPÉRATION DES DÉGÂTS LIÉS AU COMBAT**

Comme pour d'autres choses dans HOI 3, les Navires répareront progressivement tout dégât qu'ils ont subi au cours du Combat. Si la Base navale du Navire est Ravitaillée, le Navire regagnera de l'Organisation à un rythme en fonction du Taux de réparation national (consultez la section K7.0). Les Navires dont les Bases navales ne sont pas suffisamment Ravitaillées peuvent rencontrer des difficultés au cours des réparations.

### **N3.9 REPLI ET ÉVASION**

Certains Navires essaieront d'éviter le combat s'ils sont vulnérables (comme les Porte-avions), gravement endommagés ou tout simplement en infériorité numérique. Les Navires gravement endommagés essayant de se Replier peuvent éprouver plus de difficultés à le faire du fait des dégâts qu'ils ont subi.

À chaque tour du Combat naval, il y a une chance de se désengager accidentellement. Avec le temps, cette chance augmente et ceci risque de plus en plus de se produire, particulièrement si l'un des camps tente une évasion et essaie de fuir. La Nuit et/ou de mauvaises Conditions météorologiques favorisent le désengagement, qu'il soit accidentel ou intentionnel. Curieusement, le Combat ne se termine pas automatiquement même si les Navires des deux Flottes essaient de se Replier ; cela ne fait que rapprocher la fin du Combat. Les Navires s'étant désengagés peuvent toujours finir par rejoindre le Combat ultérieurement. Les Navires victimes de Tempêtes ou d'une mauvaise visibilité peuvent s'engager et se désengager du Combat pendant des heures.

Dès que deux Flottes sont désengagées, elles restent toutes deux dans la même Zone maritime mais leur niveau de Détection diminue. Elles risqueront donc moins de se rencontrer juste après.

À chaque tour du Combat naval, il y a une chance de se désengager accidentellement. Avec le temps, cette chance augmente et ceci risque de plus en plus de se produire, particulièrement si l'un des camps tente une évasion et essaie de fuir. Le Radar diminue la probabilité du désengagement.

Si une Flotte perd toute son Organisation, il se peut qu'elle soit contrainte à battre en retraite vers la Base navale la plus proche.

## **N4.0 MODIFICATEURS DE L'EFFICACITÉ AU COMBAT**

### **N4.1 PÉNALITÉ CUMULATIVE**

Plus il y aura de Navires au Combat pendant un Tour, plus il sera difficile de coordonner leurs attaques. Ceci est représenté par une Pénalité qui affecte le Modificateur Attaque ou Défense (Efficacité). Lorsque des Navires se Replient ou lorsqu'ils sont coulés, la Pénalité cumulative baisse.

Les Amiraux ayant les niveaux les plus élevés réduiront les Pénalités cumulatives.

### **N4.2 EFFET DU LEADERSHIP SUR LE COMBAT**

Les Leaders emploient leur Expérience (gagnée pendant chaque Combat), leur Compétence (gagnée par le biais de l'accumulation d'Expérience) et leurs Caractéristiques lorsqu'ils dirigent une unité militaire. Ces facteurs de Leadership peuvent faire une grande différence au combat et des Événements Combat pourront plus certainement se produire.

La Compétence d'un Leader naval a une grande influence sur l'efficacité de ses Navires au Combat. Contrairement au Combat aérien et au Combat terrestre, au cours desquels la Compétence est l'un des facteurs parmi de nombreux autres, la Compétence est l'un des facteurs principaux de la réussite d'un Combat naval.

### **N4.3 CARACTÉRISTIQUES (LEADERS DE LA MARINE)**

Tout comme les Ministres, les commandants des Navires peuvent également avoir des Caractéristiques. Ces caractéristiques peuvent apporter un avantage spécifique au cours du Combat ou peuvent aider le Navire à s'engager dans le Combat en premier (bonus Repérage, etc.). N'oubliez pas que toutes les Caractéristiques ne sont pas bénéfiques.

Si un Leader ayant une Caractéristique est nommé à un nouveau commandement, il devra « prendre ses marques » et se familiariser avec son nouveau commandement avant que sa Caractéristique puisse être à nouveau utilisée.

### **N4.4 CONDITIONS MÉTÉO EN MER**

Des Tempêtes (consultez la section A7.0) se produisent également en mer et peuvent affecter vos Modificateurs pendant le Combat naval. Lorsque la force du vent dépasse Coup de vent (30 KMH), il s'agit d'une Tempête qui peut avoir un impact négatif sur le Combat. Toute forme de précipitations (Pluie, Neige, Tempête) réduira également à la fois votre capacité Repérage et la portée de vos tirs.

### **N4.5 DISSIDENCE**

Les niveaux de Dissidence de votre pays d'origine auront également un impact sur votre efficacité au Combat naval.

## **N5.0 SOUS-MARINS**

Les règles appliquées aux Sous-marins pendant le Combat sont différentes de celles appliquées aux autres Navires. Une Mission et un Comportement sont attribués au Sous-marin comme pour les autres Unités navales. Mais le Repérage est géré différemment. Les Sous-marins peuvent engager le Combat naval dans des circonstances particulières.

Contre les Convois ennemis, le Sous-marin opère automatiquement sans que vous soyez averti de l'existence d'une bataille car ces Batailles sont généralement terminées en un clin d'oeil.

Plutôt que de recevoir les informations concernant vos batailles sous la forme d'une Interface Combat, vous trouverez les résultats des Combats classiques de Sous-marins dans des fenêtres de popup Événement à moins que les Sous-marins ne soient associés à des Navires de surface réguliers dans une Flotte.

## **N6.0 RÉSERVES ET DÉPLOIEMENT D'ESCORTES ET DE CONVOIS**

Lorsque vous construisez de nouveaux Convois de transport (cargos) et de nouvelles Escortes, ces bâtiments seront stockés dans une « Réserve ». Lorsque vous utilisez la procédure « Créer un Convoi » pour créer de nouveaux Convois, vous puiserez dans cette réserve puisque vous affecterez de nouveaux Navires à un Convoi.

# ★ P ★ GUERRE STRATÉGIQUE

## P1.0 SCORE DE GUERRE STRATÉGIQUE

La Guerre stratégique implique l'utilisation de la puissance militaire pour affaiblir la détermination de l'ennemi et pour saper sa volonté de continuer à combattre. Il existe plusieurs aspects de la Guerre stratégique.

Le Bombardement stratégique, l'Attaque de Convoi et les Attaques atomiques sont tous trois des Facteurs pris en considérations par la Guerre stratégique.



L'effet global de la Guerre stratégique est de réduire l'Unité nationale du pays cible. Si cette unité baisse suffisamment, cela aboutira à l'éclatement du pays. Les victoires au cours des batailles ont un effet sur la Guerre stratégique. Elles augmentent le moral et la détermination du pays alors que les défaites réduisent ce moral et cette détermination.

Le Bombardement stratégique endommage la CI (temporairement - elle sera récupérée avec le temps) et détruit les Ressources. Les fusées et Bombes atomiques peuvent infliger des dégâts similaires. Les Bombes atomiques peuvent avoir un impact plus fort que celui de leur seule puissance.

Un effort de Guerre stratégique concerté n'amènera pas nécessairement à lui seul un pays à s'agenouiller bien que cela puisse se produire si le pays cible ne riposte pas au combat. Ne pas combattre la Guerre stratégique bouleversera l'équilibre entre les victoires et les défaites partielles et finira par épuiser l'Unité nationale du pays.

Aucune nation ne sera contrainte à Capituler sans que quelques « bottes sur le sol » prennent des provinces et influencent la progression de la guerre.

La section Guerre stratégique de l'Interface Production

retrace uniquement les Événements ayant lieu dans la situation de Guerre stratégique de votre pays. Le pays de votre ennemi sera sur le point d'éclater après que vous l'ayez écrasé lourdement sous le poids de Fusées et de Bombardements stratégiques mais si une seule de ses attaques par Bombardement stratégique ou une seule de ses attaques de Convoi échappe à vos défenses, il se peut que votre score en Guerre stratégique affiche une valeur négative (parce qu'il ne comptabilise pas toutes les frappes effectuées sur votre ennemi).

## P2.0 FUSÉES

Les Fusées sont des types d'équipements spéciaux (bombes volantes ou missiles balistiques) uniquement destinés à des objectifs de Guerre stratégique. Une fois Étudiées, elles pourront attaquer les villes ennemies et peu de choses pourront être faites pour les arrêter.

Une fois développées, les Fusées pourront être placées dans la File d'attente de Production tout comme tout autre Unité. Une Unité Fusée se comporte à tous les égards comme se comporterait une Unité aérienne sauf qu'elle ne peut pas riposter si on lui tire dessus. Les Fusées sont continuellement remplacées afin de pouvoir être à nouveau tirées.



## P2.1 BASES D'ESSAI DE FUSÉES

Le seul moyen d'étudier des Technologies de fuséologie évoluées est de construire des Bases d'essai de fusées ; c'est un prérequis à la production d'Unités Fusées. Ces Bases d'essai peuvent être construites et comporter jusqu'à 10 niveaux et chaque niveau sera plus avantageux pour votre Recherche. Ces niveaux accéléreront également la vitesse de Production

comme le font toujours les Connaissances étudiées. Les Bases d'essai de fusées peuvent être attaquées et endommagées comme les autres Installations.

### P3.0 ARMES ATOMIQUES (BOMBES ATOMIQUES)

Comme pour les Fusées, vous pourrez produire des Bombes atomiques dès que vous aurez acquis cette Technologie. Ces armes auront un effet sur les Installations, la CI, l'Infrastructure, les Ressources et sur d'autres éléments d'une province tout comme le Bombardement stratégique. Elles peuvent également occasionner d'importants dégâts au niveau des Unités militaires situées dans la province cible

et avoir une influence sur l'Unité nationale.

### P3.1 RÉACTEURS NUCLÉAIRES

Le seul moyen d'étudier des Technologies atomiques évoluées est de construire des Réacteurs nucléaires ; c'est un prérequis à la production de Bombes atomiques. Ces Réacteurs peuvent être construits et comporter jusqu'à 10 niveaux et chaque niveau sera plus avantageux pour votre Recherche. Ces niveaux accéléreront également la vitesse de Production comme le font toujours les Connaissances étudiées. Les Réacteurs nucléaires peuvent être attaqués et endommagés comme les autres Installations. Vous pouvez construire autant de Réacteurs que vous le souhaitez.

# ★ 0 ★ VICTOIRE ET POINTS DE VICTOIRE

À moins que vous ne réussissiez à conquérir le monde (WC), il n'existera pas de moment où vous aurez subitement « gagné la partie ». La plupart des joueurs se feront leur propre idée de leurs objectifs de victoire et sauront à quel moment ils les ont atteint.

Ceci étant dit, il existe des méthodes préétablies pour

« gagner la partie ». Le système de Points de Victoire de HOI 3 décerne les Points de Victoire d'une province à la Faction contrôlant cette province (quelque soit le détenteur de la province). Le total de Points de Victoire courant est stocké pour chaque Faction et il est visible par le biais de l'onglet Statistiques ou lorsque vous Abandonnez la partie.



# MULTI-JOUEURS

## R1.0 COMMENCER UNE PARTIE MULTI-JOUEURS

Commencer une partie multi-joueurs n'est pas très différent de commencer une partie à un joueur. Dès que vous avez cliqué sur le bouton Multi-joueurs du menu principal du jeu, un écran comportant diverses options pour la connexion avec des adversaires en mode multi-joueurs apparaîtra. **Hearts of Iron III** prend en charge les parties multi-joueurs comportant jusqu'à 32 joueurs bien que, pour des raisons pratiques, vous ne pourrez faire des parties comportant autant de joueurs qu'en LAN. Les parties jouées sur Internet sont limitées à une douzaine de joueurs maximum, voir moins.

Il faut toujours que l'un des joueurs soit l'Hôte. Les autres joueurs seront Clients. L'hôte idéal sera le joueur ayant le débit le plus élevé et la connexion Internet la plus fiable. Du fait de la grande quantité de données transmises pendant une partie Multi-joueurs, il n'est pas pratique de jouer par le biais d'un modem analogique conventionnel.

### R1.1 CONDITIONS PRÉALABLES REQUISES

Avant de lancer une partie, chaque joueur doit s'assurer que son système est configuré pour recevoir et transmettre des données. De nombreux ordinateurs sont configurés de manière à ce que les Clients n'aient pas besoin de modifier leurs paramètres. Cependant, il se peut que les systèmes de pare-feu bloquent les transmissions du jeu. Par conséquent, une exception aux règles du pare-feu devra être définie pour pouvoir jouer en multi-joueurs. Nombreux sont ceux qui souhaiteront jouer sur un ordinateur derrière un routeur. Des pare-feu sont intégrés dans la plupart des routeurs et ceux-ci peuvent également interférer avec le jeu. Un Hôte situé derrière un routeur devra très certainement activer la redirection de ports pour établir une connexion avec les Clients.

**HOI 3** utilise les ports 1630 à 1635 et le protocole de transfert UDP (ou, si vous utilisez le métaserveur, il vous sera probablement demandé d'utiliser le port 1639 – consultez le Forum pour vous en assurer). Il vous faudra vous assurer que votre logiciel pare-feu autorise HOI 3 à accéder à Internet et que la redirection de ports est activée sur votre routeur (si applicable). Du fait de la grande diversité de configurations logicielles et matérielles, nous ne pouvons pas fournir des instructions approfondies vous permettant

d'y parvenir sur votre configuration spécifique. Pour des raisons légales et pratiques, nous ne pouvons également pas automatiser ce processus. Veuillez vous reporter aux guides de l'utilisateur de votre routeur et de votre pare-feu pour déterminer comment respecter ces exigences.

Si vous souhaitez faire une partie où les joueurs se connecteront directement via Internet sans utiliser le service de création de partie du « métaserveur » gratuit de Paradox, l'Hôte devra également déterminer l'adresse IP actuelle de son ordinateur et la communiquer aux Clients.

## R2.0 INTERFACE DE DÉMARRAGE D'UNE PARTIE MULTI-JOUEURS

Lorsque vous commencez par cliquer sur Mode Multi-joueurs dans le Menu principal du jeu, vous verrez l'Interface de démarrage d'une partie multi-joueurs. Vous devez d'abord taper votre Nom de joueur dans le champ de saisie – c'est le nom grâce auquel les autres joueurs vous identifieront.

### R2.1 HÔTE

Pour héberger une partie, sélectionnez le bouton « Héberger ». Ceci vous permettra d'Héberger une partie LAN ou une partie impliquant une communication directe via Internet. Vous devrez éventuellement configurer votre pare-feu ou ouvrir des ports spécifiques pour que cela fonctionne correctement. Consultez le Forum de Paradox pour obtenir de l'aide.

Il vous sera également demandé de choisir un nom pour votre session de jeu. Cliquez ensuite une nouvelle fois sur « Héberger » et vous accéderez au Salon multi-joueurs où vous attendrez que les autres joueurs arrivent.

### R2.2 REJOINDRE UNE PARTIE LAN

Pour rejoindre une partie LAN, cliquez d'abord sur le bouton « Rechercher » dans l'Interface en cours. La partie de l'Hôte devrait apparaître dans la zone de liste en haut du menu. Sélectionnez le nom puis cliquez sur « Rejoindre une partie LAN ». Ceci vous amènera au Salon multi-joueurs.

### R2.3 REJOINDRE UNE PARTIE SUR INTERNET

Si vous souhaitez être connecté à un Hôte directement via Internet, cliquez sur « Rejoindre une partie sur Internet » et

il vous sera demandé de saisir l'adresse IP de l'Hôte qu'il devrait vous avoir fourni avant de jouer. Dès que vous aurez fait cela, l'ordinateur essaiera d'établir une connexion avec l'Hôte et vous accéderez au Salon multi-joueurs. Si l'ordinateur ne parvient pas à trouver l'Hôte, attendez un moment et réessayez ou contactez l'Hôte pour obtenir davantage d'instructions.

## R2.4 MÉTASERVEUR

Paradox Interactive propose un service gratuit de création de parties permettant de trouver des adversaires en multi-joueurs. Les joueurs se rencontreront dans le salon de discussion du Métaserveur pour organiser les parties. De là, le Métaserveur les aidera à créer et à rejoindre des parties. Dès que la connexion est établie, le Métaserveur libère l'Hôte et les joueurs qui joueront la partie comme s'ils avaient établi la connexion directement via Internet.

## R3.0 SALON MULTI-JOUEURS

Le Salon multi-joueurs est l'endroit où se rassemblent les joueurs avant de commencer une partie multi-joueurs. Avant que la partie puisse commencer, tous les joueurs doivent y être présents et choisir un pays pour jouer. Ceci est contrôlé par l'Hôte.

Le Salon est très similaire à l'écran que vous voyez lorsque vous sélectionnez un pays pour une partie à Un joueur. Le panneau de gauche affiche les mêmes options que pour les parties favorites et que pour les parties sauvegardées. La carte est affichée au milieu et présente la situation mondiale actuelle et les pays pouvant être sélectionnés. Sur la gauche se trouve un panneau sur lequel le nom et le drapeau de chaque joueur s'afficheront dès que de nouveaux joueurs arrivent dans le Salon.

Si vous reprenez une partie sauvegardée, l'Hôte doit charger la sauvegarde en premier. Le fichier sera chargé sur l'ordinateur de l'Hôte, compressé puis transféré vers l'ordinateur de chaque Client. Chaque Client décompressera et chargera la partie sauvegardée afin que tout le monde dispose des mêmes informations dès le départ. Ce processus pourra prendre quelques minutes, ce qui dépendra des vitesses de connexion à Internet. Tous les joueurs doivent avoir chargé la sauvegarde avant que la partie puisse commencer.

Vous verrez d'abord un drapeau « Rebelle » (rouge et noir) à côté du nom que vous avez choisi. Lorsque vous choisissez un pays, le drapeau à côté de votre nom deviendra celui du pays. Cela fonctionne de la même manière que l'Interface de sélection pour un joueur.

**Hearts of Iron III** prend en charge le jeu coopératif, deux joueurs ou plus peuvent donc choisir le même pays. Vous devrez déterminer ensemble qui contrôle quoi. Il est également plus courtois de convenir au préalable que plus

d'un joueur jouera avec ce pays. Sinon, apparaître dans le pays d'un autre joueur pourrait être considéré comme étant impoli. Avec une bonne organisation, le jeu coopératif peut amenuiser la pression subie par les joueurs et donner lieu à une expérience de jeu très amusante !

Vous pouvez discuter avec d'autres joueurs dans le Salon en cliquant sur la zone de texte en bas à gauche de l'écran, en tapant votre message et en appuyant sur la touche Entrée de votre clavier. Tous les joueurs présents dans le Salon à ce moment pourront voir ce message. Les discussions privées sont uniquement disponibles au cours de la partie bien que de nombreux joueurs disposeront de méthodes de communication privée alternatives externes au jeu.

Dès que tous les joueurs ont sélectionné un pays, le bouton « Jouer » de l'Hôte apparaîtra en doré, indiquant que la partie peut commencer. Il est d'usage pour l'Hôte de confirmer que tout le monde est prêt via le chat. Ensuite, en cliquant sur le bouton « Jouer », l'Hôte lance la partie.

Tous les joueurs verront la partie commencer à se charger et une fenêtre au milieu de l'écran affichera le processus d'acceptation de chaque joueur dans la partie. Tout est bien évidemment mis en pause. Lorsque le jeu a eu confirmation que les joueurs étaient prêts, le drapeau de chaque joueur indiquant qu'ils sont prêts à jouer apparaîtra. L'Hôte peut ensuite cliquer sur « Commencer » et la partie commencera.

## R4.0 LE MÉTASERVEUR

Paradox Interactive assure un service de parties multi-joueurs pour les joueur enregistrés de **HOI 3**. Lorsque vous enregistrez votre copie du jeu, il vous sera demandé si vous souhaitez également vous enregistrer sur le Métaserveur. Parcourir les étapes, créer un nom d'utilisateur et un mot de passe et commencer à utiliser le Métaserveur ne prend qu'une minute ou deux. C'est gratuit.

Dès que vous vous êtes enregistré, cliquez sur le bouton « Métaserveur » dans le menu Types de connexion pour vous connecter à notre service. Il vous sera demandé de saisir votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Vous accéderez au salon de discussion principale du Métaserveur où vous verrez une liste complète de tous les autres joueurs en ligne et susceptibles de vouloir rejoindre une partie. Assurez-vous que votre ordinateur est paramétré pour utiliser le Port 1639 pour le Métaserveur.

Lorsque vous avez trouvé quelques joueurs souhaitant rejoindre une partie, vous pouvez créer un canal de discussion séparé où vous pourrez discuter des détails de l'Hébergement et d'autres sujets. Une fois que tout est organisé, la personne choisie comme Hôte cliquera sur le bouton « Créer une partie » pour lancer le Salon multi-joueurs de la partie. Les autres joueurs verront la nouvelle partie dans la liste et pourront alors la rejoindre.

Du fait qu'il s'agit d'un service mondial, gratuit et public qui peut être utilisé par des personnes de tout âge, nous vous demandons de rester poli et respectueux envers tous les autres membres lorsque vous utilisez le Métaserveur. Utiliser un langage inapproprié ou vulgaire est considéré comme impoli et l'éthique suggère de ne pas rejoindre une partie listée sans avoir discuté de vos intentions au préalable avec l'Hôte.

Dès que les joueurs auront sélectionné leurs pays en utilisant la même procédure que celle détaillée précédemment pour le Salon multi-joueurs, l'Hôte cliquera sur le bouton « Jouer » pour commencer la partie. Le Métaserveur s'assurera que tous les joueurs sont correctement connectés puis transférera la partie à l'Hôte. À ce stade, le jeu se déroulera comme toute autre partie multi-joueurs.

## RS.0 JEU EN MULTI-JOUEURS

L'Intelligence artificielle destinée à être utilisée au cours des parties à un joueur de **HOI 3** devrait proposer un défi

appréciable à tous les joueurs mais de nombreux joueurs convoitent l'expérience incomparable qu'offre le jeu contre un adversaire humain, pensant et vivant. Pour cette raison, les parties multi-joueurs sont plus difficiles et les jouer est plus complexe.

Nous vous recommandons d'étudier les conseils contenus dans le Guide Stratégique pour obtenir plus d'informations sur la manière de gérer le jeu en multi-joueurs. Vous trouverez une section plus approfondie concernant les défis qu'offre le jeu en multi-joueurs dans ce document.

### RS.1 Discussion pendant le jeu multi-joueurs

La différence entre les parties à un joueur et les parties multi-joueurs dans HOI 3 est la fenêtre de chat. Appuyez sur la touche Tab de votre clavier pour activer cette fonctionnalité. Fermez la fenêtre de chat en utilisant le bouton « x » de la fenêtre. Le texte que vous et les autres avez écrit apparaîtra à l'écran, le plus à gauche possible, sans masquer les Interfaces ouvertes. L'avatar de chaque joueur indiquera qui parle.



# CREDITS

## HEARTS OF IRON III

**PRODUCTEUR :** Johan Andersson

**CONCEPTION DU JEU :** Johan Andersson, Chris King  
**RESPONSABLE DE LA PROGRAMMATION :**

Thomas Johansson

**PROGRAMMATION :** Thomas Johansson, Dan Lind, Johan Andersson, Henrik Fåhræus, Anna Drevendal

**GRAPHISTE 2D :** Jonas Jakobsson

**GRAPHISTE 3D :** Fredrik Persson

**ASSISTANT GRAPHISTE :** Nina Olsson, Mikael Olsson

**DIDACTICIEL :** Thomas Johansson, Chris King

**MUSIQUE ORIGINALE :** Andreas Waldetoft

**RESPONSABLE DU TESTING :** Chris King

**MANUEL ET GUIDE STRATÉGIQUE :** Ed Hanks

**TESTEURS BÊTA :** Frank van Aanholt, Gregory Anderson, David Ballantyne, Jeffrey M Barkhauer Sr., Davide Benedetti, John S. Boyd, Stewart Bragg, Thomas Broman, Michael Carrington, Gunnar Carstensen, Luis Miguel Nunes Corujo, Tony Cristanelli, David DiCicco, Karl Anders Ellingsen, Alexander John Fowler, Håkan Gunneriusson, Anders Gårdlund, Edwin Hanks, Charles Hardinger, Michael Hermann Kurt Herold, Alexander Hochbaum, David Horkoff, Miha Hribernik, Simon Jäger, Chris Keating, Nicolas Kowarsch, Chris Krause, Robert Kruse, Vincent Lahousse, Guillaume Lanthier, Julien Lejeune, Gustaf C. F. Lindquist, Arne Lindström, Romuald Louvrier, Jacob Michael Lundgren, Urban Lundqvist, Jorge Martin, Luc Mangas, Carsten 't Mannelje, Nenad Milovanovic, Magnus Palm, Shervin Patel, Christian A. Pedersen, Maxime Penen, Mark Potter, Alan Riddell, Mathias Rotgeri, Henrik Rothén, Christoph Safferling, Rick Schirtzinger, Felix Schürmann, Andy Smith, Rick Stewart, Albert Söderqvist, Frederic Alexandre Tauxe, Lars Thomsen, Mark Kvistgaard Thomsen, Tuomas Tirronen, Russell Venaska, Andrew Sydney Welsh, Patrick Wegerle, Taylor White, Luke Whitehorn, Gene Whitmore, Mark Leslie Williams, Roger Wincek Jr., Thomas Wintersig, Dan Wright, Ivan Zec

**Remerciements particuliers à tous les membres de notre forum, nos partenaires et nos fans, à qui nous devons également notre succès.**

FORZA DJURGÅR'N!

## PARADOX INTERACTIVE:

**PDG :** Fredrik Wester

**DIRECTEUR FINANCIER :** Lena Eriksson

**FINANCES & COMPTABILITÉ :** Annlouise Larsson

**VENTES & MARKETING VP EXÉCUTIF :** Reena M Miranda

**PROMOTION DES VENTES :** Karen Veerasami

**DIRECTEUR RP & MARKETING :** Susana Meza

**RP & MARKETING :** Boel Bermann

**RESPONSABLE PRODUIT :** Jeanette Bauer

**CONCEPTION GRAPHIQUE / PACKAGING :**

Electric Boogie Design Coop

**MISE EN PAGE DU MANUEL ET DU GUIDE STRATÉGIQUE :**  
Christian Sabe

**LOGO :** Electric Boogie Design Coop

**ÉDITEUR :** Digital Wordsmithing/Ryan Newman

**RESSOURCES MARKETING :** 2Coats

**LOCALISATION :** S&H Entertainment Localization

**COUVERTURE :** Carl Zarmén, Army Museum

**PHOTO :** Olivia Jeczmyk

**Remerciements à tous nos partenaires dans le monde entier, et notamment à nos partenaires de longue date :** Southpeak (États-Unis), Koch Media (Allemagne), Snowball (Russie), Ascaron (Royaume-Uni), Friendware (Espagne), Cyberfront (Japon), New Era Interactive Media Co. Ltd (Asie du Sud-Est), CD Projekt (Pologne), Porto Editora (Portugal), Cenega (Pologne), Hell-Tech (Grèce), Plan1 (Finlande)

Je souhaite remercier tout particulièrement TheLand, Safferli, Peekee, Piggy, Gen. Schuermann, RHALX, SA Avenger, Kriegspieler, Kanitatan, Veldmaarschalk, Potski, Hallsten, DVD-IT, Johan et King pour leur aide concernant la compréhension des détails du jeu et le reste des équipes de Beta et de Paradox pour le travail qu'ils ont investi pour rendre ce manuel aussi bien fait que possible ! Remerciements spéciaux à Darkrenown pour la relecture du manuel au peigne fin ! Merci aux membres de ma famille pour leur compréhension pendant que je passais des heures à travailler sur ce manuel. J'aimerais également rappeler aux joueurs que certaines des personnes qui ont participé à l'immense conflit que nous connaissons sous le nom de Deuxième Guerre Mondiale sont encore en vie dans pratiquement tous les pays du monde, même si leur nombre diminue chaque année. Tendez-leur la main, assurez-vous qu'on s'occupe bien d'eux et appréciez leur expérience ! Ce sont de vraies personnes et quand ils ne seront plus, il ne nous restera que ce jeu et leur héritage.

– Cordialement, Ed Hanks (Rensslaer sur le forum de Paradox)

## ASSISTANCE CLIENTÈLE

Paradox Interactive offre de nombreux services à ses clients et membres. Pour en savoir plus sur nos services d'assistance et trouver la solution à votre problème, consultez le site suivant :

<http://www.paradoxplaza.com/support/>

## ADRESSE

Paradox Interactive AB. Åsögatan 108, 11th floor, 118 29 Stockholm, Suède.

## CONTRAT DE LICENCE

Le Logiciel est concédé sous licence et non vendu par Paradox Interactive AB et ses détenteurs de licence autorisés en vue d'être utilisé selon les restrictions suivantes, Paradox Interactive AB se réservant tous les droits non expressément octroyés à l'Utilisateur.

**Copie.** Le présent Contrat de licence autorise l'Utilisateur à utiliser Le Logiciel sur un ordinateur à la fois, à l'exception des jeux en réseau décrits dans la documentation fournie avec Le Logiciel. La copie du Logiciel est illégale.

**Restrictions relatives aux droits de l'Utilisateur.** Ce Logiciel et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les lois sur le droit d'auteur. L'Utilisateur s'engage à ne pas recréer ou aider d'autres personnes à recréer le code source. L'Utilisateur ne doit pas modifier, adapter, traduire, louer, céder, vendre ou distribuer le Logiciel, ni le stocker sur un réseau public ou créer des produits dérivés basés sur le Logiciel ou ses composants. L'Utilisateur s'engage à ne pas diffuser, même en partie, le Logiciel ou sa documentation, et à ne pas les transférer par voie électronique entre plusieurs ordinateurs d'un réseau.

**Droits.** L'Utilisateur est propriétaire des CD d'origine sur lesquels est stocké le Logiciel, mais Paradox Interactive conserve la propriété du Logiciel lui-même. Le Logiciel est protégé par le droit d'auteur.



PDX5005FR

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