Manuel de référence

Microsoft®

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



CLOSE COMBAT

Prenez le commandement de véritables soldats.

Microsoft Close Combat

Licence : 1

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL POUR LOGICIEL MICROSOFT

Important - à lire attentivement : Ce Contrat de Licence Utilisateur Final Microsoft (le "CLUF") est un contrat entre vous (personne physique ou personne morale unique) et Microsoft Corporation, applicable au produit logiciel Microsoft identifié ci-dessus, qui inclut des programmes d'ordinateur, des supports associés, une documentation imprimée et qui peut inclure une documentation "en ligne" ou électronique (le "Produit Logiciel" ou "Logiciel"). En installant, en copiant ou en utilisant de quelque autre manière le produit logiciel, vous reconnaissez être lié par les termes du présent CLUF. Si vous êtes en désaccord avec les termes de ce CLUF, veuillez retourner le produit Logiciel non utilisé à l'endroit où vous vous l'êtes procuré afin d'en obtenir le remboursement intégral.

LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL

Le produit logiciel est protégé par la réglementation et les traités internationaux en matière de droit d'auteur, ainsi que par les autres réglementations et traités internationaux en matière de propriété intellectuelle. Le produit logiciel n'est pas vendu mais concédé sous licence.

1. **CONCESSION DE LICENCE.** Ce CLUF vous concède les droits ci-après :

- **Logiciel.** Vous êtes autorisé à installer et à utiliser un exemplaire du produit logiciel sur un ordinateur unique. Si le produit logiciel inclut une fonctionnalité qui permet à votre ordinateur unique de fonctionner comme serveur de réseau, un nombre indéterminé d'ordinateurs ou de stations de travail peuvent accéder aux services de réseau de base de ce serveur et utiliser ces services. Une description des services de réseau de base figure dans la documentation imprimée qui accompagne le produit logiciel.

- **Stockage/Utilisation en réseau.** Vous êtes autorisé à stocker ou installer un exemplaire du produit logiciel sur un dispositif de stockage, tel qu'un serveur de réseau, utilisé exclusivement pour installer ou pour exécuter le produit Logiciel sur vos autres ordinateurs au moyen d'un réseau interne. Toutefois, vous devez acquérir et dédier une licence pour chaque ordinateur distinct sur lequel le produit logiciel est installé ou fonctionne à partir du dispositif de stockage. Une licence du produit logiciel ne peut être partagée ou utilisée de manière concomitante sur des ordinateurs distincts.

- **License Pak.** Si vous avez acquis ce CLUF dans un *Microsoft License Pak*, vous êtes autorisé à effectuer des copies supplémentaires du logiciel d'ordinateur compris dans le produit Logiciel, dans la limite du nombre de copies autorisé sur l'exemplaire imprimé de ce CLUF, ainsi qu'à utiliser chacune de ces copies de la manière décrite ci-dessus.

2. **DESCRIPTION DES AUTRES DROITS ET LIMITATIONS.**

- **Limitations relatives à l'ingénierie à rebours, à la décompilation et au désassemblage.** Vous n'êtes pas autorisé à reconstituer la logique du produit logiciel, à le décompiler ou à le désassembler, sauf dans la mesure où ces opérations seraient expressément permises par la réglementation applicable nonobstant la présente limitation.

- **Dissociation de composants.** Le produit logiciel est concédé sous licence en tant que produit unique. Il n'est pas permis de dissocier ses composants pour les utiliser sur plus d'un ordinateur.

- **Location.** Vous n'êtes pas autorisé à prêter ou à donner en location le produit logiciel.

- **Transfert de logiciel.** Vous n'êtes autorisé à transférer l'ensemble de vos droits prévus par ce CLUF qu'à titre permanent, uniquement dans le cadre de la vente ou du transfert de l'ordinateur, à condition que vous n'en conserviez aucun exemplaire, que vous transfériez la totalité du produit logiciel (y compris tous ses composants, les supports et la documentation imprimée, toute mise à jour, le présent CLUF et, s'il existe, le Certificat d'Authenticité), **et** que le bénéficiaire accepte les termes de ce CLUF. Si le produit logiciel est une mise à jour, tout transfert doit comporter toutes les versions antérieures du produit logiciel.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

• **Résiliation.** Sans préjudice de tous autres droits, Microsoft pourra résilier ce CLUF si vous ne respectez pas les termes de ce CLUF. Dans ce cas, vous devrez détruire tous les exemplaires du produit logiciel et tous ses composants.

3. MISES À JOUR. Si le produit logiciel est une mise à jour d'un autre produit, qu'il s'agisse d'un produit Microsoft ou d'un produit d'un autre fournisseur, vous ne pouvez utiliser ou transférer le produit logiciel qu'en association avec ce produit mis à jour, à moins que vous ne détruisiez le produit mis à jour. Si le produit logiciel est une mise à jour d'un produit Microsoft, vous pouvez désormais utiliser ce produit mis à jour, uniquement en conformité avec les termes de ce CLUF. Si le produit logiciel est une mise à jour d'un composant d'un ensemble de logiciels que vous avez obtenus sous licence comme un produit unique, le produit logiciel peut être utilisé et transféré uniquement comme partie de cet ensemble de logiciels et ne peut être dissocié pour être utilisé sur plus d'un ordinateur.

4. DROITS D'AUTEUR. Tous les droits de propriété et droits d'auteurs relatifs au produit logiciel (y compris, de manière non limitative, ceux afférents à toute image, mini-application, photographie, animation, musique, tout élément vidéo ou sonore et tout texte intégrés au LOGICIEL), à la documentation imprimée qui l'accompagne et à toute copie du produit logiciel, sont détenus par Microsoft ou par ses fournisseurs. Le produit logiciel est protégé par la réglementation et les traités internationaux en matière de droit d'auteur. Par conséquent, vous devez traiter le produit LOGICIEL comme tout autre élément protégé par le droit d'auteur, sauf que vous êtes autorisé (a) soit à faire une copie du produit LOGICIEL uniquement pour des besoins de sauvegarde ou d'archivage, (b) soit à installer le produit LOGICIEL sur un disque dur unique, à condition de conserver l'original uniquement pour des besoins de sauvegarde ou d'archivage. Vous n'êtes pas autorisé à effectuer des copies de la documentation imprimée qui accompagne le produit logiciel.

5. LOGICIEL SUR DEUX TYPES DE SUPPORT. Il est possible que le produit LOGICIEL vous soit fourni sur plusieurs supports. Quels que soient les types et les formats des supports qui vous sont fournis, vous ne pouvez utiliser que le support compatible avec votre ordinateur unique. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser ou à installer l'autre support sur un autre ordinateur. Vous n'êtes pas autorisé à prêter, à donner en location ou à transférer, de quelque autre manière que ce soit, l'autre support à un autre utilisateur, sauf dans le cadre d'un transfert à titre permanent (tel que prévu ci-dessus) du produit logiciel.

POUR CONNAITRE LA GARANTIE LIMITEE ET LES DISPOSITIONS SPECIALES APPLICABLES DANS VOTRE PAYS, VEUILLEZ VOUS REPORTER A VOTRE LIVRET DE GARANTIE INCLUS DANS CE PAQUET OU FOURNI AVEC LA DOCUMENTATION IMPRIMEE DU PRODUIT LOGICIEL.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Services de Support technique de Microsoft

Pour satisfaire au mieux les exigences en terme de support de nos clients, nous vous proposons **Microsoft AnswerPoint.** Cette offre regroupe une gamme complète de prestations de support couvrant les besoins des utilisateurs individuels, développeurs, petites et moyennes entreprises :

• Les **Services d'Information** vous permettent un accès rapide, facile et gratuit (ou à très faible coût), à toute notre information technique. Vous y trouverez par exemple :

- la *Liste des réponses* aux questions techniques les plus courantes sur l'utilisation de nos produits,

- *Microsoft Knowledge Base* (base de connaissance Microsoft) quotidiennement enrichie par nos ingénieurs,

- *Microsoft Software Library* (logithèque Microsoft) contenant de nombreux utilitaires, correctifs logiciels, mises à jour ...,

Pour accéder à toutes ces informations et davantage encore, connectez-vous à :

- notre site Internet *World Wide Web* (http ://www.microsoft.com/france ou www.microsoft.com/canada),

- *The Microsoft Network* (MSN™),

- *En France, Microsoft Fax Info Service* au 08 36 70 13 13 (*) (8,91 F/appel et 2,23F/mn), et au Canada, le service de téléchargement au (905) 507-3022 (des frais d'appel interurbain peuvent s'appliquer).

(*) nouvelle numérotation applicable à partir du 18/10/96

ou abonnez-vous à l'un de nos programmes d'information technique sur CD-ROM :

- *Microsoft TechNet*, plus particulièrement destiné aux utilisateurs de nos produits Bureautique et Systèmes,

- *Microsoft Developer Network* (MSDN) s'adressant aux développeurs.

• En France, Le **Support Standard Microsoft** vous assure une assistance téléphonique (*) gratuite, du lundi au jeudi de 9h à 12h et de 14h à 17h (16h le vendredi), pendant :

- 90 jours (à compter du premier appel) sur nos produits Home, Applications Bureautique et Systèmes d'Exploitation Personnels,

- 30 jours (à compter du premier appel) sur les versions en cours de commercialisation de nos Langages et Outils de Développement.

Pour en bénéficier, veuillez composer le 01 69 86 10 20 (nouvelle numérotation applicable à partir du 18/10/96)

(*) Ce support ne couvre pas les questions de connectivité et de réseau ainsi que celles concernant nos Systèmes Avancés (BackOffice...).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Au Canada, l'Assistance standard Microsoft AnswerPoint offre une assistance illimitée gratuite sur les versions de détail des produits Microsoft Home et des applications bureautiques. L'assistance standard Microsoft AnswerPoint est offerte du lundi au vendredi, entre 8h et 20h HNE, à l'exception des jours fériés. Une assistance limitée gratuite est également disponible selon les modalités suivantes :

- deux incidents gratuits relatifs au développement de solutions et d'applications personnalisées pour les applications Microsoft Office.

- deux incidents gratuits pour toutes les versions actuelles de détail des produits de développement de Microsoft.

- deux incidents gratuits pour Microsoft Windows NT Workstation.

- 90 jours d'assistance sans frais pour les problèmes non liés à la connectivité relativement aux systèmes personnels.

Veuillez composer le (905) 568-3503 pour les applications bureautiques, les produits Microsoft Home et les produits de développement Microsoft ou le (905) 568-4494 pour les Systèmes d'exploitation personnels.

En France, le **Support à l'Incident Microsoft** vous garantit une assistance téléphonique, du lundi au jeudi de 9h à 12h et de 14h à 17h (16h le vendredi), pour chacune de vos demandes ponctuelles de support sur l'ensemble de nos produits. Ce service fait l'objet d'une facturation spécifique. Pour en bénéficier, veuillez composer le 01 69 86 10 20 (nouvelle numérotation applicable à partir du 18/10/96)

- Le Support **Microsoft Priority**, vous permettant de bénéficier d'un accès prioritaire en continu toute la semaine, de 9h à 18h (17h le vendredi), se décline en fonction du niveau d'assistance souhaitée et du type de produits utilisés :

- ***Priority Desktop***, accessible par téléphone et couvrant nos Produits Home, Applications Bureautique et Systèmes d'Exploitation Personnels,

- ***Priority Development***, reprennant le niveau de service de Priority Desktop étendu à nos Langages et Outils de Développement auquel s'ajoute des services électroniques complémentaires,

- ***Priority Comprehensive*** couvrant la totalité de nos produits et comprenant également des services électroniques complémentaires,

- ***Priority Comprehensive Entreprise***, le niveau de service le plus élevé de notre offre, avec notamment une disponibilité accrue du support (sur BackOffice et Windows 95) du lundi au samedi de 7h à 20h, voire même, en option 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

Pour les entreprises souhaitant bénéficier de services complémentaires (support préventif et réactif de très haut niveau, conseil et expertise de Microsoft Consulting Services), nous mettons à leur disposition notre offre *Microsoft Service Advantage*.

Pour toute information complémentaire, veuillez contacter par téléphone, le (01) 69 86 44 88 (le support technique n'est pas joignable par ce numéro).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Au Canada, avec Microsoft AnswerPoint Assistance prioritaire, vous pouvez choisir l'assistance facturable par incident que vous achetez selon vos besoins, ou les comptes annuels qui vous offrent des prix avantageux pour les achats en quantité. L'assistance prioritaire est disponible 7 jours sur 7, à l'exception des jours fériés, de 8h à 24h. Pour toute information complémentaire sur l'Assistance prioritaire pour les Produits bureautiques, veuillez appeler le 1-800-668-7975. Pour toute information complémentaire sur l'Assistance prioritaire pour les produits de développement d'applications Office et de développement Microsoft, veuillez appeler le 1-800-936-3500.

Appel à une filiale Microsoft

Lorsque vous appelez, vous devez être à proximité de votre ordinateur et avoir en main la documentation appropriée du produit. Soyez prêt à fournir les informations suivantes :

- Le type de contrat de service dont vous disposez.
- Le numéro de la version du produit Microsoft que vous utilisez.
- Le type de configuration que vous utilisez y compris le type de réseau si vous travaillez avec un réseau.
- Le système d'exploitation que vous utilisez.
- L'intitulé exact des messages éventuels qui apparaissent à l'écran.
- Une description de ce qui s'est passé et de ce que vous faisiez lorsque le problème éventuel s'est posé.
- Une description des démarches que vous avez suivies pour résoudre le problème.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Support produit

La liste des pays et des filiales Microsoft offrant un support après-vente pour les versions françaises est indiquée ci-dessous.

S'il n'existe pas de filiale dans votre pays, veuillez contacter le vendeur auprès duquel vous avez effectué l'achat de votre produit Microsoft.

Pays

Belgique Microsoft NV
Téléphone : (32) 2-730-3911
Fax : (32) 2-735-1609
CompuServe : 02-2150530 (GO MSBEN)
BBS : 02-7350045 (1200/2400/9600 bauds, 8 bits, pas de parité, 1 bit de stop, émulation terminal ANSI)
Support technique (francophone) : (32) 2-513-2268

Canada Microsoft Canada Inc.
Téléphone : (1) (905) 568-0434
Centre d'information : 1-800-563-9048
Tél. Support technique : 1 (905) 568-3503
BBS du Support technique : 1 (905) 507-3022
Téléphone texte (TT/TDD) : 1 (905) 568-9641

France Microsoft France
Téléphone : (33) 01 69 86 46 46
Télex : MSPARIS 604322F
Fax : (33) 01 64 46 06 60
Tél. Support technique : (33) 01 69 86 10 20
Fax Support technique : (33) 01 69 28 00 28
Fax Info Service : 08 36.70.13.13

Luxembourg Microsoft NV
Téléphone : (32) 2-730-3911
Service clients : (32) 2-7303922
CompuServe : (32) 2-2150530 (GO MSBEN)
BBS : (32) 2-7350045 (1200/2400/9600 bauds, 8 bits, pas de parité, 1 bit de stop, émulation terminal ANSI)
Support technique (francophone) : (32) 2-513-2268

Polynésie française Voir France

Suisse Microsoft SA
Téléphone : (41) (1) 839 61 11
Fax : (41) (1) 831 08 69
Informations : Tél.: 155 59 00 Fax: 064 - 224294
Microsoft Info-Service, Postfach, 8099 Zürich
Prix, mise à jour etc : 01/839 61 11
CompuServe : 01/273 10 28 (GO MSEURO Microsoft Europe centrale)
Support technique (francophone) : (41) (22) 738 96 88

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Close Combat

Références

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Les informations contenues dans ce document pourront faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les sociétés, les noms et les données utilisés dans les exemples sont fictifs. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans la permission expresse et écrite de Microsoft Corporation.

© 1996 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, MS, Windows et le logo Windows sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

© 1996 Atomic Games, Inc. Tous droits réservés.

Atomic, Atomic Games et le logo Atomic Games sont des marques de Atomic Games, Inc.

Réf. n° 80490
Printed in Ireland: 03

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Sommaire

1 Chapitre 1 À propos de Close Combat

2 Options théoriques de Close Combat

5 Chapitre 2 Installation et règle du jeu

5 Installation et configuration

6 Configuration système requise

7 Modes de jeu proposés par Close Combat

8 Jeu Close Combat—Vue d'ensemble

13 Reconnaissance de Close Combat

37 Démarrage d'une partie

42 Victoires dans Close Combat

44 Déploiement des groupes de combat

44 Ordres donnés

50 Utilisation de la barre d'outils

53 Contrôle du Jeu

56 Interruption momentanée d'une partie

57 Fin d'une partie

59 Enregistrement d'une partie

60 Utilisation du menu Options

62 combat en face-à-face

62 Dépannage

62 Aide

65 Chapitre 3 Tactiques

65 Tactiques de base

66 Conseils de jeu

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

75 **Chapitre 4 La campagne de Normandie dans Close Combat**

76 Evolution de l'opération Overlord

78 Les forces allemandes en Normandie

80 Les Alliés débarquent le Jour-J

81 « Omaha la sanglante » et au-delà

88 Premiers affrontements dans le bocage

91 Sortir de l'impasse

92 La conquête des hauteurs : la colline 192 et la vallée des cœurs pourpres

96 Saint-Lô est enfin conquise

97 Epilogue : l'opération Cobra et l'offensive alliée

99 Patton en action

100 Coincés dans la « poche » de Falaise

103 Chapitre 5 Armes

127 Chapitre 6 Terrains

135 Chapitre 7 La grande fresque : une brève histoire de la Deuxième Guerre mondiale

136 Les chiens de guerre sont lâchés : la Deuxième Guerre mondiale commence

150 La longue route vers la Normandie

172 La fin de la Forteresse Europe

176 La route vers Dublin

181 Bibliographie

183 Crédits

187 Index

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Chapitre 1

À propos de Close Combat

6 juin 1944. La plus grande flotte d'invasion jamais constituée s'est regroupée au large des côtes normandes. Voilà quatre ans, que la France a capitulé face à l'Allemagne et que les rescapés du Corps Expéditionnaire Britannique ont fui le pays par les plages de Dunkerque. Les Alliés sont désormais prêts à riposter et à libérer l'Europe. L'objectif des Allemands est de les empêcher de débarquer. En cas d'échec, il leur faudra les harceler et freiner leur progression en leur faisant payer cher chaque mètre de terrain gagné. L'enjeu d'une telle campagne n'est ni plus ni moins que le sort de plusieurs nations.

Les combats que vous allez mener se déroulent en Normandie du 6 juin au 18 juillet 1944. Ils commencent à la fin du jour J, alors que les premières unités de la 29e division d'infanterie américaine atteignent les terres situées derrière Omaha Beach, et se terminent 30 kilomètres à l'intérieur du pays avec la reddition de Saint-Lô devant l'armée américaine.

Au cours de ces six semaines, soldats allemands et alliés ont participé aux combats les plus intenses de la Deuxième Guerre mondiale. C'est une campagne où les manuels de guerre ne fournissent aucune réponse, où une défense basée sur l'infiltration et les embuscades permet d'éliminer des hommes et des chars quasi aveugles dans ce paysage, où les capacités d'adaptation et d'improvisation sont aussi nécessaires que les blindés et les fusils pour conclure une attaque. Quel que soit votre camp, Close Combat mêle réalité historique et psychologie réaliste, et vous donne la possibilité de changer l'histoire grâce à vos qualités de commandement et de stratégie.

La campagne de Close Combat s'articule autour de six opérations distinctes en termes d'implications et de difficultés. Les décisions que vous prendrez et votre sens du commandement détermineront l'issue de chaque mission et le déroulement de la campagne.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Options théoriques de Close Combat

La reconstitution historique et le réalisme psychologique distinguent Close Combat des autres jeux de stratégie. Les forces, les sites et les armes reflètent la réalité de la campagne de Normandie. De plus, l'intelligence artificielle (IA) de Close Combat reproduit non seulement toutes les salves tirées mais aussi l'état physique et psychologique des soldats et des troupes. Puisque l'intelligence artificielle utilise ces informations pour varier les performances des soldats et des troupes en fonction des situations, chaque partie est différente.

Vos hommes sont des êtres humains, pas des super héros

Il vous suffira de jouer une fois à Close Combat pour vous rendre compte que vous ne pourrez pas toujours décider de l'issue des événements. Close Combat confronte le joueur au comportement complexe et imprévisible d'un homme soumis à la tension du combat. Par exemple, si vous donnez à vos unités l'ordre de se déplacer ou de tirer, il se peut qu'elles réagissent aussitôt par un déplacement ou un tir rapide, mais aussi qu'elles mettent du temps à répondre, ou même qu'elles n'obéissent pas du tout. Il se peut aussi que leurs réactions ne soient pas conformes à vos ordres. Exemple : elles peuvent s'attaquer à une cible totalement différente, se mettre à couvert, se cacher ou encore fuir. En effet, vos soldats ne se comportent pas en robots ou en super héros, mais... en êtres humains !

Cela ne signifie pas pour autant que vous ne contrôlez pas les réactions de vos troupes. Vos hommes obéiront d'autant mieux que vous saurez les commander. Les joueurs qui mettront leurs groupes de combat dans des situations périlleuses - par des décisions provoquant l'épuisement, l'immobilisation par les feux ennemis, l'embuscade, la capture ou la mort - en verront vite les conséquences sur les performances de leurs unités. En effet, sous les tirs adverses, les hommes cherchent à se couvrir et se lancent moins volontiers à l'attaque. La fatigue, quant à elle, diminue les chances d'atteindre la cible et n'incite pas à obéir à des ordres impliquant un effort physique. Si les tirs sont bien nourris et les possibilités de se mettre à couvert restreintes, il se peut que les soldats négligent les ordres et préfèrent rester à couvert plutôt que d'avancer et de combattre. Au fil des pertes subies de part et d'autre, chaque camp perd ce qui fait sa cohésion : la détermination des soldats. Si un joueur donne un ordre entraînant de lourdes pertes ou un surcroît de tension, les soldats peuvent très bien s'enfuir, plutôt que d'obéir.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le schéma psychologique de Close Combat repose sur une étude menée par le Dr. Steven Silver (Temple University) et portant sur les réactions liées au stress du combat. Le jeu reproduit le stress tant physique que psychologique éprouvé dans les deux camps. La condition des hommes et des unités à tel ou tel moment d'une partie amènera les soldats à exécuter ou non les ordres et influera sur leur efficacité, mais aussi sur leur vitesse de déplacement et de réaction.

Vous pouvez choisir d'exercer un contrôle total sur vos troupes en programmant, dès le début du jeu, vos soldats en mode « toujours aux ordres ». Vous ne pourrez pas désactiver ce mode en cours de partie et vous constaterez que, malgré les avantages de cette option, les pertes sont accrues et les performances diminuées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Qui commande ? À vous de choisir ».

Prise en compte d'autres facteurs réalistes

Vous remarquerez au fil des parties que Close Combat tient compte de la fatigue du soldat et ajuste en conséquence les performances de ce dernier et celles de son groupe de combat pour traduire les effets de la fatigue. Comme lors d'un vrai combat, les hommes, qui doivent parcourir de longues distances avec des charges importantes et manier de lourdes armes, s'épuisent, et leur moral en subit les conséquences.

Autre caractéristique de Close Combat proche d'un vrai combat : les joueurs ne sont jamais certains de toucher ou de détruire leur cible. Le terrain peut masquer la cible et dévier le tir. De plus, comme dans la réalité, les soldats, immobilisés par le feu adverse, épuisés ou démoralisés, ne tirent pas avec précision.

Les armes ont elles aussi leurs limites. Toutes les armes utilisées dans Close Combat peuvent potentiellement atteindre leur cible, en fonction de la distance de la cible et du type de munitions utilisé. Cependant, toute cible touchée n'est pas forcément détruite. Le jeu modère l'effet de chaque impact en fonction de la protection de la cible dans huit directions, du potentiel de pénétration de l'arme, ainsi que, pour les munitions explosives, de leur effet de souffle et de leur rayon d'efficacité.

Un rééquilibrage permanent pour des parties toujours différentes

Une des caractéristiques majeures de Close Combat tient à sa capacité à s'adapter au niveau de son adversaire. Le jeu rééquilibre, tout au long de la campagne et d'une bataille à l'autre, les forces respectives des deux camps -américain et allemand - pour rendre compte de la réalité historique. Cependant, un joueur qui

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

accumule des victoires décisives affrontera des ennemis de plus en plus forts. Grâce à ce rééquilibrage constant, les enjeux sont plus importants pour les joueurs expérimentés et les novices sont moins frustrés.

Cet équilibrage module aussi le degré de difficulté pour assurer la qualité du jeu quelle que soit la partie. Ainsi, si les joueurs du camp américain se sortent bien du premier scénario, ils ne disposeront pas automatiquement de renforts ou de nouvelles recrues pour que leurs forces correspondent aux effectifs indiqués dans l'histoire de la bataille. Si les joueurs manœuvrent avec moins de succès, l'inverse se produira, et ils bénéficieront de renforts et de nouvelles recrues qui les pénaliseront cependant sur la durée, et retardera d'autant l'assaut final sur Saint-Lô.

Qui commande ? À vous de choisir

Comme nous l'avons vu précédemment, vos groupes de combat peuvent ou non obéir aux ordres que vous leur donnez. Cependant, vous pouvez éviter que vos ordres soient ignorés en activant l'option **Les soldats obéissent toujours aux ordres.** Cela n'empêchera pas pour autant un groupe de combat ayant reçu l'ordre de tirer sur une cible d'en choisir une autre représentant, selon lui, une plus grande menace.

Le moral du soldat peut aussi faire obstacle à l'exécution d'un ordre : il peut rester à couvert ou s'enfuir. Là encore, vous pouvez contourner cet obstacle en programmant le mode **Les soldats sont intrépides** avant d'entamer une partie. Mais, comme vous ne pourrez pas déprogrammer ce mode en cours de partie, il se peut que l'excès de zèle de vos unités cause un surcroît de pertes. Non seulement le choix du mode **Les soldats sont intrépides** est risqué, mais en plus il rend le jeu moins réaliste.

Pour apprendre à jouer à Close Combat, tournez la page.

Pour obtenir un compte-rendu historique de la campagne de Normandie décrite dans Close Combat, ainsi que des commentaires portant sur les tactiques défensives et offensives utilisées dans le bocage, consultez le chapitre 4 : « La campagne de Normandie dans Close Combat ».

Pour en savoir plus sur les événements majeurs de la Deuxième Guerre mondiale qui ont conduit à la campagne de Normandie ou qui lui ont fait suite, consultez le chapitre 7 : « La grande fresque : une brève histoire de la Deuxième Guerre mondiale ».

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Chapitre 2

Installation et règle du jeu

Ce chapitre vous indiquera comment installer et configurer Close Combat. Il vous initiera aux règles de base à l'aide des scénarios proposés lorsque vous cliquerez sur le bouton **Entraînement** et vous proposera un type de jeu (Manœuvres, Campagne et Reprendre). Enfin, ce chapitre fournit des instructions pour jouer avec Close Combat.

Installation et configuration

Cette section présente le mode d'installation et de configuration de Close Combat.

Pour installer Close Combat sous Windows 95

Lorsque vous installez Windows 95, la fonction de démarrage automatique est activée par défaut. Pour installer Close Combat sous Windows 95 :

1 Insérez le CD de Close Combat dans le lecteur de CD-ROM.

Windows 95 affiche l'écran de démarrage automatique de Close Combat.

2 Cliquez sur le bouton **Installer** dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

Une fois l'installation terminée, l'écran de démarrage automatique de Close Combat s'affichera chaque fois que vous insérerez le CD dans le lecteur.

Pour installer Close Combat sous Windows 95 si la fonction de démarrage automatique est désactivée

1 Insérez le CD de Close Combat dans le lecteur de CD-ROM.

2 Double-cliquez sur l'icône **Poste de travail**.

3 Double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM.

4 Double-cliquez sur l'icône du programme d'installation.

Pour démarrer Close Combat sous Windows 95

1 Vérifiez que le CD de Close Combat se trouve dans le lecteur de CD-ROM.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

2 Cliquez sur le bouton **Démarrer**.

3 Cliquez sur **Microsoft Games**.

4 Cliquez sur **Close Combat**.

Configuration système requise

Le tableau suivant indique les configurations système minimales requises pour utiliser Close Combat sous Windows 95.

Configuration système minimale sous Windows 95
Ordinateur personnel doté d'un processeur Pentium
8 mégaoctets de RAM (16 Mo recommandés)
20 Mo d'espace disque disponible
Lecteur de CD-ROM double vitesse
Carte vidéo 640 x480 256 couleurs minimum (résolution 800 x 600 ou supérieure recommandée)
Carte son (recommandée mais facultative)
Modem 9 600 bauds (pour combat en face-à-face)
Système d'exploitation Microsoft Windows 95
Carte réseau (pour combat en face-à-face)
Casque ou haut-parleurs

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Modes de jeu proposés par Close Combat

Close Combat vous propose quatre types de jeu : Entraînement, Manœuvres, Campagne et Reprendre.

Entraînement

L'entraînement de Close Combat comporte des scénarios grâce auxquels vous développerez, par la pratique, les compétences nécessaires pour jouer - et gagner - à Close Combat.

Manœuvres

Les manœuvres sont des batailles isolées, telles que Tête de Pont 1, qui reconstituent des actions de la campagne de Normandie. Dans ce type de partie, l'écran Rapport de bataille apparaît à la fin de chaque bataille ; vous devez retourner à l'écran Commandement et cliquer de nouveau sur les boutons **Manœuvres**, **Campagne** ou **Reprendre** pour continuer à jouer.

Campagne

Une campagne réunit en une séquence les six opérations de Close Combat. En cours de partie, chaque opération se décompose en différentes batailles. Par exemple, l'opération Tête de Pont comporte jusqu'à trois batailles. Le nombre de batailles que vous disputez dépend des victoires que vous remportez. Si vous ne gagnez aucune bataille, il se peut que vous vous retrouviez à combattre une nouvelle fois pour le même terrain, tout comme l'ont fait les 29e et 352e divisions lors de la campagne de Normandie.

Reprendre

Le bouton **Reprendre** permet de visionner des « films » d'une bataille que vous avez déjà jouée et enregistrée. Vous pouvez enregistrer des batailles, pour qu'elles soient reprises ultérieurement, à la fin d'une bataille (manœuvre ou campagne) ou lorsque vous décidez de terminer une bataille, en cliquant sur le bouton **Enregistrer** de l'écran Rapport de bataille. Vous pouvez accéder à n'importe quel endroit d'une partie précédemment enregistrée et décider de la reprendre. Dès lors que vous donnez un ordre, la partie commence.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Jeu Close Combat—Vue d'ensemble

- Sous Windows 95, cliquez sur le bouton **Démarrer**, puis sur **Programmes** et enfin sur **Microsoft Games**. Cliquez sur **Close Combat**.
- Si vous voulez accéder directement à l'écran Commandement, appuyez sur n'importe quelle touche.

Cliquez sur les options de jeu souhaitées et proposées dans Commandement :

1 Cliquez sur le bouton **Entraînement** (entraînement de base), **Manœuvres** (pour mener une seule bataille), **Campagne** (pour enchaîner toutes les batailles) ou **Reprendre** (pour rejouer des batailles que vous avez enregistrées).

La sélection de l'un de ces modes affiche une liste déroulante dans laquelle vous pourrez choisir le scénario d'entraînement ou l'action désirés.

Le mode **Manœuvres** est activé par défaut.

2 Sélectionnez l'exercice d'entraînement, la bataille, la campagne (nouvelle ou enregistrée) ou la bataille que vous désirez reprendre.

3 Choisissez votre camp (américain ou allemand).

Le camp américain est activé par défaut.

4 Sélectionnez une partie à un ou deux joueurs.

Au démarrage, Close Combat active par défaut une partie en solitaire. À vous de choisir votre camp, l'ordinateur joue le rôle de l'adversaire. Cliquez sur le bouton représentant deux joueurs pour vous connecter par modem ou par réseau à un autre joueur.

5 Sélectionnez le niveau de difficulté souhaité pour la partie à jouer : Facile, Normal, Difficile ou Personnalisé.

Le niveau Normal est activé par défaut.

6 Cliquez sur le bouton **Jouer** pour charger le jeu. Le jeu commence en mode **Déploiement.**

7 Consultez la carte de la partie, faites glisser vos troupes à l'endroit souhaité puis cliquez de nouveau sur le bouton **Jouer** pour commencer la partie.

Une fois la partie entamée, vous donnez des ordres (Aller à, Aller vite à, Tirer, Fumigènes, Défendre ou Se camoufler) jusqu'à ce que victoire ou défaite s'ensuive.

Lorsque la partie est terminée, Close Combat vous annonce le vainqueur puis un résumé des résultats apparaît sur l'écran Rapport de bataille. Vous pouvez, à partir de cet écran, enregistrer toute partie terminée pour qu'elle puisse être reprise ultérieurement.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Si vous avez fait une partie en mode **Manœuvres** (bataille isolée), vous pouvez revenir à l'écran Commandement et sélectionner une autre bataille. Si vous êtes en mode **Campagne**, vous pouvez choisir d'avancer jusqu'à la bataille suivante.

Accès au mode Entraînement

Pour vous initier à Close Combat, l'Entraînement vous guide dans cinq batailles représentatives. Vous dirigez les soldats et donnez des ordres tout en apprenant les rudiments du jeu. Les exercices ont plus d'intérêt si vous les exécutez dans l'ordre, mais vous pouvez les faire dans le désordre.

Pour lancer le mode Entraînement

1 Cliquez sur le bouton **Entraînement**.

2 Cliquez sur l'un des exercices proposés dans la liste.

3 Cliquez sur le bouton **Jouer**.

Au cours de l'entraînement, suivez les directives données dans les messages apparaissant à l'écran. Vous avancerez dans l'exercice en accomplissant les actions conseillées. Vous pouvez quitter le mode **Entraînement** à tout moment en cliquant sur **Abandonner la bataille** dans le menu **Jeu**.

Le mode **Entraînement** de Close Combat comporte les cinq exercices suivants :

Aperçu rapide de Close Combat

C'est le plus court des cinq exercices. Il vous conduit au menu de commandes et vous permet de donner des ordres.

Appréhension du terrain

Cet exercice passe en revue les éléments présents dans la zone de jeu. Il vous montre le paysage et comment vous déplacer sur la carte pour visionner la bataille.

Écrans de contrôle et barres d'outils

Cet exercice décrit les éléments de l'écran qui entourent la zone de jeu et vous apprend à interpréter les informations relatives au soldat. Vous comprendrez ainsi les changements qui interviennent dans les différents écrans de jeu et apprendrez à les utiliser à votre avantage.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Utiliser l'infanterie

Cet exercice vous permet d'essayer quelques tactiques de base que vous pourrez utiliser dans les batailles. Il explique brièvement le comportement du soldat et les meilleures façons d'employer les chars.

Utiliser les blindés

Cet exercice plus avancé vous donne l'occasion d'utiliser toutes les compétences acquises au cours des précédents exercices. Au cours d'une bataille type, vous expérimenterez tous les ordres possibles. Si vous estimez connaître l'essentiel des bases et que vous désirez vous essayer au jeu, commencez par cet exercice.

Partie en mode Manœuvres

Lorsque vous lancez une manœuvre, l'écran de jeu apparaît avec Close Combat en mode **Déploiement**. Ce mode vous permet de placer vos groupes de combat à l'endroit souhaité (de votre côté de la ligne de front) avant d'entamer la bataille. Une fois vos groupes de combat déployés, commencez la bataille et donnez vos ordres jusqu'à ce que victoire ou défaite s'ensuive, puis cliquez sur **Quitter la bataille** ou sur **Abandonner la bataille** dans le menu **Jeu**.

À la fin de chaque manœuvre, l'écran Rapport de bataille apparaît. Il résume les résultats de la dernière bataille. Vous pouvez à partir de cet écran afficher l'écran Rapport de bataille détaillé, enregistrer la manœuvre pour la reprendre ultérieurement ou revenir à l'écran Commandement. De retour au Commandement, vous pouvez lancer une nouvelle manœuvre, une campagne (nouvelle ou enregistrée) ou sélectionner le mode **Reprendre**.

Pour gagner en mode **Manœuvres**, il vous suffit de gagner une seule bataille. Vous pouvez prendre plus de risques au cours d'une manœuvre qu'au cours d'une campagne parce que vos effectifs sont renouvelés après une partie en mode **Manœuvres**. Comme vous gardez les mêmes groupes de combat d'un bout à l'autre d'une campagne (bien que les soldats tués ou blessés soient remplacés), la cohésion de vos groupes de combat se répercute de bataille en bataille.

Partie en mode Campagne

Lorsque vous lancez une campagne, l'écran de jeu apparaît avec Close Combat en mode **Déploiement**. Ce mode vous permet de placer vos groupes de combat à l'endroit souhaité (de votre côté de la ligne de front) avant d'entamer la bataille. Une fois la bataille commencée, donnez vos ordres jusqu'à ce que victoire ou défaite s'ensuive, puis cliquez sur **Quitter la bataille** ou sur **Abandonner la bataille** dans le menu **Jeu**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Lorsque la bataille est terminée, l'écran Rapport de bataille apparaît. Vous pouvez, à partir de cet écran, afficher l'écran Rapport de bataille détaillé ou passer directement à la bataille suivante.

La bataille sera différente selon que vous aurez gagné (victoire décisive, majeure ou mineure) ou perdu (défaite décisive, majeure ou mineure) et selon le camp choisi. Si vous jouez dans le camp américain :

- Vous passez deux batailles si vous remportez une victoire décisive.
- Vous passez une bataille si vous remportez une victoire majeure.
- Vous passez à la bataille suivante si vous remportez une victoire mineure.
- Vous rejouez la même bataille si vous avez subi une défaite mineure ou majeure.
- Vous rejouez la bataille précédente si vous avez subi une défaite décisive.

Si vous jouez dans le camp allemand :

- Vous rejouez la bataille précédente si vous remportez une victoire décisive.
- Vous rejouez la même bataille si vous remportez une victoire majeure ou mineure.
- Vous jouez la bataille suivante si vous avez subi une défaite mineure.
- Vous passez une bataille si vous avez subi une défaite majeure.
- Vous passez deux batailles si vous avez subi une défaite décisive.

Vous ne pouvez ni passer la première bataille avec une nouvelle carte ni revenir à une carte antérieure. Les avancées et les retraites ne sont possibles que si plusieurs batailles figurent sur la même carte. Par exemple, puisque la Traversée de l'Aure 1 et la Tête de pont 3 figurent sur des cartes différentes, une victoire décisive sur la Tête de Pont 3 dans le camp américain vous amènera quand même à la Traversée de l'Aure 1 comme si vous n'aviez remporté qu'une victoire mineure, mais cela vous prendra bien moins de temps.

La Traversée de l'Aure 1 et la Traversée de l'Aure 3 sont les deux exceptions. Les Américains ne disposent que d'une occasion pour traverser le pont de l'Aure dans la Traversée de l'Aure 1. S'ils échouent, ils doivent faire un détour par Bricqueville pour tenter la Traversée de l'Aure 3. Au cours de celle-ci, les Allemands ont une occasion de lancer une contre-attaque massive. À moins que les Américains ne remportent une victoire majeure ou décisive, la partie progressera jusqu'à la Traversée de l'Aure 4, mais le temps s'écoulant entre les batailles sera fonction du niveau de la victoire.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Si vous choisissez le mode **Campagne**, les campagnes sont enregistrées automatiquement à la fin de chaque bataille. Si vous quittez Close Combat à la fin d'une bataille au cours d'une campagne, Close Combat affiche la bataille suivante lorsque vous relancez votre campagne.

Si vous enregistrez une campagne sous le mode **Reprendre**, seule la bataille que vous étiez en train de jouer est enregistrée. Si vous enregistrez Bocage normand 2 sous le mode **Reprendre**, vous ne pourrez jouer que la bataille Bocage normand 2 lorsque vous chargerez le mode **Reprendre**. Lorsque vous avez fini de jouer la bataille Bocage normand 2 sous le mode **Reprendre**, la partie est terminée. Si vous souhaitez terminer la campagne, vous devez lancer la campagne enregistrée.

Si la mission exécutée est la dernière, un écran vidéo apparaît félicitant le gagnant et donnant des conseils au perdant.

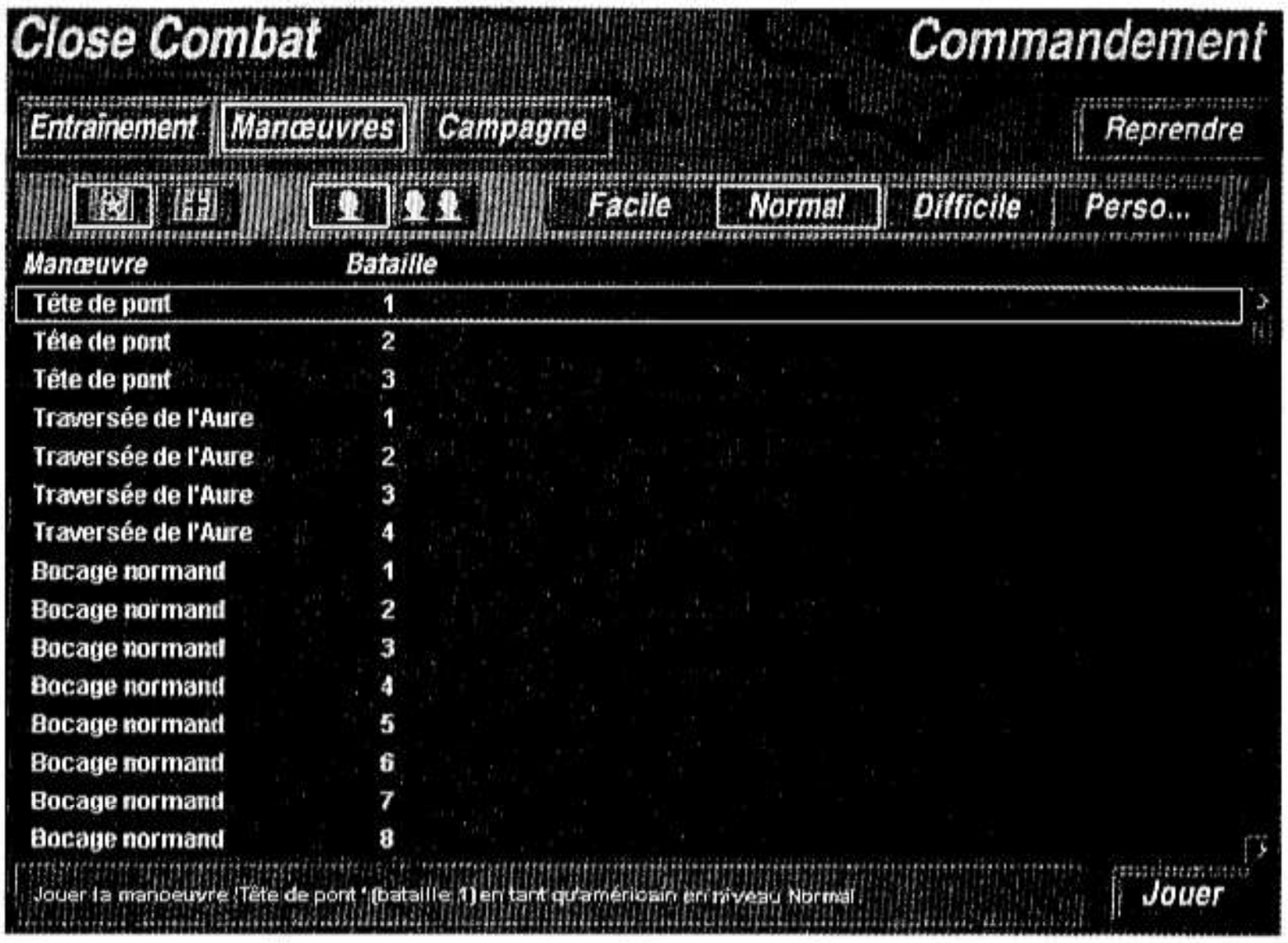
Pour gagner en mode **Campagne**, vous devez remplir les six missions avant ou au plus tard à la date réelle de la libération de Saint-Lô. Rappelez-vous que l'état de vos troupes à la fin de chaque bataille de campagne est très important car vous gardez les mêmes troupes d'un bout à l'autre de la campagne. Vous ne serez donc probablement pas enclin à jouer aussi agressivement que dans une partie en mode **Manœuvres**.

Reprendre

Pour commencer une partie, double-cliquez sur le titre approprié dans la liste déroulante.

Vous pouvez choisir de rejouer n'importe quelle partie enregistrée en mode **Reprendre**. Lorsque vous rejouez une partie enregistrée, vous visionnez le déroulement de l'action jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez également donner un ordre qui interrompt la partie en mode **Reprendre** et vous permet de prendre le relais pour terminer la partie.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Reconnaissance de Close Combat

Close Combat utilise quatre écrans : Commandement, Jeu, Rapport de bataille et Rapport de bataille détaillé.

Écran Commandement

L'écran Commandement est le premier écran à apparaître lorsque vous lancez Close Combat. Cet écran vous permet de sélectionner le type de partie, le camp, le nombre de joueurs et le niveau de difficulté. L'écran Commandement comporte les éléments décrits dans les sections suivantes.

Barre de menus

Trois menus sont accessibles depuis la barre de menus de Close Combat : **Jeu**, **Options** et **Aide**. La barre de menus figure sur les quatre écrans de Close Combat.

Boutons de jeu

Quatre boutons de jeu apparaissent sur l'écran Commandement. Le bouton sur lequel vous cliquez détermine l'affichage de la liste déroulante. Les quatre boutons sont les suivants :

Bouton Entraînement Lorsque vous cliquez sur le bouton **Entraînement**, les exercices d'entraînement disponibles apparaissent dans la liste déroulante.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Bouton Manœuvres Lorsque vous cliquez sur le bouton **Manœuvres**, les manœuvres disponibles (batailles uniques) apparaissent dans la liste déroulante.

Bouton Campagne Lorsque vous cliquez sur le bouton **Campagne**, les campagnes disponibles apparaissent dans la liste déroulante. Lorsque vous lancez Close Combat pour la première fois, la liste déroulante n'affiche aucune campagne tant que vous n'avez pas lancé une campagne et achevé la première bataille. À l'issue de la première bataille, la campagne est automatiquement enregistrée et apparaît dans la liste déroulante.

Bouton Reprendre Lorsque vous cliquez sur le bouton **Reprendre**, les batailles enregistrées, pour qu'elles puissent être reprises ultérieurement, apparaissent dans la liste déroulante. De même que pour les campagnes, aucune de ces batailles n'apparaît dans la liste déroulante lorsque vous lancez Close Combat pour la première fois. La liste n'affichera aucune de ces batailles tant que vous n'en aurez pas créés.

Boutons de sélection d'un camp

Deux boutons de sélection d'un camp apparaissent sur l'écran Commandement, lesquels correspondent aux camps américain et allemand. Cliquez sur l'un ou l'autre pour sélectionner le camp dans lequel vous voulez jouer.

Boutons de sélection du nombre de joueurs

Deux boutons de sélection du nombre de joueurs (un ou deux) apparaissent sur l'écran Commandement. En cliquant sur le bouton représentant un seul joueur, vous jouerez contre l'intelligence artificielle de Close Combat. Cliquez sur le bouton représentant deux joueurs si vous désirez jouer avec une autre personne en utilisant un réseau local ou un modem.

Boutons de sélection du niveau de difficulté

Les quatre boutons de sélection du niveau de difficulté vous permettront de définir le degré de difficulté d'une partie. Dans une partie à deux joueurs, celui qui a l'initiative contrôle les paramètres pour les deux joueurs. Par exemple, si l'instigateur de la partie clique sur le bouton **Facile**, l'adversaire jouera au niveau Difficile et inversement, si l'instigateur clique sur le bouton **Difficile**, l'adversaire jouera au niveau Facile. L'instigateur du jeu peut également cliquer sur le bouton **Personnaliser** et définir les paramètres pour les deux joueurs dans la boîte de dialogue **Personnaliser le niveau de difficulté.** Les quatre boutons sont :

Bouton Facile En cliquant sur le bouton **Facile**, votre camp sera avantagé, plus fort de par ses effectifs, ses armes et l'état psychologique et physique de ses hommes. En revanche, le camp adverse sera affaibli par des troupes de qualité médiocre. Mais cet avantage ne vous garantit pas la victoire, un faux pas dans le commandement pourrait être capital.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Bouton Normal En cliquant sur le bouton **Normal**, vous équilibrez les deux camps en vous fondant sur le déroulement historique de la bataille, du point de vue des effectifs, des armes et de l'état psychologique et physique des hommes. La donne historique de la bataille reflète la répartition réelle des troupes lors de la campagne de Normandie.

Bouton Difficile En cliquant sur le bouton **Difficile**, vous désavantagez votre camp car vous disposez de forces plus faibles que l'ennemi. C'est un bon test pour mettre à l'épreuve vos compétences au combat.

Bouton Personnaliser En cliquant sur le bouton **Personnaliser**, vous pourrez définir vous-même le niveau de difficulté.

Liste déroulante

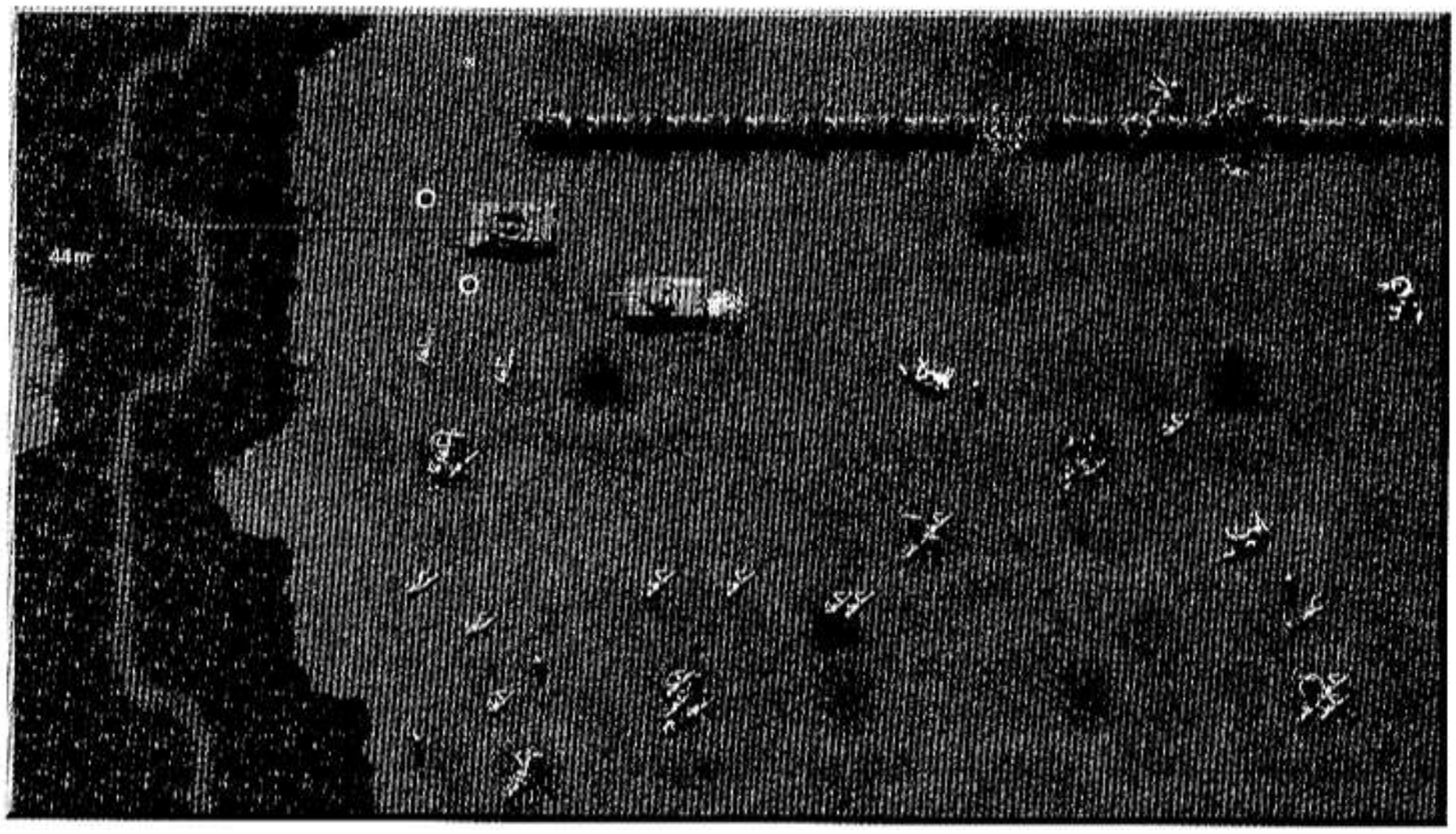
La liste déroulante est la partie de l'écran Commandement dans laquelle s'affichent les exercices d'entraînement, les batailles (manœuvres), les campagnes et les batailles à reprendre.

Barre d'état

La barre d'état affiche les sélections en cours dans l'écran Commandement.

Bouton Jouer

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Jouer**, Close Combat démarre une partie basée sur les sélections que vous avez faites.



ABANDONWARE
MANUELS Un site Abandonware France

Écran de jeu

Vous utilisez l'écran de jeu pour jouer avec Close Combat. Cet écran apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton **Jouer** de l'écran Commandement. L'écran de jeu comporte les éléments suivants :

- une zone d'aperçu
- une barre d'outils
- un menu de commandes
- des écrans de contrôle

Zone d'aperçu

La zone d'aperçu est la partie de l'écran de jeu que vous utilisez pour jouer avec Close Combat. La carte de la bataille apparaît dans cette zone. La carte affichée dépend de la bataille que vous jouez. Vous pouvez faire défiler la carte dans la zone d'aperçu en positionnant le pointeur de la souris sur le bord de l'écran de jeu. Par exemple, si vous positionnez le pointeur sur le côté droit de l'écran de jeu, la carte de la bataille défile de droite à gauche.

C'est dans la zone d'aperçu que vous déployez vos troupes de combat et donnez vos ordres. Lorsque l'écran de jeu apparaît, la zone d'aperçu est affichée en mode normal : c'est le mode que vous utiliserez la plupart du temps. Mais ce mode d'affichage ne permet pas de voir la carte de la bataille dans son ensemble, ce qui pourrait rendre la bataille difficile. Vous pouvez faire un zoom arrière pour afficher l'ensemble de la carte dans la zone d'aperçu, mais vous aurez dès lors plus de difficultés à donner vos ordres.

Pour faciliter la direction des opérations en mode d'affichage normal, l'écran de jeu comporte cinq écrans de contrôle que vous pouvez utiliser pour « voir » ce qui se passe dans la partie de la bataille non visible. Ces écrans de contrôle vous aideront aussi à vous déplacer dans la zone d'aperçu plus rapidement qu'en faisant défiler la carte.

La carte de la bataille est elle-même composée de différents types de terrain, qui rendent compte de la réalité de la campagne de Normandie. Tous les bâtiments présents sur le champ de bataille sont en bois ou en pierre. Ils ont tous des toits qui apparaissent en coupe pour vous permettre de voir à l'intérieur. La présence de trous causés par des obus dans les murs d'un bâtiment indique que la partie du toit surplombant cette zone du mur a été soufflée.



Barre d'outils en mode Jeu



Barre d'outils en mode Déploiement

Les bâtiments ou les lieux arborant des drapeaux indiquent des positions gagnées par les Allemands ou les Américains. En tant qu'Américain, votre premier objectif est de reprendre ces positions : c'est ainsi que vous pourrez gagner la partie. En tant qu'Allemand, votre premier objectif est de défendre ces positions et de repousser les Américains. Les drapeaux allemands indiquent des positions allemandes. Les drapeaux américains indiquent des positions américaines. Si vos

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

troupes essaient de prendre des positions au cours d'une bataille, le drapeau sera mi-américain, mi-allemand. Lorsque vous prenez une position gagnée par l'ennemi, votre drapeau flotte au-dessus de cette position.

Barre d'outils

La barre d'outils de Close Combat, située à droite de la zone d'aperçu, contient des boutons sur lesquels vous pouvez cliquer pour modifier l'affichage de l'écran de jeu et pour donner des ordres à des unités amies. Les boutons de la barre d'outils varient selon que vous êtes en mode **Déploiement** ou en mode **Pendant le jeu**. Pour obtenir des informations spécifiques sur les boutons de la barre d'outils et leur utilisation, consultez la section « Utilisation de la barre d'outils ».

Menu de commandes

Le menu de commandes vous permet de donner des ordres à des unités amies. Le menu de commandes apparaît lorsque vous positionnez le pointeur de la souris sur une unité et que vous cliquez dessus tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Pour donner un ordre à l'unité sélectionnée, faites glisser la souris vers vous pour sélectionner l'ordre souhaité dans le menu, puis relâchez le bouton de la souris. Pour obtenir des informations spécifiques sur le menu de commandes, consultez la section « Donner des ordres ».



Écrans de contrôle de l'écran de jeu

Cinq écrans de contrôle figurent dans l'écran de jeu :

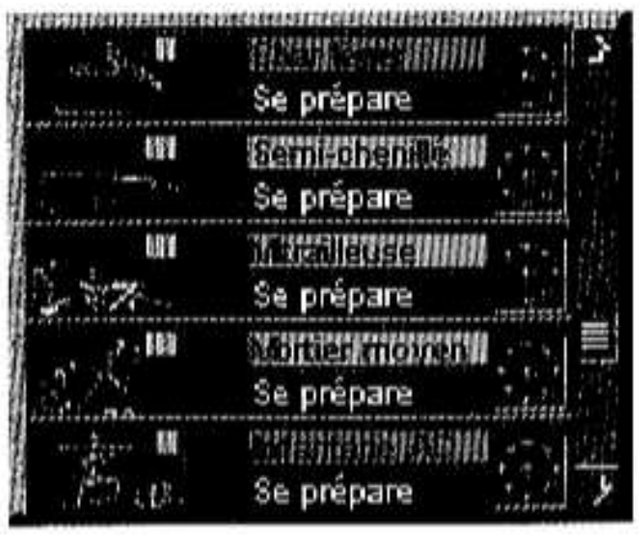
- Écran de contrôle des groupes de combat
- Écran de contrôle des soldats
- Écran de contrôle de message
- Écran de contrôle de la vue d'ensemble
- Écran de contrôle de zoom

Les écrans de contrôle qui sont affichés lorsque vous jouez à Close Combat dépendent des paramètres de votre écran. Si vous jouez en 640 x 480, vous ne verrez que les écrans de contrôle relatifs au groupe de combat, au soldat et au message. Si vous jouez en 800 x 600, vous verrez en plus l'écran de contrôle de la vue d'ensemble. Enfin, si vous jouez en 1024 x 768 ou plus, vous verrez également l'écran de contrôle de zoom.

Avant de décrire le mode d'emploi des écrans de contrôle de Close Combat, il est important de comprendre le rôle de la couleur dans les écrans relatifs au groupe de combat, au soldat et au message. La couleur fournit des informations sur les performances (dans les écrans de contrôle relatifs au groupe de combat et au soldat). Elle permet également de définir l'urgence d'un message (dans l'écran de contrôle de message). Le vert indique que le groupe de combat et les soldats qui le composent sont en bonne condition physique et psychologique. Le blanc est réservé au message le moins prioritaire de l'écran de contrôle de message.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Dans les écrans de contrôle relatifs au groupe de combat et au soldat, le rouge indique le niveau de performance le plus faible, c'est-à-dire la mort. Dans l'écran de contrôle relatif au message, cette couleur indique un message de haute priorité.



Écran de contrôle des groupes de combat

Cet écran répertorie les groupes de combats qui composent vos forces au cours d'une bataille. Chaque groupe est représenté par un tableau. Chaque tableau se compose de zones dans lesquelles sont indiquées le nom, le type, la qualité, l'état actuel du groupe de combat ainsi qu'un indicateur de la menace adverse. Pour plus d'informations sur l'utilisation de cet écran de contrôle en cours de partie, consultez la section « Utilisation de l'écran de contrôle des groupes de combat ».

Les sections suivantes décrivent les différentes zones qui composent l'écran de contrôle des groupes de combat.

Icône de groupe de combat

L'icône de groupe de combat est une représentation graphique des hommes ou des véhicules qui composent le groupe de combat. Par exemple, un groupe de soldats indique un groupe de combat d'infanterie alors que deux soldats et un mortier signalent un groupe de combat de mortier. Les véhicules comprennent des chars, des chasseurs de chars, des semi-chenillés et autres groupes de combat motorisés.

Une à quatre barres jaunes sont affichées dans le coin supérieur droit de l'icône du groupe de combat. Ces barres indiquent la performance globale du groupe de combat : plus le nombre de barres est élevé, meilleure est la performance. La performance du groupe de combat ne signifie pas la puissance de feu du groupe de combat mais l'efficacité de l'unité en fonction de l'expérience et du moral général des hommes. L'expérience varie entre l'élite (les plus expérimentés) et les appelés (les moins expérimentés).Le moral général correspond au moral du groupe de combat au début de la bataille et traduit la volonté des soldats de se battre.

Si un groupe de combat commence une campagne en étant peu performant mais qu'il remporte une bataille, il peut augmenter ses performances, ce qui se traduira par un nombre de barres jaunes plus important pour les prochaines batailles. Inversement, les groupes de combat d'élite peuvent perdre de leur performance lorsque les soldats tués ou blessés sont remplacés par de nouveaux soldats. Si les nouvelles recrues sont efficaces sur le terrain, la performance du groupe de combat peut retrouver son niveau initial.

Lorsque vous commencez une campagne, votre nom est enregistré sous celui du chef de votre camp. Vous devenez membre d'un groupe de combat d'élite. Vous ne pouvez pas être tué mais vous pouvez être blessé ou momentanément invalide pendant une bataille donnée. Si vous jouez une campagne, vos blessures guériront miraculeusement afin que vous soyez rétabli pour la bataille suivante.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les groupes de combat sont classés selon les caractéristiques suivantes :

Caractéristiques	Description
Stress	Chaque groupe de combat vit des événements stressants, comme : Barrage d'artillerie—Pris sous le feu de l'artillerie. Pris dans une embuscade—Attaqué à découvert par un ennemi inconnu. Inférieur en nombre—Ennemis visiblement plus nombreux que les groupes de combat amis. Attaque de blindés—Pris sous le feu d'un char. Encerclé—Pris sous les feux croisés de l'ennemi. Exposé—Immobilisé par les tirs sans réelle possibilité de se mettre à couvert.
Anti-stress	Les événements suivants réduisent l'effet du stress : Supériorité en nombre—Groupes de combat amis plus nombreux que l'ennemi. Embuscade—Attaque d'un groupe de combat ennemi à découvert. Cohésion—L'aptitude générale du groupe de combat à combattre. Les pertes et le stress s'accumulant, la cohésion du groupe de combat se réduit. Cette baisse de cohésion se répercute sur l'aptitude au combat de tous les soldats du groupe de combat. Le degré de cohésion du groupe de combat est représenté par la couleur de fond de la zone de tableau Type de groupe de combat. Comme toujours dans Close Combat, le vert est positif (forte cohésion), le rouge est négatif et le noir indique une incapacité totale. Ordres—Ordre donné au soldat par l'intelligence artificielle de Close Combat ou par le joueur. Importance de l'ordre—L'importance de l'ordre est fonction du commandement général du camp, avec un bonus si le joueur est à l'origine de l'ordre. Action—Ce que le groupe de combat est en train de faire et qui peut ou non correspondre à vos ordres. Pour plus d'informations, consultez la section « Théorie de Close Combat », du chapitre 1, « À propos de Close Combat ».

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Grade du chef

Un insigne indique le grade du chef du groupe de combat. Le commandant de tout groupe de combat peut commander un ou plusieurs groupes de combat. En tant que commandant de compagnie, vous êtes le chef le plus gradé, mais on trouve aussi des chefs de section, d'escouade, de groupe de combat ainsi que des sous-chefs de groupe de combat. Les chefs de section, commandent quatre groupes de combat ou plus, les chefs d'escouade, de deux à quatre, tandis que les chefs de groupes de combat ne commandent que leur groupe de combat.

Si un chef est neutralisé, les subalternes sont « promus » pour suppléer à cette vacance. Le grade le plus bas est celui de sous-chef (infanterie) ou auxiliaire (unités motorisées). Si l'un de ces chefs subalternes se trouve à son tour neutralisé, un appelé est « promu » pour prendre sa place.

Si aucun grade n'est affiché, le groupe de combat est commandé par un chef de groupe de combat. Ce dernier peut donner des ordres uniquement aux hommes de son groupe. Il ne peut rallier les hommes d'autres groupes de combat. Si un grade est affiché, le groupe de combat est commandé par un chef d'escouade (ou de grade supérieur). Le pouvoir des chefs d'escouade s'étend à tous les groupes de combat qui sont sous leurs ordres.

Vous pouvez également déterminer la position hiérarchique d'un chef de groupe de combat par la taille du cercle de commandement qui entoure chacun d'eux. Si le cercle est large, le chef du groupe de combat est aussi commandant de compagnie. Un cercle moyen représente un chef de section ou adjudant. Si le cercle est petit, il s'agit d'un chef d'escouade. La performance du chef, indiquée par la couleur du cercle, varie entre le vert (le meilleur) et le rouge (le plus médiocre).

Type de groupe de combat

Le type de groupe de combat est affiché sur un fond de couleur. La couleur rend compte de la cohésion du groupe de combat à un moment donné. Voici les principaux types de groupes de combat :

- Char (char, chasseur de char ou artillerie motorisée)
- Véhicule (semi-chenillé, voiture blindée ou véhicule léger)
- Canon (antichar, artillerie, artillerie antiaérienne, obusier)
- Mitrailleuse (M 42, cal. 30, cal. 50)
- Mortier (8 cm, 60 mm)
- Infanterie antichar (bazooka, Panzerschreck)
- Infanterie lourde (assaut, Sturmgruppe)
- Infanterie moyenne (BAR)
- Infanterie légère (fusil)
- Véhicule de reconnaissance
- Tireur d'élite

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Ordre en cours

Le tout dernier ordre que vous avez donné à un groupe de combat est affiché sous le type de groupe de combat, à moins que l'ordre ne soit déjà exécuté ou que le groupe de combat ait décidé de désobéir. Les ordres sont affichés en couleur. Si le texte apparaît en vert, le groupe de combat suit vos ordres. Si le texte apparaît en rouge, cela signifie que le groupe de combat agit délibérément contre votre ordre du fait des conditions rencontrées sur le terrain. Si le texte apparaît en blanc, cela signifie que vous n'avez donné aucun ordre au groupe de combat, ou que l'ordre que vous aviez donné a été exécuté. Dans ce cas, le groupe de combat jouera en mode **Se défendre** (Embuscade pour les Allemands) et sélectionnera des cibles en fonction des conditions rencontrées sur le terrain.

Indicateur de menace adverse

La rosace située à droite du type de groupe de combat et des ordres en cours est un indicateur de menace adverse. Il s'agit d'une rosace octogonale. Les huit points de la rosace représentent huit directions : nord, nord-est, est, sud-est, sud, sud-ouest, ouest, nord-ouest.

Ces huit points, verts en début de partie, deviennent rouges lorsqu'un groupe de combat est menacé par l'ennemi. Un groupe de combat est menacé dès qu'il aperçoit l'ennemi ou est la cible de ses tirs. Par exemple, si l'un de vos groupes de combat aperçoit les troupes ennemies au nord, le point nord de la rosace devient rouge. Si votre groupe de combat est pris sous les feux adverses, le point cardinal approprié et le centre de la rosace deviennent rouges.

Quand vous commencez une partie, tous les groupes de combat américains recherchent les menaces éventuelles à l'aide d'un arc de 90 degrés pointé vers l'ouest (en direction des Allemands). Tous les groupes de combat allemands font de même en dirigeant leur arc vers l'est (vers les positions américaines).

Si vous donnez l'ordre de défendre à un groupe de combat, vous devez définir manuellement l'arc que le groupe de combat utilise pour repérer les menaces éventuelles. Un cercle bleu apparaît et vous permet de définir la largeur de l'arc.

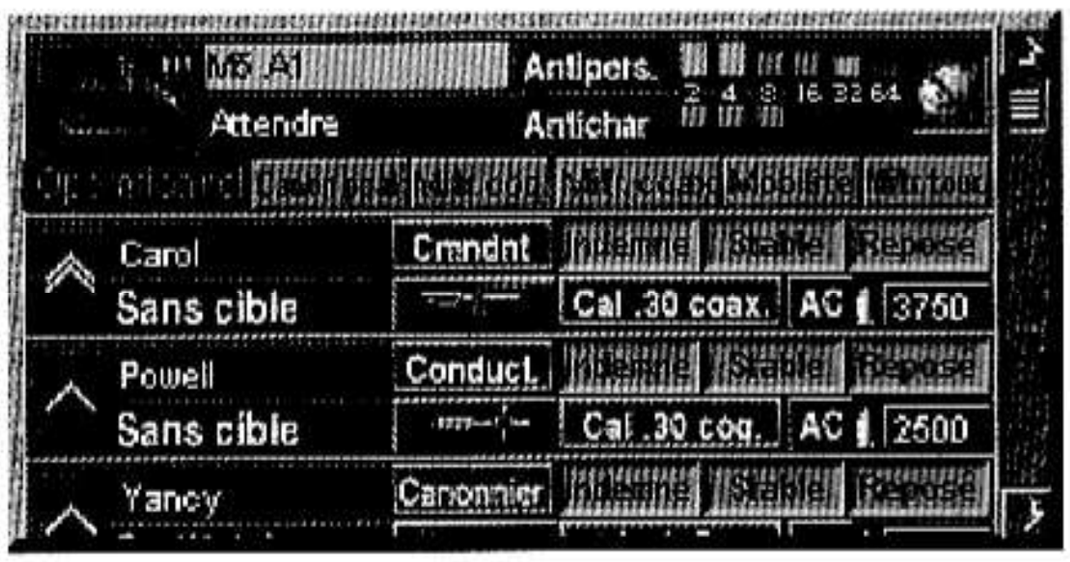
Cet arc permet de balayer le terrain à la recherche d'abris et de points d'embuscade potentiels. L'arc de recherche fonctionne de la même manière que celui qui repère les menaces. Par exemple, en début de partie, tous les groupes de combat américains balayent le terrain sur un arc de 90 degrés vers l'ouest et les Allemands font de même vers l'est.

Lorsque vous entamez une partie, vos groupes de combat commencent par repérer les menaces et les couvertures possibles. Par exemple, si un groupe de combat commence la bataille en rase campagne, il balaye le terrain à l'aide de son arc de recherche puis gagne l'endroit le plus proche qui lui permettra de se mettre à couvert. S'il y a un muret de pierres à vingt mètres et un bâtiment de pierres à cinquante mètres, le groupe de combat rejoindra le muret du fait de sa

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

proximité, même s'il offre une moindre protection. Cependant, si l'arc de recherche révèle une menace ennemie, le groupe de combat peut se replier à couvert à un autre endroit, car le muret ne le protégera peut-être pas contre les tirs ennemis.

L'arc de recherche d'un groupe de combat change lorsque vous donnez l'ordre Aller à ou Aller vite à. Lorsque vous donnez l'un de ces ordres, le groupe de combat balaye le terrain à 45 degrés de part et d'autre du point vers lequel il a l'ordre d'aller. Par exemple, si vous donnez à un groupe de combat l'ordre d'aller vers le nord, il ne surveillera qu'un arc de cercle de 45 degrés sur la gauche (ouest et nord-ouest) et de 45 degrés sur la droite (est et nord-est).



Écran de contrôle des soldats

Cet écran de contrôle dresse la liste des soldats qui composent les groupes de combat de vos forces. La sélection d'un groupe de combat dans l'écran de contrôle des groupes de combat entraîne l'affichage des membres qui le composent dans l'écran de contrôle des soldats. Il fournit également des informations sur l'état physique des soldats, leur degré de fatigue et leur état psychologique ainsi que des informations sur leurs armes et le niveau de leurs munitions. Pour plus d'informations concernant l'utilisation de cet écran en cours de partie, consultez la section « Utilisation de l'écran de contrôle des soldats ».

L'écran de contrôle des soldats affiche un tableau pour chacun des membres d'un groupe de combat sélectionné. Le tableau Groupe de combat, qui apparaît également dans cet écran, est constitué de zones dans lesquelles sont résumées des informations sur le groupe de combat, motorisé ou d'infanterie. Vous disposerez ainsi d'un tableau Groupe de combat motorisé et d'un tableau Groupe de combat d'infanterie. Pour faire apparaître tous les soldats dans cet écran, utilisez la barre de défilement.

Chaque soldat est contrôlé et évalué en permanence. Les soldats sont classés selon les caractéristiques suivants :

Aptitude	Description
Physique	Augmente l'aptitude à supporter les blessures et à accomplir les tâches sans s'épuiser trop vite.
Mentale	Améliore le temps de réaction en embuscade, l'aptitude à réparer les armes et à les désenrayer, ainsi que la capacité à tirer rapidement des leçons de l'expérience au combat.
Contrôle	Améliore la cohésion d'un groupe de combat, ce qui réduit les risques de désertion.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Moral	Diminue les risques de panique ou de neutralisation sous les tirs ennemis.
Expérience	Optimise l'utilisation du couvert, des armes et le choix des munitions tout en diminuant les risques de blessures.
Compétence	Améliore les chances de toucher les cibles.

Lors d'une campagne ou d'une manœuvre, la condition d'un soldat peut être affectée par l'interaction de ces aptitudes et des tirs de l'adversaire. Les différentes possibilités sont répertoriées dans l'écran de contrôle des soldats.

Condition	Description
Santé	Chaque soldat commence la partie en bonne condition physique. Sa santé se détériore évidemment s'il est blessé.
Neutralisation	Les feux ennemis peuvent amener le soldat à adopter un profil bas et à ne pas riposter.
Moral	Peut rendre un soldat moins obéissant et plus vulnérable.
Fatigue	La fatigue s'accumule lorsque le soldat court ou porte un équipement lourd ; elle diminue lorsqu'il se repose.
Visibilité	Si un soldat est vu par l'ennemi, il risque de se faire tirer dessus. Il existe différents niveaux de visibilité : camouflé (invisible sur la carte), caché (ombres sur la carte) et visible (soldats représentés sur la carte).

Sous le tableau du groupe de combat, motorisé ou d'infanterie, se trouve un tableau d'équipage (unité motorisée) ou de soldat (infanterie) qui décrit chaque membre du groupe de combat sélectionné. Les zones qui composent ces tableaux sont décrites dans la section suivante.

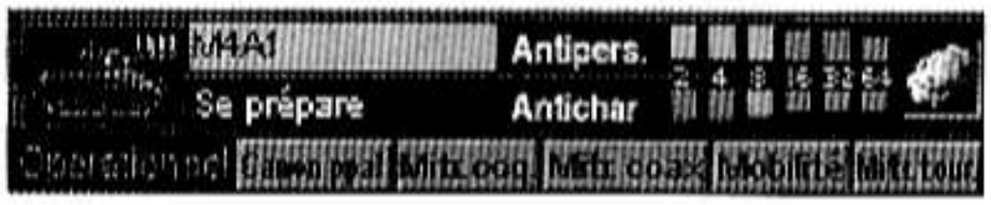


Tableau du groupe de combat motorisé

Le tableau du groupe de combat motorisé comporte les zones suivantes :

Icône de véhicule La même icône de véhicule apparaît dans l'écran de contrôle des groupes de combat.

Nom du véhicule Descriptif plus détaillé que dans l'écran de contrôle des groupes de combat. Les écrans du groupe de combat et des soldats utilisent le même code couleur : vert pour opérationnel, noir pour détruit.

Ordre en cours Identique à la rubrique de l'écran de contrôle des groupes de combat. Affiche le dernier ordre donné ou le dernier ordre que le groupe de

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

combat a décidé d'exécuter. Le code couleur reste le même : le vert indique que le groupe de combat suit votre ordre et le rouge qu'elle agit contre votre ordre, en fonction des conditions rencontrées sur le terrain.

Efficacité et puissance de feu du groupe de combat Ce petit graphique donne une évaluation des armes du véhicule en termes de puissance de feu antipersonnel (Anti pers.) et antichars (Antichar). La puissance de feu d'un véhicule est calculée en fonction des armes qu'il transporte et de l'efficacité de l'équipage. Notez que l'efficacité de la plupart des armes baisse avec la distance.

La puissance de feu est évaluée en fonction de la distance : celle-ci est indiquée en dizaines de mètres (20, 40, 80, 160, 320 et 640 mètres). Des barres colorées indiquent la puissance de feu du véhicule à chacune de ces distances. Une barre verte correspond à une forte puissance de feu, alors qu'une rouge signifie une faible puissance de feu. Les autres couleurs de Close Combat indiquent des degrés de puissance de feu relatifs. Par exemple, l'orange qui apparaît dans le graphique de l'antichar signifie que vous devez viser le flanc ou l'arrière d'un char lourd ennemi pour le détruire. Un trait gris ou une ligne noire signalent que le véhicule n'est pas en mesure d'effectuer ce genre de tir. Par exemple, si un véhicule est hachuré en gris dans la partie antichar du graphique, cela signifie qu'il n'est pas équipé d'armes antichars.

Indicateur de fumigènes Un véhicule ne peut envoyer des fumigènes que s'il porte le symbole Fumigènes.

État du véhicule Il existe sept catégories de classement du véhicule. Une couleur est attribuée au descriptif en fonction de l'état du véhicule. Le tableau suivant répertorie les différents états et les couleurs qui leur sont associées.

État	Descriptif	Couleur
Opérationnel	Prêt pour le combat.	Vert
Endommagé	Blessés dans l'équipage, armes détériorées ou vitesse réduite.	Orange
Immobilisé	Le véhicule ne peut plus avancer.	Rouge
Abandonné	L'équipage a déserté le véhicule ou a été tué.	Rouge
En flammes	Le véhicule brûle.	Rouge
Détruit	L'équipage est mort dans l'explosion du véhicule.	Rouge
Carbonisé	Le véhicule a brûlé.	Rouge

Catégories d'armes. Ces zones répertorient les armes qui équipent le véhicule. Ces dernières sont codées à l'aide des couleurs habituelles : le vert indique que l'arme est opérationnelle, le rouge qu'elle ne l'est pas. Chaque véhicule peut compter une ou plusieurs des armes suivantes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Catégories d'armes	Description
Canon Principal	Arme principale du véhicule. Par exemple, sur un char Tigre, le canon est un 88 mm à grande vitesse initiale.
Mitrailleuse de coque	Mitrailleuse montée dans la coque du véhicule.
Mitrailleuse coaxiale	Mitrailleuse située à côté du canon principal.
Mobilité	Mobilité du véhicule à un moment donné. Le véhicule est mobile ou immobile.
Mitrailleuse anti-air	Mitrailleuse du chef de char située sur la tourelle.

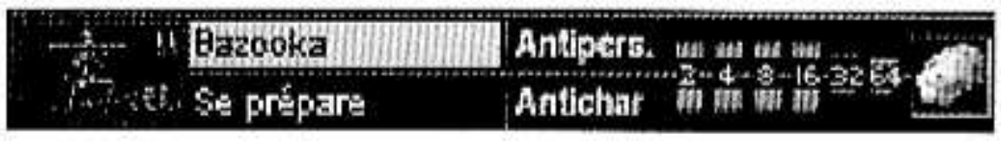


Tableau du groupe de combat d'infanterie

La rubrique relative à l'infanterie comporte les tableaux suivants :

Icône de groupe de combat La même icône figure dans l'écran de contrôle des groupes de combat.

Nom du groupe de combat Descriptif plus détaillé que dans l'écran de contrôle des groupes de combat. Les écrans du groupe de combat et des soldats utilisent le même code couleur : vert pour opérationnel, noir pour détruit.

Ordre en cours Identique à la rubrique de l'écran de contrôle des groupes de combat. Affiche le dernier ordre donné, ou le dernier ordre que le groupe de combat a décidé d'exécuter. Le code couleur reste le même : le vert indique que le groupe de combat suit votre ordre et le rouge qu'elle agit contre votre ordre, en fonction des conditions rencontrées sur le terrain

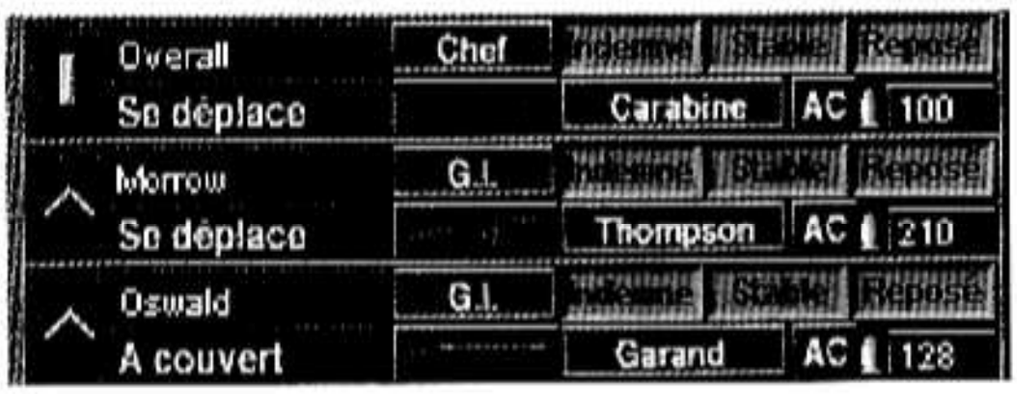
Efficacité et puissance de feu du groupe de combat Ce petit graphique donne une évaluation des armes du véhicule en termes de puissance de feu antipersonnel (Anti pers.) et antichars (Antichar). La puissance de feu d'un véhicule est calculée en fonction des armes qu'il transporte et de l'efficacité de l'équipage. Notez que l'efficacité de la plupart des armes baisse avec la distance.

La puissance de feu est évaluée en fonction de la distance : celle-ci est indiquée en dizaines de mètres (20, 40, 80, 160, 320 et 640 mètres). Des barres colorées indiquent la puissance de feu du véhicule à chacune de ces distances. Une barre verte correspond à une forte puissance de feu, alors qu'une rouge signifie une faible puissance de feu. Les autres couleurs de Close Combat indiquent des degrés de puissance de feu relatifs. Par exemple, l'orange qui apparaît dans le graphique de l'antichar signifie que vous devez viser le flanc ou l'arrière d'un char lourd ennemi pour le détruire. Un trait gris ou une ligne noire signalent que le véhicule n'est pas en mesure d'effectuer ce genre de tir. Par exemple, si un véhicule est hachuré en gris dans la partie antichar du graphique, cela signifie qu'il n'est pas équipé d'armes antichars.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Notez que la plupart des groupes de combat d'infanterie allemands ont des capacités antichars même si aucune arme antichars n'est répertoriée dans l'écran de contrôle des soldats. Ceci tient au fait que de nombreux soldats de l'infanterie allemande se sont vus attribuer des *Panzerfaust* en plus de leur arme principale. Quand les unités allemandes rencontraient des chars ou d'autres véhicules, les soldats pouvaient poser leurs fusils et utiliser le *Panzerfaust*. Cela s'est révélé efficace contre les forces américaines lors de la campagne de Normandie, car les Américains ne savaient jamais quand ils risquaient de se retrouver confrontés à des armes antichars.

Indicateur de fumigènes Un groupe de combat ne peut envoyer des fumigènes ou lancer des grenades uniquement s'il porte le symbole Fumigènes.



Tableaux relatifs au soldat

À chaque membre d'un groupe de combat correspond un tableau relatif au soldat. Ces tableaux sont les mêmes pour les groupes de combat motorisés et d'infanterie. Chaque tableau comporte les zones suivantes :

Icône de grade Insigne indiquant le grade du soldat.

Nom Nom de famille du soldat, sélectionné dans une liste de noms américains ou allemands.

Action en cours Décrit ce que le soldat est en train de faire. Le texte descriptif de l'action est codé selon les couleurs habituelles : le vert indique que le soldat suit votre ordre, le rouge qu'il entreprend une action qui va à l'encontre de votre ordre et le blanc qu'aucun ordre n'a été donné et que le soldat agit en fonction des conditions rencontrées sur le terrain. Le tableau suivant répertorie tous les messages pouvant décrire des actions en cours.

Action en cours	Description
Se déplace	Le soldat se déplace.
Récupère	Le soldat est trop fatigué et doit se reposer.
Recharge	Le soldat recharge son arme.
Vise	Le soldat pointe son arme ou recharge son arme.
Tire	Le soldat tire.
À couvert	Le soldat cherche un meilleur abri.
Attaque	Le soldat avance et tire sur l'adversaire.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

En garde	Le soldat cherche des cibles.
Halte au feu	Le soldat a chargé son arme et aperçoit une cible mais il choisit de ne pas tirer.
Neutralisé	Le soldat est neutralisé par les tirs ennemis (il se met à couvert), mais il est encore prêt à faire feu.
Fixé	Le soldat est immobilisé par les tirs ennemis. Il se cache plus qu'il ne tire.
En fuite	Le soldat, immobilisé, tire rarement et refuse de bouger.
En déroute	Le soldat déserte le champ de bataille.
Paniqué	Le soldat, paniqué, cherche à se mettre à couvert hors de vue de l'ennemi.
Arme enrayée	Le soldat essaye de débloquer une arme enrayée.
Assiste	Le soldat aide un autre soldat à manipuler une arme collective.
Tire sur cible	Le soldat est en train de tirer sur une cible précise.
Tire sur zone	Le soldat tire sur une zone ou un emplacement.
Tire/ss visib.	Le soldat tire sur une cible qu'il ne voit pas.
Charg. vide	Le soldat est à court de munitions.
Sans visibilité	Le soldat ne peut pas voir la cible.
Obstacle ami	La ligne de tir du soldat est bloquée par des soldats amis.
Arme cassée	L'arme du soldat est endommagée.
Sans cible	Le soldat n'a pas de cible en vue.
Rampe	Le soldat rampe pour gagner une destination donnée ou se mettre à couvert.
Embusqué	Le soldat tend une embuscade à l'ennemi.
Camouflé	Le soldat se cache de l'ennemi.
Tire à côté	Le soldat tire un coup de feu qui gâche ses munitions.
Bâtiment	Le soldat (groupe de combat de mortier), se trouve à l'intérieur d'un bâtiment et ne peut pas tirer.
Pas d'armes	Le soldat n'a pas d'arme.
Répare	Le soldat répare son arme.
Ne peut viser	La cible est hors de portée du champ de tir.
Économise	Le soldat, bientôt à cours de munitions, les économise.
Trop proche	Le soldat est trop proche de la cible pour faire feu.
Isolé	Le soldat est isolé de son groupe de combat.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Fonction au sein du groupe de combat Décrit le rôle du soldat au sein de son groupe de combat. Le tableau suivant répertorie ces différentes fonctions.

Fonction	Description
Chef	Chef d'un groupe de combat d'infanterie.
Assistant	Assiste le conducteur d'un véhicule et manipule la mitrailleuse de coque ou assiste le commandant d'un groupe de combat d'infanterie.
Soldat	Soldat de l'infanterie allemande
G.I.	Soldat de l'infanterie américaine
Cmndnt.	Commandant : chef d'un groupe de combat motorisé
Conducteur	Conduit un véhicule
Canonnier	Manipule l'arme principale du véhicule
Chargeur	Charge l'arme principale du véhicule

Les trois composants suivants du tableau décrivent la condition physique du soldat (Santé), son équilibre mental (État psychologique) et son niveau de fatigue (Niveau de fatigue).

Un seul facteur détermine la condition physique d'un soldat : la blessure. Le facteur qui détermine son degré de fatigue est l'effort physique. Par exemple, si vous ordonnez à un groupe de combat de mortier de parcourir rapidement une longue distance, le groupe de combat sera fatigué lorsqu'il aura effectué ce déplacement. Un combat prolongé fatigue aussi les soldats.

Les facteurs qui déterminent l'équilibre psychologique du soldat sont plus complexes. Un bon commandant, des victoires et l'incapacité des tirs ennemis à neutraliser les troupes influent positivement sur l'équilibre psychologique du soldat. Inversement, un mauvais commandant, des tués ou des blessés au sein du groupe de combat et des tirs ennemis paralysants ont des répercussions négatives sur l'équilibre psychologique du soldat.

Santé Décrit la condition physique du soldat. Le tableau suivant décrit les différents états de santé.

Santé	Description
Indemne (fond vert)	Le soldat est physiquement en mesure d'obéir à tous les ordres.
Touché (fond jaune)	Le soldat est légèrement blessé. Il est physiquement capable d'obéir à des ordres mais est moins performant.
Blessé (fond orange)	Le soldat est grièvement blessé et incapable d'exécuter les ordres.
Mort (fond rouge)	Le soldat est mort.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

État psychologique Indique l'équilibre psychologique du soldat. Le tableau suivant décrit les différents états.

État psychologique	Description
Dément (texte rouge sur fond noir)	Le soldat agit de façon irrationnelle au mépris de sa sécurité pour attaquer l'ennemi.
Fanatique (texte orange sur fond noir)	Le soldat agit de façon quelque peu irrationnelle et prend des risques pour agir en héros.
Héroïque (texte jaune sur fond noir)	Le soldat, très offensif au combat, se montre capable d'actes héroïques.
Stable (texte noir sur fond vert)	État du soldat activé par défaut : contrôle absolu de ses moyens.
Paniqué (texte noir sur fond rouge)	Soldat psychologiquement instable, doit faire partied'un groupe pour être efficace.
En déroute (texte noir sur fond rouge)	Le soldat fuit le champ de bataille.

Niveau de fatigue Indique le degré de fatigue du soldat. Ces différents niveaux sont décrits dans le tableau suivant.

Niveau de fatigue	Description
Reposé (fond vert)	Le soldat est bien reposé.
Essoufflé (fond jaune)	Le soldat est momentanément essoufflé mais ne tardera pas à récupérer.
Épuisé (fond rouge)	Le soldat est si fatigué que ses performances s'en ressentent.

Icône d'arme Schéma de l'arme équipant le soldat.

Nom de l'arme Descriptif de l'arme portée par le soldat.

Type de munitions Décrit le type de munitions utilisé par les soldats d'infanterie, les membres d'un groupe de combat doté d'une arme collective ou l'équipage d'un véhicule. Il existe cinq types de munitions, comme l'indique le tableau suivant.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Type de munitions	Description
AC	Antichar.
AP	Antipersonnel : utilisée contre l'infanterie, les véhicules légers et les bâtiments.
ACHV	Antichar haute vélocité : utilisées contre les chars, les chasseurs de chars et l'artillerie motorisée. Inefficace contre l'infanterie en rase campagne, mais parfois efficace contre l'infanterie embusquée dans des bâtiments.
Fumigènes	Obus ou grenades fumigènes : utilisés pour masquer les mouvements des hommes et des véhicules à l'ennemi.
SP	Spécial : inclut les charges de shrapnels et les antichars haute vélocité.

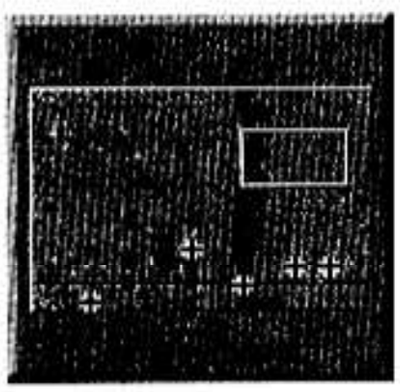
Cartouches Munitions répertoriées dont dispose le soldat appartenant à une unité d'infanterie ou à un équipage.



Écran de contrôle de message

Cet écran de contrôle répertorie les messages envoyés par vos groupes de combat. Vous pouvez ainsi savoir ce qui arrive à vos hommes. Vous recevez des messages lorsque les groupes de combat sont arrivés à destination, lorsqu'ils se retrouvent sous les tirs adverses et lorsqu'un char touche une cible. Pour plus d'informations sur l'utilisation de cet écran de contrôle, consultez-la section « Utilisation de l'écran de contrôle de message ».

Le texte du message apparaît en couleur en fonction de son importance. Le rouge indique les messages les plus importants tandis que le vert indique les moins importants. Vous pouvez filtrer les moins importants si vous le désirez. Pour ce faire, utilisez les boutons de couleur, qui utilisent le code couleur habituel, et qui sont situés dans la partie supérieure de l'écran de message.



Écran de contrôle de vue d'ensemble

Cet écran de contrôle opère un zoom arrière sur la carte de la bataille. Cet écran apparaît si vous jouez sur un écran d'une résolution minimum de 800 x 600. Pour plus d'informations sur l'utilisation de cet écran en cours de partie, consultez la section « Utilisation de l'écran de contrôle de vue d'ensemble »

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

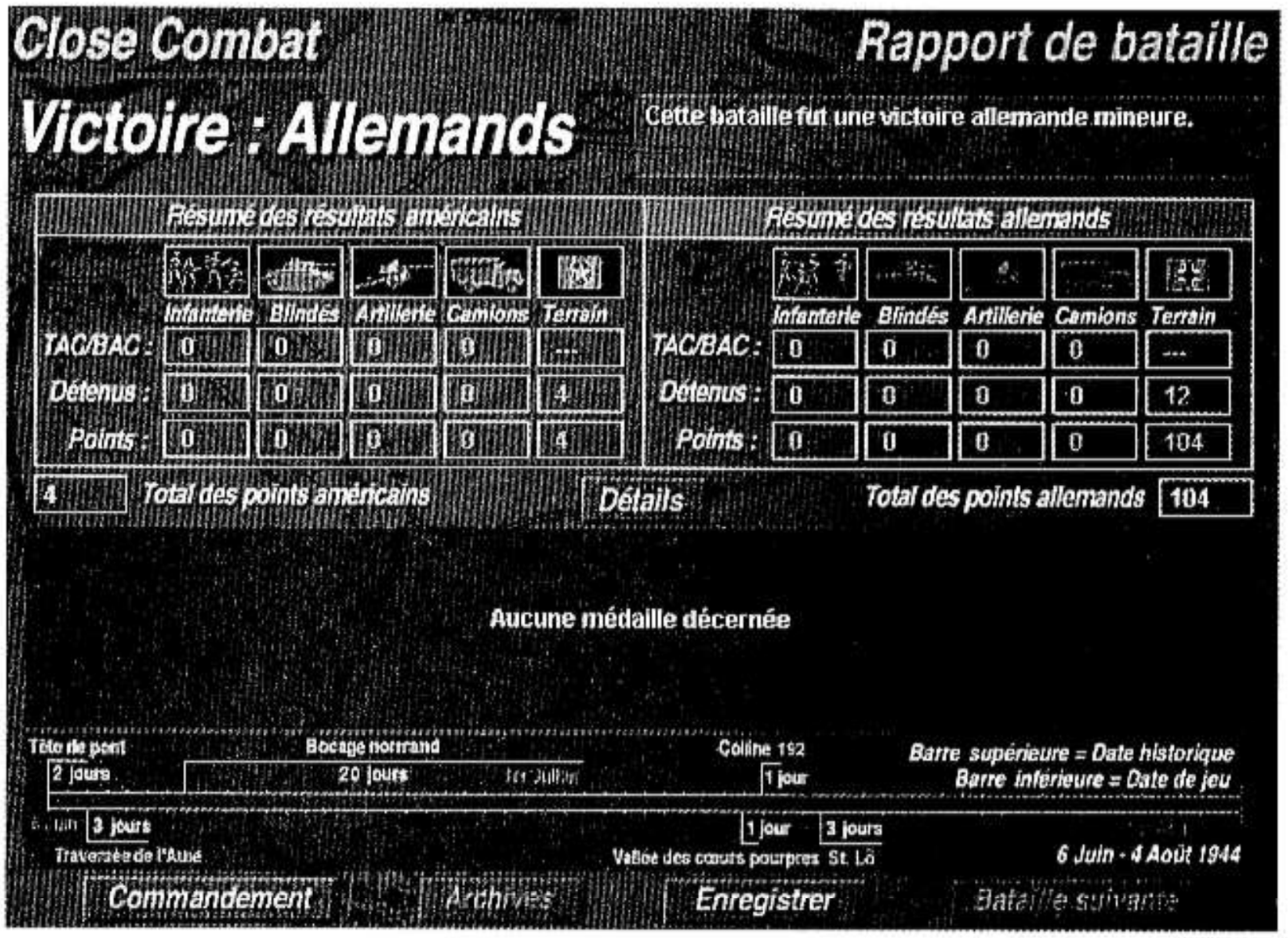
Écran de contrôle du zoom



Quand la zone d'aperçu apparaît en mode d'affichage normal, l'écran de contrôle de zoom affiche une vue élargie de l'endroit où se trouve le pointeur de la souris. Lorsque vous faites un zoom avant ou arrière de la zone d'aperçu, l'écran de contrôle du zoom est vide.

Écran Rapport de bataille

Cet écran apparaît à la fin de chaque bataille (à moins que vous n'ayez cliqué sur **Abandonner la bataille**, auquel cas c'est l'écran Commandement qui apparaît). L'écran Rapport de bataille vous permet d'obtenir les résultats de la dernière bataille accomplie. Cet écran vous permet d'accéder à l'écran Rapport de bataille détaillé, de revenir à l'écran Commandement, de passer à la bataille suivante (campagnes seulement), ou d'enregistrer une bataille sous le mode **Reprendre**. L'écran Rapport de bataille comporte les éléments décrits dans les sections suivantes.



Informations relatives à la victoire

Cette partie de l'écran Rapport de bataille affiche le nom du camp vainqueur et le type de victoire remportée (décisive, majeure ou mineure).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Résumés des résultats

L'écran Rapport de bataille présente deux résumés de résultats : un pour l'armée américaine, un autre pour l'armée allemande. Ces résumés affichent les points marqués par chaque camp en fonction des pertes infligées et du terrain conquis. Le total des points affiché correspond à la somme des points marqués par chaque camp. Pour plus d'informations, consultez la section « Décompte des points ».

Bouton Détails

L'écran Rapport de bataille détaillé apparaît lorsque vous cliquez sur ce bouton. Pour plus d'informations, consultez la section « Écran Rapport de bataille détaillé ».

Chronologie historique

La chronologie historique vous montre le temps qu'a pris l'avancée des Américains d'Omaha Beach à Saint-Lô. C'est contre cette chronologie que vous luttez lors d'une campagne. Si vous jouez dans le camp américain, votre objectif est de reprendre Saint-Lô en 43 jours ou moins. Si vous jouez dans le camp allemand, votre objectif sera de forcer les Américains à mettre plus de 43 jours pour reprendre Saint-Lô.

Bouton Commandement

Le bouton **Commandement** fait apparaître l'écran du même nom.

Bouton Enregistrer

Le bouton **Enregistrer** permet d'enregistrer une bataille pour qu'elle puisse être reprise ultérieurement. Cette bataille est une bataille terminée que vous pouvez rejouer. Vous pouvez, à tout moment de la partie, donner des ordres, ce qui interrompt la lecture de cette bataille et vous donne l'opportunité de terminer la partie comme s'il s'agissait d'une manœuvre. Pour plus d'informations, consultez la section « Reprendre ».

Bouton Bataille suivante

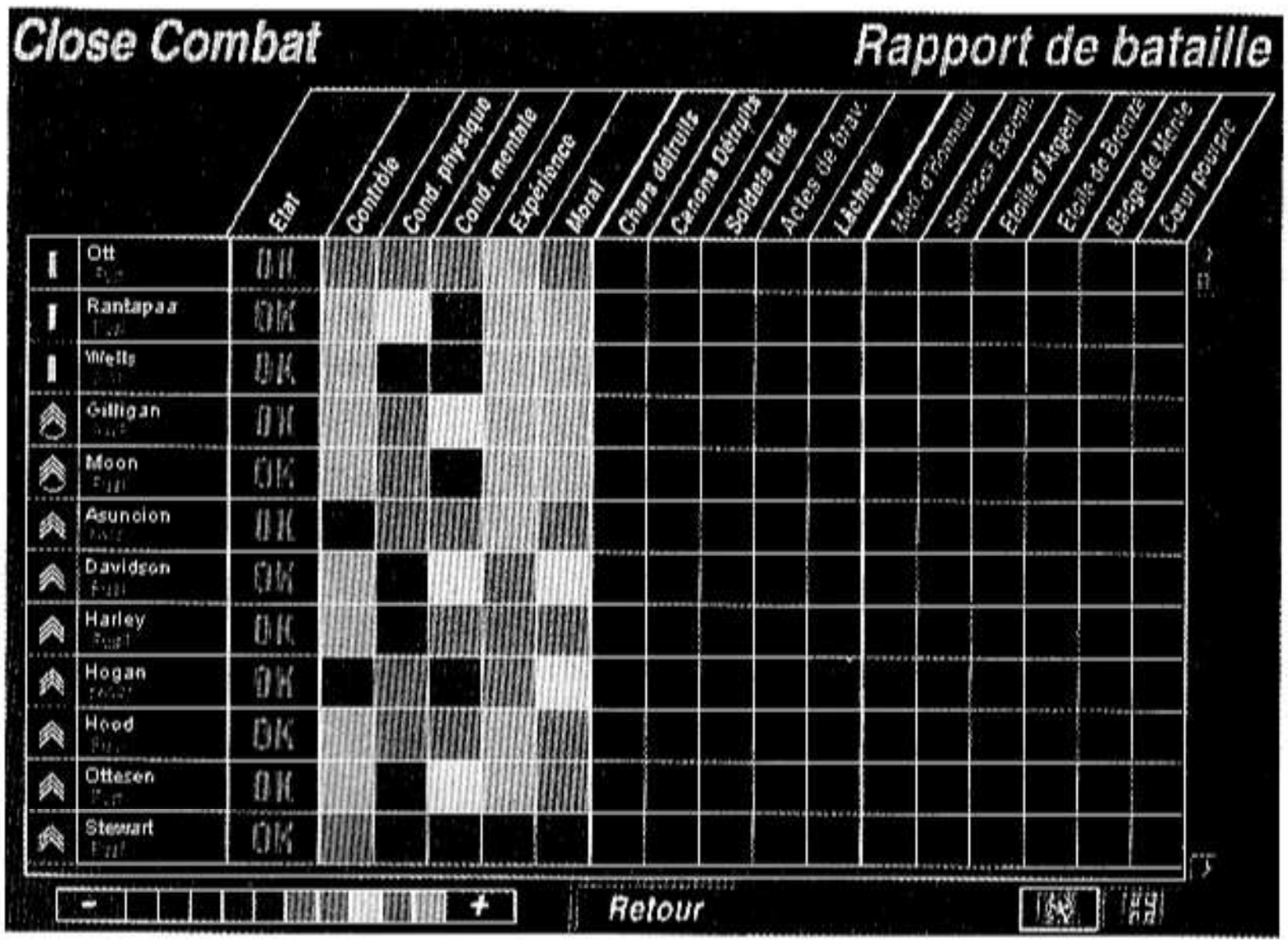
Vous ne pouvez utiliser le bouton **Bataille suivante** qu'au cours d'une campagne. Cliquez sur ce bouton pour lancer la bataille suivante de la campagne sans faire disparaître l'écran Commandement.

Écran Rapport de bataille détaillé

Pour afficher l'écran Rapport de bataille détaillé, cliquez sur le bouton **Détails** dans l'écran Rapport de bataille. Cet écran fournit des informations détaillées sur l'état physique et psychologique, les résultats et les performances de chacun des soldats se trouvant sous vos ordres. Cet écran vous paraîtra impressionnant

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

à première vue, mais vous le trouverez vite utile pour comprendre comment Close Combat détermine la cohésion, la performance d'un groupe de combat et les résultats.



L'écran Rapport de bataille détaillé comporte un bouton **Retour**, une échelle de couleurs, des boutons représentant les camps (américain et allemand) et un tableau de rapport.

Bouton Retour

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Retour**, l'écran Rapport de bataille apparaît. Pour plus d'informations, consultez la section « Écran Rapport de bataille ».

Échelle de couleurs

L'échelle de couleurs représente différents niveaux de performance : bon (vert), mauvais (rouge), mort ou détruit (noir). Ces couleurs, ainsi que le texte qui les accompagne, sont utilisées dans tous les écrans de contrôle de Close Combat afin de rendre compte de l'état de santé du soldat, de son degré de fatigue, de son état psychologique, de son expérience et de son moral. Ces couleurs permettent aussi de définir la cohésion et la performance d'un groupe de combat ainsi que l'importance des messages.

Boutons de représentation des camps

Deux boutons représentant les camps américain et allemand figurent sur l'écran Rapport de bataille détaillé. Si vous cliquez sur le bouton représentant le camp américain, tous les soldats américains seront affichés dans le tableau. Si vous cliquez sur le bouton représentant le camp allemand, tous les soldats allemands seront affichés dans le tableau.

Tableau du rapport de bataille

Le tableau du rapport de bataille est constitué de lignes et de colonnes. Les lignes indiquent les soldats qui se trouvent sous vos ordres. Les colonnes fournissent des informations relatives à l'état physique et psychologique du soldat, ses résultats et ses performances.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le texte (en lettres et en chiffres), les symboles et les couleurs servent, individuellement et en combinaisons, à donner des indications sur l'état physique et psychologique d'un soldat, ses résultat et ses performances.

Grade et Nom Les deux premières colonnes du tableau Rapport de bataille ne portent pas de titre. La première colonne indique le grade du soldat. Ce grade est représenté par les insignes utilisées dans les armées allemandes et américaines au cours de la Deuxième Guerre mondiale. La deuxième colonne affiche le nom de famille du soldat.

Les colonnes restantes portent un titre et sont décrites dans les sections suivantes.

État physique L'état physique d'un soldat est indiqué à l'aide de textes et des symboles décrits ci-dessous :

OK	Le soldat est en bonne condition physique.
+	Le soldat est légèrement blessé.
++	Le soldat est grièvement blessé (neutralisé).
TAC	Le soldat a été tué dans l'action.
Drapeau	Un drapeau blanc signale qu'un soldat a été fait prisonnier.

Les cinq colonnes suivantes indiquent les performances de chaque soldat : Contrôle, Condition physique, Condition mentale, expérience et moral.

Contrôle Indique l'aptitude du soldat à diriger et à rallier des groupes de combat. Différentes couleurs rendent compte de cette aptitude. Le vert indique l'aptitude la plus forte, le noir la plus faible. Une flèche symbolise les progrès ou les reculs enregistrés dans ce domaine à la fin d'une bataille. Une flèche ascendante signifie que cette aptitude s'est améliorée. Une flèche descendante signifie qu'elle a baissé.

Condition physique Reflète l'aptitude du soldat à mener des actions épuisantes sans se fatiguer rapidement et à supporter les blessures qui pourraient arrêter des hommes moins résistants. Le vert indique une condition physique excellente, le noir que le soldat est mort. La condition physique peut baisser du fait des blessures subies au combat, et est indiquée par une flèche descendante.

Condition mentale Reflète l'aptitude du soldat à réagir rapidement aux obstacles rencontrés sur le champ de bataille, à tirer les leçons de cette expérience et à les appliquer plus tard. La condition mentale reste toujours la même.

Expérience Les soldats acquièrent de l'expérience au fil des batailles. Le degré d'expérience dépend de leurs performances et de leur aptitude à apprendre (état psychologique). Les performances des soldats expérimentés sont généralement meilleures que celles d'un soldat inexpérimenté. Le vert indique le plus haut degré d'expérience (élite), alors que le noir indique le degré le plus faible (appelé).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Comme les soldats ne peuvent que gagner en expérience, seule la flèche ascendante est affichée.

Moral Par moral du soldat, on entend sa capacité à supporter les affres du champ de bataille et à rester efficace au combat. Le moral peut monter (flèche ascendante) ou baisser (flèche descendante) en fonction du stress subi et de la réaction du soldat. Le vert correspond à un moral très fort, le noir à un moral très bas.

Les cinq colonnes suivantes montrent les résultats obtenus par le soldat au cours de la dernière bataille.

Chars détruits Deux chiffres peuvent apparaître dans cette zone. Le chiffre du haut indique le nombre de chars qu'un soldat a détruits (ou contribué à détruire) au cours de la dernière bataille. Le chiffre du bas indique le total cumulé des chars détruits par le même soldat au cours d'une campagne.

Canons détruits Deux chiffres peuvent apparaître dans cette zone. Le chiffre du haut indique le nombre de canons qu'un soldat a détruits (ou contribué à détruire) au cours de la dernière bataille. Le chiffre du bas indique le total cumulé des canons détruits par le même soldat au cours d'une campagne.

Soldats tués Deux chiffres peuvent apparaître dans cette zone. Le chiffre du haut indique le nombre d'adversaires qu'un soldat a tués au cours de la dernière bataille. Le chiffre du bas indique le total cumulé des adversaires tués par le même soldat au cours d'une campagne.

Actes de bravoure Deux chiffres peuvent apparaître dans cette zone. Le chiffre du haut indique le nombre de fois où le soldat a fait preuve de bravoure au cours de la dernière bataille. Le chiffre du bas indique le total cumulé des actes de bravoures au cours d'une campagne.

Lâcheté Deux chiffres peuvent apparaître dans cette zone. Le chiffre du haut indique le nombre de fois où le soldat a fait preuve de lâcheté au cours de la dernière bataille. Le chiffre du bas indique le total cumulé des actes de lâcheté au cours d'une campagne.

Les six colonnes suivantes donnent une indication sur le comportement du soldat en fonction des médailles acquises. Les médailles sont décernées pour récompenser des actes de bravoure ou des blessures.

Médaille d'honneur (Américains) La plus haute distinction décernée aux militaires américains. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Service exceptionnel (Américains) Récompense la bravoure. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Étoile d'argent (Américains) Récompense la bravoure. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Étoile de bronze (Américains) Récompense la bravoure. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Badge de mérite (Américains) Récompense la bravoure. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Cœur pourpre (Américains) Décernées aux soldats blessés. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Croix de chevalier (Allemands) La plus haute distinction décernée aux militaires allemands. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Croix en or (Allemands) Récompense la bravoure. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Croix de fer 1re cl.(Allemands) Récompense la bravoure. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Croix de fer 2e cl.(Allemands) Récompense la bravoure. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Badge de bravoure (Allemands) Récompense la bravoure. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne.

Badge de blessure (Allemands) Décernée aux soldats blessés. Le nombre affiché correspond au total cumulé de médailles décernées au cours d'une campagne. Notez que contrairement au Cœur pourpre, le Badge de blessure n'est décerné qu'aux soldats grièvement blessés ou estropiés au combat.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Démarrage d'une partie

Les sections qui suivent fournissent les instructions nécessaires pour lancer des manœuvres, des campagnes et des batailles à reprendre.

Début d'une manœuvre

La procédure de départ d'une manœuvre suppose que vous ayez déjà lancé Close Combat et que l'écran Commandement soit affiché.

Pour débuter une manœuvre

1 Dans l'écran Commandement, cliquez sur le bouton **Manœuvres** (le mode **Manœuvres** est activé par défaut).

Les manœuvres disponibles apparaissent dans la liste déroulante.

2 Cliquez sur la manœuvre que vous désirez jouer dans la liste déroulante.

La manœuvre est sélectionnée et la barre d'état affiche : « Jouer la manœuvre [nom de la manœuvre] Bataille [#] en tant que [américain ou allemand] en niveau [difficulté]. ».

3 Sélectionnez le camp dans lequel vous souhaitez jouer en cliquant sur le bouton représentant le camp américain ou allemand.

4 Sélectionnez le nombre de joueurs en cliquant sur le bouton représentant un joueur ou deux joueurs.

Pour plus d'informations sur la façon de configurer une partie à deux joueurs, consultez la section « Jouer à deux ».

5 Sélectionnez le niveau de difficulté en cliquant sur le bouton **Facile**, **Normal**, **Difficile** ou **Personnaliser** (consultez la section « Définir le niveau de difficulté »).

Si vous cliquez sur le bouton **Personnaliser**, la boîte de dialogue **Personnaliser le niveau de difficulté** apparaît pour vous permettre de personnaliser la force des Américains et des Allemands. Vous pouvez choisir les options suivantes : faire en sorte que les unités ennemies soient toujours visibles, que les renseignements sur l'ennemi soient toujours disponibles, que les unités amies obéissent toujours à vos ordres et soient toujours intrépides.

6 Cliquez sur le bouton **Jouer**.

L'écran de jeu apparaît et Close Combat est en mode **Déploiement**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

7 Déployez vos groupes de combat là où vous le souhaitez, puis cliquez de nouveau sur le bouton **Jouer**.

La manœuvre est lancée. Vous pouvez commencer à donner vos ordres.

Définir le niveau de difficulté

Vous pouvez définir le niveau de difficulté de chaque partie. Lorsque vous cliquez sur le bouton **Personnaliser** de l'écran Commandement, la boîte de dialogue **Personnaliser le niveau de difficulté** apparaît.

Les éléments de la boîte de dialogue **Personnaliser le niveau de difficulté** sont décrits dans les sections suivantes.

Force américaine

Cette liste vous permet de sélectionner la force des troupes américaines. Les niveaux de force proposés sont : très fort, fort, normal (activé par défaut), faible et très faible.

Pour définir la force américaine

1 Cliquez sur la flèche de la zone **Puissance** dans la zone **Options Américaines**.

Le niveau Normale est affiché par défaut dans la liste.

2 Cliquez sur la flèche ascendante ou descendante pour afficher le niveau de force souhaité.

3 Positionnez le pointeur de la souris sur la force désirée.

La force souhaitée est sélectionnée.

4 Cliquez sur l'option ou appuyez sur **Entrée**.

La force sélectionnée apparaît dans la zone de texte.

Force allemande

Cette zone de liste vous permet de sélectionner la force des troupes allemandes. Les niveaux de force proposés sont : très fort, fort, normal (activé par défaut), faible et très faible.

Pour définir la force allemande

1 Cliquez sur la flèche de la zone **Puissance** dans la zone **Options Allemandes**.

2 Lorsque la liste apparaît, le niveau Normal est affiché par défaut dans la liste.

3 Cliquez sur la flèche ascendante ou descendante pour afficher le degré de force souhaité.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

4 Pointez le pointeur de la souris sur la force désirée.
La force souhaitée est sélectionnée.

5 Cliquez sur l'option ou appuyez sur **Entrée**.

La force sélectionnée apparaît dans la zone de texte.

Les unités américaines obéissent toujours aux ordres

Activez cette case à cocher pour que les unités américaines vous obéissent toujours, quel que soit le contexte sur le champ de bataille.

Pour programmer les unités américaines afin qu'elles obéissent toujours aux ordres

- Cliquez sur la case à cocher. L'option est activée lorsque la case à cocher affiche une croix.

Les unités américaines sont intrépides

Activez cette case à cocher pour que les unités américaines soient toujours intrépides, quel que soit le contexte sur le champ de bataille.

Pour programmer les unités américaines pour qu'elles soient intrépides

- Cliquez sur la case à cocher. L'option est activée lorsque la case à cocher affiche une croix.

Les unités allemandes obéissent toujours aux ordres

Activez cette case à cocher pour que les unités allemandes obéissent toujours aux ordres, quel que soit le contexte sur le champ de bataille.

Pour programmer les unités allemandes afin qu'elles obéissent toujours aux ordres

- Cliquez sur la case à cocher. L'option est activée lorsque la case à cocher affiche une croix.

Les unités allemandes sont intrépides

Activez cette case à cocher pour que les unités allemandes soient toujours intrépides, quel que soit le contexte sur le champ de bataille.

Pour programmer les unités allemandes pour qu'elles soient intrépides

- Cliquez sur la case à cocher. L'option est activée lorsque la case à cocher affiche une croix.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les soldats ennemis sont toujours visibles

Activez cette case à cocher pour que les unités ennemies soient toujours visibles dans la zone d'aperçu.

Pour programmer les soldats ennemis afin qu'ils soient toujours visibles

- Cliquez sur la case à cocher. L'option est activée lorsque la case à cocher affiche une croix.

Les renseignements sur l'ennemi sont toujours disponibles

Activez cette case à cocher pour que les informations concernant l'ennemi soient toujours disponibles.

Pour programmer les unités afin que les informations concernant l'ennemi soient toujours disponibles

- Cliquez sur la case à cocher. L'option est activée lorsque la case à cocher affiche une croix.

Début d'une campagne

La première fois que vous démarrez Close Combat, la seule campagne figurant dans la liste déroulante s'intitule Nouvelle campagne. Les campagnes n'apparaissent dans la liste déroulante que lorsque vous les avez enregistrées.

Si vous ne désirez pas regarder la vidéo de déploiement chaque fois que vous démarrez une campagne, sachez que vous pouvez activer ou désactiver les vidéos à l'aide du menu ***Options****. Si une coche apparaît en regard de la commande* ***Vidéos*** *dans le menu* ***Options****, cela signifie que les vidéos sont activées.*

Lorsque vous lancerez une nouvelle campagne ou une campagne enregistrée. Les procédures de lancement des unes et des autres supposent que vous ayez déjà lancé Close Combat et que l'écran Commandement soit affiché.

Pour débuter une nouvelle campagne

1 Sur l'écran Commandement, cliquez sur le bouton **Campagne**.

Toute campagne enregistrée apparaît dans la liste déroulante, l'option **Nouvelle campagne** figurant en haut de la liste.

2 Sélectionnez le camp, le nombre de joueurs et le niveau de difficulté.

3 Dans la liste déroulante, double-cliquez sur **Nouvelle campagne**.

La boîte de dialogue **Nouvelle campagne** apparaît.

4 Tapez le nom de votre commandant, puis appuyez sur TAB.

Le nom du commandant peut comporter jusqu'à 11 caractères alphanumériques.

5 Tapez le nom de votre campagne.

Le nom de la campagne peut comporter jusqu'à 31 caractères alphanumériques.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

6 Cliquez sur **OK**.

La boîte de dialogue **Nouvelle Campagne** disparaît et votre nouvelle campagne s'ajoute à la liste déroulante.

7 Cliquez sur le bouton **Jouer**.

L'affichage est en mode **Déploiement,** puis l'écran de jeu apparaît. Rappelez-vous que la première fois où l'écran de jeu apparaît, la partie est en mode **Déploiement.**

8 Placez vos groupes de combat sur les emplacements souhaités, puis cliquez sur le bouton **Jouer.**

La première mission de la campagne commence.

Pour lancer une campagne enregistrée

1 Sur l'écran Commandement, cliquez sur le bouton **Campagne**.

Toute campagne enregistrée apparaîtra dans la liste déroulante.

2 Dans la liste déroulante, double-cliquez sur le nom de la campagne inachevée que vous désirez jouer.

La campagne inachevée est chargée et l'écran de jeu apparaît avec Close Combat en mode **Déploiement**. Vous avez la possibilité de déplacer vos groupes de combat avant d'entamer la partie.

3 Cliquez sur le bouton **Jouer**.

La campagne reprend et vous pouvez commencer à donner des ordres.

Reprendre une bataille enregistrée

Lorsque vous reprenez une bataille vous pouvez choisir de terminer la lecture de cette bataille et prendre l'initiative à tout moment en donnant un ordre.

Pour reprendre une bataille

1 Sur l'écran Commandement, cliquez sur le bouton **Reprendre**

Les parties enregistrées (batailles à reprendre) apparaissent dans la liste déroulante.

2 Dans la liste déroulante, double-cliquez sur le nom de la bataille que vous désirez jouer.

La lecture de la bataille est activée.

3 Si vous désirez prendre le contrôle de cette bataille, donnez un ordre (Aller à, Aller vite à, Tirer, Fumigènes, Défendre ou Se camoufler).

Close Combat vous informe alors que la lecture de cette bataille est interrompue et que vous prenez le commandement.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Victoires dans Close Combat

Gagner une bataille suppose la prise en compte des critères suivants, classés par ordre décroissant d'importance :

- Casser le moral des forces ennemis (rouge) pour les pousser à l'abandon, tout en maintenant le moral de vos propres troupes (vert ou jaune).
- Défendre les positions gagnées et infliger le plus de pertes possibles à l'ennemi dans le temps imparti.

Remporter une victoire dans Close Combat dépend aussi du type de partie que vous choisissez. Gagner des manœuvres et des batailles suppose la prise en compte des critères énoncés ci-dessus. Lorsque vous jouez une campagne, la chronologie historique de 43 jours, qui correspond au nombre de jours qu'il a fallu aux Américains pour aller d'Omaha Beach à Saint-Lô, vient s'ajouter à ces critères. Si vous jouez en tant qu'Américain et que vous accomplissez les six missions en 43 jours au maximum, vous gagnez la campagne. Si vous mettez plus de 43 jours, les Allemands l'emportent.

Décompte des points

Close Combat note les parties en fonction des pertes infligées (subies) et des positions gagnées et prises (occupées). Les pertes et les positions gagnées sont comptabilisées en fonction du barème suivant.

Américains	Morts, blessés	Prisonniers
Soldats	2	4
Véhicules légers (camions, transporteurs de troupes et semi-chenillés)	5	10
Artillerie	10	20
Véhicules lourds (chars, chasseurs de chars artillerie motorisée)	20	40
Positions gagnées	-	1 à 100

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Allemands	Morts, blessés	Prisonniers
Soldats	3	6
Véhicules légers (camions, transporteurs de troupes et semi-chenillés)	7	15
Artillerie	15	30
Véhicules lourds (chars, chasseurs de chars, artillerie motorisée)	30	60
Positions gagnées	-	1 à 100

Si vous prenez une position gagnée et que vous n'êtes pas mis en déroute, vous recevez le maximum de points pour cette position. Par exemple, si les Américains prennent une position gagnée d'une valeur de 20 points et qu'ils la gardent jusqu'à la fin de la partie, ils marquent 20 points.

Si vous détenez une position gagnée en début de partie et que vous la gardez jusqu'à la fin de la bataille, vous recevrez la moitié des points. Par exemple, si les Allemands conservent une position d'une valeur de 20 points tout au long d'une partie, ils marquent 10 points en fin de partie.

Si les deux camps détiennent la même position gagnée, les Allemands et les Américains divisent les points correspondants. Par exemple, si les Allemands détiennent une position d'une valeur de 20 points au début d'une bataille et qu'Allemands et Américains se la disputent encore à la fin de la bataille, les Américains marquent 10 points (la moitié du total) et les Allemands 5 points (le quart du total).

Le nombre de points attribués à chaque position gagnée dépend de la valeur stratégique de cette dernière. Les positions dotées d'une valeur stratégique nominale valent de 1 à 19 points, celles qui sont dotées d'une valeur stratégique relative valent de 20 à 39 points et celles qui sont dotées d'une valeur stratégique vitale valent de 40 à 100 points. La valeur stratégique d'une position gagnée est indiquée par la taille des caractères de son nom : plus les caractères sont grands, plus la valeur stratégique est importante.

Si l'un des camps est mis en déroute ou s'il choisit de quitter la bataille, le camp adverse marque un quart des points pour toute position gagnée détenue par le groupe de combat qui a décidé de terminer la bataille.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Déploiement des groupes de combat

Le jeu est lancé en mode **Déploiement**. Vous pouvez alors placer vos groupes de combat à n'importe quel emplacement autorisé compris dans votre secteur d'implantation. Par exemple, vous ne pouvez pas déployer de chars dans les bâtiments ou de soldats dans les rivières. Il existe trois types de secteurs d'implantation : contrôlé par l'ennemi (gris foncé), « no man's land » (gris clair) et ami (en clair).

Pour déployer un groupe de combat, sélectionnez le à l'aide de la souris, puis faites le glisser à l'endroit voulu et relâchez le bouton de la souris. Tous les membres du groupe de combat se déploieront pour prendre avantage du terrain sur l'emplacement que vous avez sélectionné et dans les environs.

Lorsque vous avez terminé de déployer vos troupes, cliquez sur le bouton **Jouer** pour lancer la bataille.

Ordres donnés

Peu importe le type de partie choisie - manœuvre, campagne ou bataille à reprendre- vous pouvez donner six ordres à vos groupes de combats : Aller à, Aller vite à, Tirer, Fumigènes, Défendre, Se camoufler. Pour donner un ordre à un groupe de combat, vous devez respecter les trois étapes suivantes :

1 Positionnez le pointeur de la souris sur une unité et cliquez tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

   En cliquant sur une unité ou sur un de ses soldats, vous sélectionnez l'unité. Le menu de commandement apparaît lorsque vous positionnez le pointeur de la souris sur une unité ou un de ses soldats tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

2 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la souris vers vous pour sélectionner l'ordre désiré dans le menu, puis relâchez le bouton dc la souris.

3 Faites glisser la souris pour tracer une ligne de l'unité à sa destination ou à sa cible, puis relâchez le bouton de la souris.

Vous pouvez sélectionner un groupe de combat en cliquant sur l'icône correspondante dans l'écran de contrôle du groupe de combat. Le fait de double-cliquer sélectionne le groupe de combat et le place au centre de la zone d'aperçu.

Ordres Aller à et Aller vite à

Les commandes **Aller à** et **Aller vite à** vous permettent d'indiquer aux groupes de combat l'endroit et la vitesse où vous souhaitez qu'ils se rendent. Le groupe de combat se déplace plus vite si vous donnez l'ordre **Aller vite à**, mais il se fatiguera plus vite. En se déplaçant rapidement, les groupes de combat ont également tendance à être moins attentifs aux tirs ennemis, à ne pas voir l'adversaire et à riposter moins efficacement.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le groupe de combat s'acquittera de façon plus ou moins satisfaisante des ordres **Aller à** et **Aller vite à**, en fonction de différents facteurs : la distance à parcourir, les possibilités de se mettre à couvert, l'efficacité du commandant et les tirs ennemis. Pour une description plus détaillée des facteurs affectant les déplacements d'un groupe de combat, consultez le chapitre 3 « Tactiques ».

Pour donner l'ordre Aller à



*Dès que vous avez sélectionné un groupe de combat, vous pouvez donner l'ordre **Aller à** en appuyant sur z. Pour compléter l'ordre, faites glisser la ligne de destination du groupe de combat à l'endroit voulu, puis cliquez pour positionner l'indicateur de destination.*

1. À l'aide de la souris, pointez sur le groupe de combat que vous désirez déplacer ou cliquez sur le groupe de combat pour le sélectionner.

   Lorsque vous sélectionnez un groupe de combat, la zone d'aperçu entoure d'un cadre bleu chaque membre du groupe de combat. Les chefs d'escouades (ou grades supérieurs) sont en permanence entourés d'un cercle, que le groupe de combat soit sélectionné ou non. L'écran de contrôle des groupes de combat entoure d'un cadre bleu le groupe de combat sélectionné et l'écran de contrôle des soldats affiche les noms des soldats du groupe de combat concerné.
2. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

   Le menu de commandes apparaît.
3. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites-la glisser vers vous et sélectionnez **Aller à** dans le menu de commandes, puis relâchez le bouton de la souris.
4. Faites glisser la ligne de destination de l'emplacement initial du groupe de combat à l'endroit voulu.
5. Cliquez de nouveau sur le bouton de la souris pour placer un indicateur de destination.

   Quand un groupe de combat réussit un déplacement, l'écran de contrôle de message affiche le message « Redéploiement réussi » et l'indicateur de destination disparaît.

Pour donner l'ordre Aller vite à



1. À l'aide de la souris, pointez sur le groupe de combat que vous désirez déplacer rapidement ou cliquez sur le groupe de combat pour le sélectionner.

   Lorsque vous sélectionnez un groupe de combat, la zone d'aperçu entoure d'un cadre bleu chaque membre du groupe de combat . Les chefs d'escouades (ou grades supérieurs) sont en permanence entourés d'un cercle, que le groupe de combat soit sélectionné ou non. L'écran de contrôle des groupes de combat entoure d'un cadre bleu le groupe de combat sélectionné et l'écran de contrôle des soldats affiche les noms des soldats du groupe de combat concerné.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

*Dès que vous avez sélectionné un groupe de combat, vous pouvez donner l'ordre **Aller vite à** en appuyant sur x. Pour compléter l'ordre, faites glisser la ligne de destination du groupe de combat à l'endroit voulu, puis cliquez pour positionner l'indicateur de destination.*

2 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Le menu de commandes apparaît.

3 Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites-la glisser vers vous et sélectionnez **Aller vite à** dans le menu de commandes, puis relâchez le bouton de la souris.

4 Faites glisser la ligne de destination de l'emplacement initial du groupe de combat à l'endroit voulu.

5 Cliquez de nouveau sur le bouton de la souris pour placer un indicateur de destination.

Lorsqu'un groupe de combat réussit un déplacement rapide, l'écran de contrôle de message affiche le message « Redéploiement réussi » et l'indicateur de destination disparaît.

Ordres Tirer et Fumigènes

Pour faire feu sur une unité ennemie spécifique ou sur un emplacement ennemi que l'on suspecte, donnez l'ordre **Tirer**. Pour mettre en place des écrans de fumée qui dissimulent les déplacements de vos forces à l'ennemi, donnez l'ordre **Fumigènes** (si vos groupes de combat disposent de ce type de munitions).

Close Combat utilise deux types de tirs : directs et indirects. Les armes à tir direct nécessitent une ligne de mire dégagée. Les pistolets, fusils, mitrailleuses, mitraillettes, armes antichars et la plupart des armes d'artillerie sont des armes à tir direct. Les mortiers sont des armes à tir indirect. Ils ne nécessitent pas une ligne de mire dégagée pour faire feu sur l'ennemi.

L'efficacité des tirs dépend de différents facteurs : la distance, la couverture, la performance du groupe de combat et les tirs défensifs ennemis. Pour plus d'informations sur les facteurs affectant les tirs et les écrans de fumée, consultez le chapitre 3 « Tactiques ».



Ordre Tirer

1 À l'aide de la souris, pointez sur le groupe de combat sur lequel vous souhaitez tirer ou cliquez sur le groupe de combat pour le sélectionner.

Lorsque vous sélectionnez un groupe de combat, la zone d'aperçu entoure d'un cadre bleu chaque membre du groupe de combat. Les chefs d'escouades (ou grades supérieurs) sont en permanence entourés d'un cercle, que le groupe de combat soit sélectionné ou non. L'écran de contrôle des groupes de combat entoure d'un cadre bleu le groupe de combat sélectionné et l'écran de contrôle des soldats affiche les noms des soldats du groupe de combat concerné.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

2 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Le menu de commandes apparaît.

3 Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites-la glisser vers vous et sélectionnez **Tirer** dans le menu de commandes, puis relâchez le bouton de la souris.

4 Faites glisser la ligne de cible du groupe de combat vers la cible sur laquelle vous souhaitez que le groupe de combat tire.

La ligne de cible est rouge si aucun obstacle ne vient obstruer la ligne de mire ou la ligne de tir, c'est-à-dire entre la cible et le groupe de combat. Si la ligne de cible devient rouge foncé, cela signifie que la ligne de mire est obstruée. Si la ligne de cible passe du rouge ou du rouge foncé au noir, la ligne de tir du groupe de combat est obstruée à l'endroit où la ligne change de couleur.

5 Cliquez pour positionner un indicateur de cible.

Aucun message ne s'affiche lorsque vous donnez l'ordre **Tirer**. La couleur de l'indicateur de cible rend compte de l'efficacité du tir envisagé. Lorsque vous faites glisser l'indicateur vers la cible, il passe du rouge au vert puis au noir, comme le graphique des armes affiché sur l'écran de contrôle des soldats.

*Dès que vous avez sélectionné un groupe de combat, vous pouvez donner l'ordre **Tirer** en appuyant sur c. Pour compléter votre ordre, faites glisser la ligne de cible du groupe de combat à l'endroit voulu, puis cliquez pour positionner l'indicateur de cible.*

Ordre Fumigènes

1 À l'aide de la souris, pointez sur le groupe de combat auquel vous désirez faire lancer des obus ou des grenades fumigènes, ou cliquez sur le groupe de combat pour le sélectionner.



Lorsque vous sélectionnez un groupe de combat, la zone d'aperçu entoure d'un cadre bleu chaque membre du groupe de combat . Les chefs d'escouades (ou grades supérieurs) sont en permanence entourés d'un cercle, que le groupe de combat soit sélectionné ou non. L'écran de contrôle des groupes de combat entoure d'un cadre bleu le groupe de combat sélectionné et l'écran de contrôle des soldats affiche les noms des soldats du groupe de combat concerné.

2 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Le menu de commandes apparaît.

3 Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites-la glisser vers vous et sélectionnez **Fumigènes** dans le menu de commandes, puis relâchez le bouton de la souris.

4 Faites glisser la ligne de cible de l'emplacement du groupe de combat à l'endroit que vous voulez atteindre.

*Dès que vous avez sélectionné un groupe de combat, vous pouvez donner l'ordre **Fumigènes** en appuyant sur v. Pour compléter votre ordre, faites glisser la ligne de cible du groupe de combat à l'endroit voulu, puis cliquez pour positionner l'indicateur de cible.*

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

La ligne de cible est rouge si aucun obstacle ne vient obstruer la ligne de mire ou la ligne de tir, c'est-à-dire entre la cible et le groupe de combat. Si la ligne de cible devient rouge foncé, cela signifie que la ligne de mire est obstruée. Si la ligne de cible passe du rouge ou du rouge foncé au noir, la ligne de tir du groupe de combat est obstruée à l'endroit où la ligne change de couleur.

5 Cliquez pour positionner un indicateur de cible.

Si l'indicateur de cible est vert, vous pouvez lancer vos fumigènes. S'il est noir, la cible est hors d'atteinte. Lorsque vous lancez des obus ou des grenades fumigènes, la fumée d'abord très épaisse, s'estompe au bout d'une minute environ. Les panaches de fumée sont aussi larges que hauts. Comme le jeu suppose qu'un léger vent souffle d'ouest en est, il est conseillé de placer la fumée entre votre (ou vos) groupe(s) de combat et l'ennemi. Réglez vos fumigènes et l'assaut en tenant compte de ces facteurs.

Aucun message ne s'affiche quand vous donnez l'ordre **Tirer**.

Ordre Défendre

Vous donnez cet ordre lorsque vous souhaitez qu'un groupe de combat défende ses positions. Lorsque vous lui donnez l'ordre **Défendre**, définissez manuellement l'arc de recherche du groupe de combat de façon à déterminer dans quelle direction vous voulez que le groupe de combat guette l'ennemi.

- Pour les groupes de combat américains, si des soldats ennemis entrant dans l'arc de recherche défensif du groupe de combat sont visibles, le groupe de combat qui est en position de défense ouvre automatiquement le feu.
- Pour les groupes de combat allemands, si des soldats ennemis entrant dans l'arc de recherche défensif du groupe de combat sont visibles, le groupe de combat qui est en position de défense attend en embuscade au lieu d'ouvrir automatiquement le feu.

Lorsque vous donnez l'ordre **Défendre** à un groupe de combat, la zone d'aperçu affiche un indicateur de défense pour signifier que le groupe de combat est en position de défense. Par défaut, les soldats cherchent la meilleure couverture, puis ils envisagent une embuscade éventuelle.

L'arc de recherche permet d'indiquer à vos soldats dans quelle direction guetter l'ennemi. Utiliser un grand arc de recherche suppose que le groupe de combat se déploie largement pour avoir une visibilité plus efficace. Un groupe de combat déployé est plus exposé aux tirs ennemis parce qu'il se peut que les soldats ne tirent pas le meilleur parti du terrain. Par exemple, si vous définissez un arc de recherche défensif de 270 degrés à l'est, les soldats ont la possibilité d'utiliser le terrain qui les protège des tirs provenant du nord-ouest ou du sud-est.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Cependant, ces soldats restent vulnérables aux tirs provenant de l'est, la direction d'où les tirs ennemis ont toutes les chances de provenir.

Pour donner l'ordre Défendre

1 À l'aide de la souris, pointez sur le groupe de combat auquel vous désirez donner l'ordre de défendre ses positions, ou cliquez sur le groupe de combat pour le sélectionner.

Lorsque vous sélectionnez un groupe de combat, chaque membre du groupe de combat est entouré d'un cadre bleu dans la zone d'aperçu. Les chefs d'escouades (ou grades supérieurs) sont en permanence entourés d'un cercle, que le groupe de combat soit sélectionné ou non. Dès que le groupe de combat a trouvé une cible et ouvre le feu, l'indicateur de défense se déplace sur l'ennemi sur lequel le groupe de combat tire. L'écran de contrôle des groupes de combat entoure d'un cadre bleu le groupe de combat sélectionné et l'écran de contrôle des soldats affiche les noms des soldats du groupe de combat concerné.

2 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Le menu de commandes apparaît.

3 Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites-la glisser vers vous et sélectionnez **Défendre** dans le menu de commandes, puis relâchez le bouton de la souris.

Un cercle bleu apparaît au-dessus du groupe de combat ; il représente son arc de recherche.

4 Définissez la largeur et l'orientation de l'arc de recherche défensif.



En déplaçant le curseur vers le centre du cercle, vous élargirez l'arc de recherche. En déplaçant le curseur vers le bord du cercle, vous rétrécirez l'arc. En déplaçant le pointeur autour du cercle, vous définirez l'orientation souhaitée.

5 Cliquez pour définir l'arc de recherche et positionner un indicateur de défense.

Ordre Se camoufler

Vous donnez à un groupe de combat l'ordre **Se camoufler** lorsque vous souhaitez qu'il rejoigne une position s•re pour se mettre à couvert et baisser la tête. Lorsque vous donnez à un groupe de combat l'ordre **Se camoufler**, un indicateur de camouflage apparaît sur le groupe de combat dans la zone d'aperçu pour signifier que ses soldats recherchent le meilleur endroit le plus proche où se mettre à couvert. Dès qu'un groupe de combat trouve un endroit adéquat, il y reste jusqu'à nouvel ordre. Les groupes de combat camouflés tirent sur les ennemis qui approchent à moins de 30 mètres de leur lieu de camouflage.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Pour donner l'ordre Se camoufler

1 À l'aide de la souris, pointez sur le groupe de combat que vous voulez camoufler, ou cliquez sur le groupe de combat pour le sélectionner.

Lorsque vous sélectionnez un groupe de combat, la zone d'aperçu entoure d'un cadre bleu chaque membre du groupe de combat. Les chefs d'escouades (ou grades supérieurs) sont en permanence entourés d'un cercle, que le groupe de combat soit sélectionné ou non. L'écran de contrôle des groupes de combat entoure d'un cadre bleu le groupe de combat sélectionné et l'écran de contrôle des soldats affiche les noms des soldats du groupe de combat concerné.

2 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Le menu de commandes apparaît.

3 Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites-la glisser vers vous et sélectionnez **Se camoufler** dans le menu de commandes, puis relâchez le bouton de la souris.

Le groupe de combat va se mettre à couvert à proximité et se camoufle.

Utilisation de la barre d'outils

La barre d'outils de Close Combat, située à droite de la zone d'aperçu, comprend des boutons sur lesquels vous pouvez cliquer pour modifier la vue de l'écran de jeu et pour donner des ordres à des unités amies. Les boutons de la barre d'outils varient selon que vous êtes en mode **Déploiement** ou en mode **Pendant le jeu**. Lorsque vous cliquez sur un bouton de la barre d'outils, ce dernier reste actif à moins que vous ne cliquiez dessus une deuxième fois pour le désactiver ou que vous ne cliquiez sur un autre bouton.

Mode Déploiement

En mode **Déploiement**, la barre d'outils ressemble à la figure représentée à gauche.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Barre d'outils en mode Déploiement

Les boutons de la barre d'outils activée en mode **Déploiement** ont les fonctions suivantes :



Zoom avant (+). Grossit un secteur de la carte pour observer le terrain de plus près. Il y a trois degrés de grossissement : vue très rapprochée (pratiquement en taille réelle), vue normale (ce que voit un oiseau) et vue éloignée (ce que vous pourriez voir d'un avion). Chaque fois que vous cliquez sur ce bouton, le zoom augmente d'un degré.

Zoom arrière (–). Réduit la taille de la carte de façon à ce que vous en visualisiez une plus grande partie dans la zone d'aperçu. Il y a trois degrés de réduction : vue très rapprochée (pratiquement en taille réelle), vue normale (ce que voit un oiseau) et vue éloignée (ce que vous pourriez voir d'un avion). Chaque fois que vous cliquez sur ce bouton, le zoom diminue d'un degré.

Jouer. Engage la bataille en disposant les troupes comme vous l'avez décidé. Ce bouton n'est accessible qu'en mode **Déploiement**.

Force. Affiche la cohésion initiale (la volonté des soldats à se battre) pour les deux camps en mode **Déploiement**. La couleur et la longueur des barres figurant de l'écran de contrôle de la force reflètent la condition physique et psychologique moyenne des groupes de combat des deux camps. Les barres, de couleur verte en début de partie, changent de couleur pour rendre compte de l'état de chaque camp. Une barre se raccourcit dès lors qu'elle devient jaune ou rouge. Si la barre qui représente votre camp devient rouge alors que celle de votre adversaire reste jaune ou verte, vous perdez. Si les barres des deux camps deviennent rouges ou restent jaunes, les camps seront départagés en comparant les pertes humaines et les terrains gagnés par chacun.

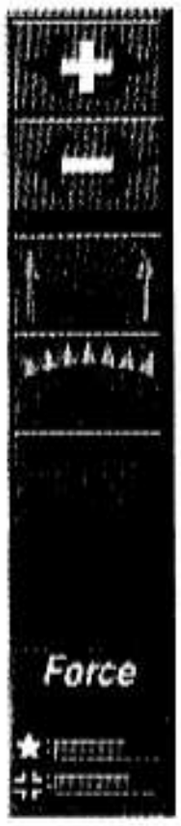
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mode Pendant le jeu

En mode **Pendant le jeu**, la barre d'outils ressemble à la figure représentée à gauche.

Barre d'outils en mode Pendant le jeu

Les boutons de la barre d'outils en mode **Pendant le jeu** ont les fonctions suivantes :



Zoom avant (+) Grossit un secteur de la carte pour observer le terrain de plus près. Il y a trois degrés de grossissement : vue très rapprochée (pratiquement en taille réelle), vue normale (ce que voit un oiseau) et vue éloignée (ce que vous pourriez voir d'un avion). Chaque fois que vous cliquez sur ce bouton, le zoom augmente d'un degré.

Zoom arrière (–) Réduit la taille de la carte de façon à ce que vous en visualisiez une plus grande partie dans la zone d'aperçu. Il y a trois degrés de réduction : vue très rapprochée (pratiquement en taille réelle), vue normale (ce que voit un oiseau) et vue éloignée (ce que vous pourriez voir d'un avion). Chaque fois que vous cliquez sur ce bouton, le zoom diminue d'un degré.

Cliquer sur le bouton **Attaque** annule tous les ordres en cours et donne l'ordre général à toutes les troupes amies de rejoindre la position suivante avec un abri adéquat.

Cliquer sur le bouton **Défense** annule tous les ordres en cours et donne l'ordre général à toutes les troupes amies de se défendre lorsque des unités ennemies sont en vue. Cet ordre pousse vos groupes de combat à se défendre, mais également à tirer profit de toutes les occasions d'embuscade.

Cliquer sur le bouton **Retraite** revient à donner l'ordre général à toutes les troupes amies de battre en retraite ou de se replier. Les forces qui reçoivent cet ordre regagnent les secteurs qu'elles occupaient auparavant en cherchant des endroits propices à leur protection et à leur couverture.

Cliquer sur le bouton **Quitter la bataille** interrompt la bataille en cours et affiche un écran Rapport de bataille qui fait le point sur la bataille au moment de l'interruption. Cliquer sur le bouton **Quitter la bataille** entraîne la défaite de votre camp et garantit au moins une victoire mineure à l'ennemi.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Force Affiche la cohésion initiale (la volonté des soldats à se battre) pour les deux camps en mode **Déploiement.** La couleur et la longueur des barres figurant dans l'écran de contrôle de la force reflètent la condition physique et psychologique moyenne des groupes de combat des deux camps. Les barres, de couleur verte en début de partie, changent de couleur pour rendre compte de l'état de chaque camp. Une barre se raccourcit dès lors qu'elle devient jaune ou rouge. Si la barre qui représente votre camp devient rouge alors que celle de votre adversaire reste jaune ou verte, vous perdez. Si les barres des deux camps deviennent rouges ou restent jaunes, les camps seront départagés en comparant les pertes humaines et les terrains gagnés par chacun.

Contrôle du Jeu

Grâce aux écrans de contrôle de Close Combat, vous « voyez » ce qui arrive aux groupes de combat qui se trouvent hors champ. Les cartes utilisées dans Close Combat sont trop grandes pour être contenues dans l'écran de jeu lorsque vous jouez en vue normale. La vue normale offrant des conditions de jeu optimales, vous ne pouvez pas voir l'ensemble de vos groupes de combat sans faire de zoom arrière.

L'écran de jeu de Close Combat comprend une zone d'aperçu et cinq écrans de contrôle :

- Écran de contrôle des groupes de combat
- Écran de contrôle des soldats
- Écran de contrôle de message
- Écran de contrôle de la vue d'ensemble
- Écran de contrôle du zoom

Utilisation de la zone d'aperçu

La zone d'aperçu est la partie de l'écran de jeu dans laquelle se déroule l'action. Pour faire défiler la zone d'aperçu, déplacez le pointeur de la souris vers le bord de l'écran. Par exemple, si vous déplacez le pointeur vers le bord gauche de l'écran de jeu, la zone d'aperçu défilera de gauche à droite. La carte de la partie défile donc vers la droite. Si la résolution de votre écran est de 800 x 600 ou plus, l'écran de contrôle de la vue d'ensemble apparaît. Vous verrez alors le rectangle jaune (qui représente la zone d'aperçu) bouger dans la même direction que la souris. Vous pouvez également faire défiler la zone d'aperçu à l'aide des flèches de direction, du clavier numérique ou des touches numérotées de 1 à 9.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Vous pouvez faire défiler la zone d'aperçu à l'aide des flèches de direction. En appuyant sur la flèche de gauche vous faites défiler la zone d'aperçu vers la gauche. Vous pouvez aussi utiliser le clavier numérique. Par exemple, en appuyant sur 4, vous faites défiler la zone d'aperçu vers la gauche. En appuyant sur 7, vous la faites défiler en diagonale (vers le haut et sur la gauche).

Vous pouvez agrandir ou réduire la zone d'aperçu. Le zoom arrière affiche l'ensemble de la carte dans la zone d'aperçu. Le zoom avant affiche une partie détaillée de la carte. Si la résolution de votre écran est de 800 x 600 ou plus, une vue d'ensemble de la carte est affichée dans l'écran de contrôle de la vue d'ensemble.

Vous pouvez cliquer sur tout groupe de combat (de votre camp ou du camp adverse) visible dans la zone d'aperçu. Vous obtiendrez alors des informations sur ce groupe de combat dans les écrans de contrôle des groupes de combat et des soldats. Lorsque vous sélectionnez vos unités, les soldats de cette unité sont entourés chacun d'un cadre bleu et le soldat sélectionné est entouré d'un cadre jaune. Un cercle coloré entoure le chef du groupe de combat. La couleur de ce cercle est identique à celle indiquant la performance du groupe de combat dans les écrans de contrôle des groupes de combat et des soldats.

Utilisation de l'écran de contrôle des groupes de combat

Cet écran vous permet de contrôler l'état de vos groupes de combat. Pour voir tous les groupes de combat, utilisez la barre de défilement.

Pour sélectionner un groupe de combat, cliquer sur son tableau dans l'écran de contrôle des groupes de combat. Si vous cliquez sur une unité ennemie au cours d'une partie, la liste sera remplacée par le texte « Unité ennemie sélectionnée » et les soldats ennemis apparaîtront sur l'écran de contrôle des soldats. Sinon, lorsque vous cliquez sur l'un de vos groupes de combat dans l'écran de contrôle des groupes de combat, ou sur un groupe de combat ennemi dans la zone d'aperçu, l'écran de contrôle des soldats recense les soldats de ce groupe de combat.

Pour centrer un groupe de combat dans la zone d'aperçu, cliquez sur son tableau dans l'écran de contrôle des groupes de combat après l'avoir sélectionné. Pour sélectionner le groupe de combat et le centrer dans la zone d'aperçu, double-cliquez sur le tableau du groupe de combat dans l'écran de contrôle des groupes de combat.

Lorsque vous sélectionnez un groupe de combat dans l'écran de contrôle des groupes de combat, celui-ci est mis en évidence par un

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

cadre bleu. L'écran de contrôle des soldats affiche des informations concernant chaque soldat du groupe de combat sélectionné et le groupe de combat apparaît dans la zone d'aperçu.

Utilisation de l'écran de contrôle des soldats

Cet écran vous permet de contrôler l'état de chaque soldat. L'écran de contrôle des soldats n'est pas activé en début de partie. Il n'apparaît que lorsque vous sélectionnez un groupe de combat dans l'écran de contrôle des groupes de combat ou dans la zone d'aperçu.

Pour sélectionner un soldat, cliquez sur le tableau approprié dans l'écran de contrôle des soldats. Lorsque vous sélectionnez un soldat, un cadre jaune entoure le nom du soldat dans l'écran de contrôle des soldats et dans la zone d'aperçu. Si vous sélectionnez un groupe de combat ennemi, ses membres apparaissent dans l'écran de contrôle des soldats. Cependant des points d'interrogation peuvent apparaître dans certaines parties du tableau si vous n'avez pas fourni tous les renseignements. Si le groupe de combat ennemi reste en observation, ces points d'interrogation seront remplacés par des compléments d'informations concernant ce groupe de combat.

Utilisation de l'écran de contrôle de message

Cet écran vous permet de contrôler les messages envoyés par vos groupes de combat. En début de partie, aucun message n'est affiché. Les messages n'apparaissent que lorsque des événements affectant vos groupes de combat se produisent. Outre les messages radio, cet écran affiche ceux que vous crient vos hommes. Utilisez les barres de défilement pour consulter tous les messages envoyés au cours d'une bataille. En double-cliquant sur un message vous sélectionnez le groupe de combat qui l'a envoyé et vous placez celui-ci au centre de la zone d'aperçu. Ainsi, vous êtes en mesure de donner un ordre.

Vous pouvez également filtrer des messages à l'aide des boutons colorés situés dans la partie supérieure de l'écran de contrôle de message. Définissez tout d'abord les niveaux d'importance des messages que vous ne souhaitez pas consulter, puis cliquez sur le bouton approprié. Par exemple, si vous cliquez sur le bouton rouge, les messages rouges (les plus importants) n'apparaîtront pas à l'écran. Pour les afficher, cliquez de nouveau sur ce bouton rouge. Vous pouvez cliquer sur un ou plusieurs boutons. Si vous cliquez sur les boutons rouge et orange, les messages rouges et oranges disparaîtront de l'écran de contrôle.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Utilisation de l'écran de contrôle de la vue d'ensemble

Cet écran n'apparaît que si la résolution de votre écran est d'au moins 800 x 600. Cet écran de contrôle reproduit à plus petite échelle la carte de la bataille affichée dans la zone d'aperçu. Il vous permet de voir l'ensemble de la carte de la bataille tout au long de la partie. Toutes les positions gagnées y sont signalés. Les unités amies sont représentées par des points bleus, les unités ennemies par des points rouges.

Un rectangle jaune apparaît sur une partie de la carte dans l'écran de la vue d'ensemble. En déplaçant ce rectangle, vous changerez la partie de la carte visible dans la zone d'aperçu. L'utilisation de cet écran de contrôle vous permet généralement de vous déplacer plus rapidement dans la zone d'aperçu.

Pour utiliser l'écran de contrôle de la vue d'ensemble

1 Positionnez le pointeur de la souris sur l'écran de contrôle de la vue d'ensemble. Le pointeur se transforme en loupe.

2 Déplacez la loupe sur la partie de la carte que vous voulez afficher dans la zone d'aperçu et cliquez dessus.

La zone d'aperçu affiche la partie de la carte désirée.

Interruption momentanée d'une partie

Pour interrompre momentanément le cours d'une partie, appuyez sur F3 ou cliquez sur **Suspendre la bataille** dans le menu **Jeu**. La partie est automatiquement interrompue lorsque vous :

- Affichez un menu
- Terminez ou interrompez une bataille
- Appuyez sur F1 pour obtenir de l'aide

Vous pouvez interrompre ou réduire instantanément Close Combat sous Windows 95 en cliquant sur le bouton de réduction de la fenêtre. Lorsque vos « devoirs civiques » sont remplis, vous pouvez reprendre la bataille en cliquant sur le bouton **Close Combat** situé dans la partie inférieure de l'écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Fin d'une partie

Vous pouvez mettre fin à une partie de Close Combat de trois manières différentes :

- Vous pouvez terminer une partie en cliquant sur le bouton **Quitter la bataille** de la barre d'outils. Si vous choisissez de mettre fin à une bataille, vous subissez au moins une défaite mineure. L'écran Rapport de bataille affiche alors un bilan des résultats de la bataille interrompue.
- Vous pouvez arrêter une partie en cliquant sur **Abandonner la bataille** du menu **Jeu**. Contrairement au cas décrit ci-dessus, arrêter une bataille n'entraîne pas de pénalités pour le camp qui prend cette initiative. L'écran Commandement apparaît dès que vous arrêtez une partie. Les batailles interrompues ne sont pas enregistrées comme faisant partie d'une campagne.
- Vous pouvez quitter Close Combat en cliquant sur **Quitter** du menu **Jeu**.

Les sections suivantes décrivent les différentes manières d'interrompre une partie.

Interruption d'une partie

Cliquez sur le bouton **Quitter la bataille** pour interrompre une partie sans quitter Close Combat. Interrompre une bataille équivaut cependant à battre en retraite. Ainsi, le camp qui choisit d'interrompre une bataille subit automatiquement au moins une défaite mineure.

Pour interrompre une partie

1 Dans la barre d'outils, cliquez sur **Quitter la bataille**.

Une boîte de dialogue apparaît pour vous demander si vous voulez vraiment renoncer.

2 Cliquez sur **Oui**. Ce faisant, vous perdez la bataille.

La boîte de dialogue et l'écran de jeu disparaissent, laissant place à l'écran Rapport de bataille.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Arrêt d'une partie

Pour arrêter une partie et revenir à l'écran Commandement sans quitter Close Combat, cliquez sur **Abandonner la bataille**. Arrêter la partie n'entraîne aucune pénalité pour le camp qui a pris cette initiative. Contrairement au cas où l'on interrompt la bataille, le camp qui décide d'arrêter ne subit pas automatiquement une défaite. L'écran Commandement apparaît et aucun vainqueur n'est désigné. Si vous jouez une campagne, la bataille arrêtée n'est pas enregistrée.

Pour arrêter une bataille

Pour interrompre une partie à l'aide du clavier sans quitter Close Combat, appuyez sur ALT, G, A OU CTRL+A.

1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Abandonner la bataille**.

Une boîte de dialogue apparaît vous demandant si vous voulez vraiment arrêter la bataille.

2 Cliquez sur **OK**.

La boîte de dialogue et l'écran de jeu disparaissent, laissant place à l'écran Commandement.

Sortie de Close Combat

Vous pouvez quitter Close Combat à tout moment.

Pour quitter Close Combat à l'aide du clavier, appuyez sur ALT, G, X OU ALT+F4.

Pour quitter Close Combat

1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Quitter**.

Une boîte de dialogue apparaît vous demandant si vous voulez vraiment quitter Close Combat.

2 Cliquez sur **Quitter**.

La boîte de dialogue et l'écran de jeu disparaissent et Close Combat est désactivé.

– ou –

- Appuyez sur **ALT+F4**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Enregistrement d'une partie

Vous pouvez enregistrer n'importe quelle bataille de Close Combat pour qu'elle puisse être reprise ultérieurement. Cet enregistrement peut se faire à la fin d'une bataille, ou lorsque vous cliquez sur le bouton **Quitter la bataille** dans la barre d'outils. La bataille est enregistrée lorsque vous cliquez sur le bouton **Enregistrer** dans l'écran Rapport de bataille.

Les campagnes sont automatiquement enregistrées à la fin de chaque bataille. Vous pouvez également enregistrer une bataille de campagne pour qu'elle puisse être reprise ultérieurement. Cependant, vous ne pourrez reprendre que la dernière bataille achevée de la campagne. Par exemple, si vous terminez la bataille Bocage 3 au cours d'une campagne (appelée Campagne 1) et que vous l'enregistrez pour qu'elle puisse être reprise sous le nom Reprise 1, alors Bocage 3 (Reprise 1) sera la seule bataille que vous pourrez reprendre. (Reprise 1 apparaît dans la liste déroulante lorsque vous cliquez sur le bouton Reprendre). Campagne 1 est enregistrée dans la liste déroulante concernant les campagnes.

Pour enregistrer une bataille afin de la reprendre ultérieurement

1 Lorsque l'écran Rapport de bataille apparaît à la fin d'une bataille ou après avoir cliqué sur le bouton **Quitter la bataille** dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

   La boîte de dialogue **Enregistrer la bataille** apparaît.

2 Tapez le nom que vous désirez donner à la bataille.

   Les noms des batailles et des campagnes sont limités à 31 caractères alphanumériques.

3 Cliquez sur **OK**.

   La boîte de dialogue apparaît. L'écran Rapport de bataille est toujours affiché. Vous pouvez continuer à jouer ou quitter Close Combat. Lorsque vous affichez l'écran Commandement, votre bataille s'ajoute à la liste déroulante des autres batailles que vous pouvez reprendre.

Rappelez-vous que lorsque vous enregistrez une bataille de campagne pour la reprendre ultérieurement, seule la dernière bataille achevée est enregistrée en tant que bataille à reprendre .

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Utilisation du menu Options

Vous pouvez spécifier diverses options et préférences pour adapter Close Combat à votre goût. Vous pouvez activer ou désactiver le son, la musique, les vidéos et les autres options à tout moment.

Pour choisir les options

1 Cliquez sur le menu **Options** (ou appuyez sur ALT+O).

2 Dans le menu **Options**, cliquez sur l'option que vous voulez activer ou désactiver, comme décrit dans les sections suivantes.

Activation ou désactivation du son

Vous pouvez activer ou désactiver le son du jeu (coups de feu, voix des soldats et autres sons).

Pour activer ou désactiver le son

1 Dans le menu **Options**, cliquez sur **Son**.

2 Pour activer de nouveau le son, recommencez l'opération.

- ou -

1 À l'aide du clavier, appuyez sur ALT, O, S.

2 Pour activer de nouveau le son, recommencez l'opération.

Activation ou désactivation de la musique

Vous pouvez activer ou désactiver la musique du jeu (roulement de tambour qui se fait entendre lorsque l'écran Commandement est affiché).

Pour activer ou désactiver la musique

1 Dans le menu **Options**, cliquez sur **Musique**.

2 Pour activer de nouveau la musique, recommencez l'opération.

- ou -

1 À l'aide du clavier, appuyez sur **ALT**, **O**, **M**.

2 Pour activer de nouveau la musique, recommencez l'opération.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Activation ou désactivation des vidéos

Vous pouvez activer ou désactiver les vidéos (introduction, déploiement des forces, ce qui s'est réellement passé et fin du jeu).

Pour activer ou désactiver les vidéos

1 Dans le menu **Options**, cliquez sur **Vidéos**.

2 Pour activer de nouveau les vidéos, recommencez l'opération.

- ou -

1 À l'aide du clavier, appuyez sur **ALT**, **O**, **V**.

2 Pour activer de nouveau les vidéos, recommencez l'opération.

Élargissement de la zone d'aperçu pour utiliser l'ensemble de l'écran

Vous pouvez élargir la zone d'aperçu (qui montre le secteur où se déroule la partie) pour occuper tout l'écran, cachant ainsi tous les écrans de contrôle.

Pour élargir la zone d'aperçu pour utiliser l'ensemble de l'écran

- Dans le menu **Options**, cliquez sur **Agrandir la zone de jeu**. Pour visualiser tous les écrans de contrôle et revenir à la zone de jeu précédente, recommencez l'opération.

  – ou –

- appuyez sur ALT, O, G ou CTRL+G.

Si vous désirez voir l'ensemble de la carte, cliquez sur le bouton de zoom avant dans la barre d'outils. Pour revenir à la vue précédente, cliquez sur le bouton de zoom arrière.

Suppression/Affichage des arbres sur la carte

Vous pouvez supprimer les arbres de la zone de jeu à tout moment d'une partie.

Pour supprimer les arbres sur la carte

- Dans le menu **Options**, cliquez sur **Supprimer les arbres**. Pour les afficher de nouveau à l'écran, recommencez l'opération.

  – ou –

- appuyez sur ALT, O, T ou sur CTRL+T.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Suppression/Affichage des soldats tués dans l'action

Vous pouvez supprimer les soldats tués dans l'action à tout moment de la partie.

Pour supprimer de la carte les soldats tués dans l'action

- Dans le menu **Options**, cliquez sur **Supprimer les soldats tués**. Pour les afficher de nouveau à l'écran, recommencez l'opération.

  – ou –

- appuyez sur ALT, O, K ou sur CTRL+K.

Réduction de la fenêtre de Close Combat

Vous pouvez réduire la fenêtre de Close Combat à tout moment.

Pour réduire la fenêtre de Close Combat

- Cliquez sur le bouton de réduction ou appuyez sur ALT, ESPACE, N

Combat en face-à-face

Pour plus d'informations sur le jeu en combat en face-à-face, consultez le fichier LISEZMOI se trouvant sur le CD-ROM de Close Combat, ou la rubrique d'aide Combat rapproché.

Dépannage

Pour plus d'informations sur le dépannage, consultez le fichier LISEZMOI se trouvant sur le CD-ROM de Close Combat ou la rubrique d'aide Dépannage.

Aide

Close Combat fournit deux types d'aide :

- Le fichier d'aide en ligne contient des informations d'ordre général relatives au jeu, y compris des informations supplémentaires sur les armes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- L'aide contextuelle contient des informations relatives à des fonctions spécifiques du jeu. Le fichier d'aide est un complément de ces brèves descriptions.

Pour trouver une rubrique dans le fichier d'aide

- Dans le menu **Aide**, cliquez sur **Sommaire** ou appuyez sur F1.
- Cliquez sur l'onglet **Sommaire** pour parcourir les rubriques par catégorie.
- Pour afficher l'index des rubriques d'aide, cliquez sur l'onglet **Index**, puis faites défiler la liste ou taper le mot recherché et appuyez sur ENTREE.

Vous pouvez également accéder à l'Aide en appuyant sur F1.

Accès à l'aide contextuelle

En cours de partie, vous pouvez avoir besoin d'informations sur les fonctions d'écran de Close Combat, y compris sur le commandement du jeu, les armes et le terrain. Pour utiliser l'aide contextuelle, il vous suffit de cliquer sur une zone ou un élément de l'écran de jeu pour afficher une rubrique d'aide spécifique dans un petit cadre de texte. Pour accéder rapidement à ces informations :

- Pointez sur l'élément souhaité.
- Cliquez le bouton droit de la souris.

Pour fermer le cadre de texte

- Appuyez sur ÉCHAP ou cliquez n'importe où sur l'écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Chapitre 3

Tactiques

Ce chapitre présente différentes tactiques et conseils que vous pouvez utiliser dans Close Combat.

Tactiques de base

Vous pouvez utiliser trois tactiques de base dans Close Combat :

- Déborder l'ennemi
- Tirer sur l'ennemi
- Assaut frontal

Déborder l'ennemi

Vous pouvez essayer de prendre l'ennemi sur les flancs, c'est-à-dire l'attaquer sur les côtés. Supposons que des tireurs ennemis soient embusqués derrière un mur de pierre. Ce mur constitue une excellente couverture contre les tirs de fusil, de mitrailleuse et d'artillerie légère. Toutefois, diriger ces tirs sur les groupes de combat retranchés derrière le mur permet de les neutraliser en les forçant à se protéger et, du même coup, en les empêchant de riposter. En fois l'ennemi neutralisé, vous pouvez envoyer un autre détachement qui aura pour mission de contourner la position ennemie et de la soumettre à un tir d'enfilade afin de la détruire.

Tirer sur l'ennemi

La seconde tactique consiste à « en découdre » avec l'ennemi en lui tirant dessus. Cette tactique doit être utilisée lorsque vous disposez de forces et d'une puissance de feu supérieures à celles de l'adversaire. Tous les autres facteurs étant égaux par ailleurs, celui qui détient la supériorité numérique et de puissance de feu finira par l'emporter.

Assaut frontal

La troisième tactique de base est l'assaut frontal. L'assaut frontal expose dangereusement vos troupes mais peut réussir si celles-ci parviennent suffisamment près de l'ennemi pour l'attaquer à coups de grenades sans trop de pertes. Si vous optez pour cette tactique, vous devez d'abord déployer des

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

troupes qui couvriront les attaquants. Utilisez ensuite des fumigènes le long du terrain qu'ils parcourront pour l'assaut. Une fois que vous avez créé un écran de fumée, vous pouvez envoyer un ou plusieurs groupes de combat qui attaqueront la position dont vous souhaitez vous emparer.

Lorsque vous tirez des obus fumigènes, la fumée se dissipe au bout d'une minute environ. La fumée est plus dense juste après l'explosion. Les panaches de fumée sont d'une hauteur et d'une largeur égales. Comme le jeu suppose qu'un vent léger souffle d'ouest en est, vous devez vous efforcer d'interposer la fumée entre vos troupes et celles de l'ennemi. Gardez ces facteurs à l'esprit lorsque vous planifierez vos tirs de fumigènes et vos attaques.

Si vous jouez le rôle du commandant allemand, ne cherchez pas à défendre vos positions jusqu'au dernier homme. Gardez votre position tant que vous pouvez faire subir à l'attaquant plus de pertes que vous n'en subissez, puis regagnez une autre position. Incitez les Américains à vous attaquer et contre-attaquez lorsque l'occasion s'en présente.

Conseils de jeu

Cette section fournit des conseils en fonction des catégories suivantes :

- Infanterie
- Véhicules
- Armement
- Généralités

Conseils pour l'infanterie

Les conseils suivants peuvent être employés lorsque vous donnez des ordres destinés à l'infanterie. Pour plus d'informations sur les facteurs susceptibles d'affecter la performance et l'efficacité de l'infanterie, consultez la section « Contrôle du jeu » du chapitre 2 « Installation et règles de jeu ».

- Ne donnez pas à vos groupes de combat l'ordre de se déplacer en terrain découvert dans le champ de vision de l'ennemi à moins que vous ne puissiez leur fournir un tir de couverture.
- Ne lancez pas d'assaut contre une position ennemie à moins d'avoir une supériorité numérique et logistique. Ne donnez pas l'ordre à un groupe de 5 soldats armés de fusils d'attaquer une position ennemie tenue par 10 hommes et une mitrailleuse.
- Utilisez les fumigènes pour camoufler les mouvements de vos troupes lors d'un assaut. L'écran fumigène les dissimulera. Elles courront ainsi moins de

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

risques d'être touchées par l'ennemi. L'efficacité et le moral de vos troupes sont donc préservés, ce qui favorise vos chances de succès.

- Utilisez des fumigènes chaque fois que vous le pouvez. Tirez à travers tout écran fumigène créé par l'ennemi.
- Ne donnez pas l'ordre aux groupes armés de mortiers ou de mitrailleuses de participer à un assaut. Lorsqu'ils se déplacent en transportant leur équipement, ils se fatiguent rapidement ; et plus un groupe est fatigué, plus il réagit lentement à un ordre de tir et moins le tir est précis. Vous devrez bien réfléchir avant de déployer ces troupes ; vous rechercherez une position depuis laquelle ils puissent soutenir plusieurs groupes de combat.
- Ne donnez pas l'ordre à vos unités de progresser trop loin derrière les positions ennemies avant que celles-ci aient été neutralisées. Vous risqueriez de subir des embuscades.
- Veillez à assurer un tir suffisamment nourri en direction des positions ennemies. Rappelez-vous qu'il n'est pas nécessaire de toucher les soldats ennemis pour les amener à abandonner une position. Un feu nourri peut ébranler le moral et l'efficacité d'une troupe ennemie au point de la faire paniquer et s'enfuir.
- Ne rapprochez pas trop vos troupes les unes des autres. Elles n'en seront que plus vulnérables aux grenades, obus de mortier ou de canon, et autres tirs de mitrailleuse. La proximité est également un facteur de propagation de la panique d'une troupe à une autre.
- Ne déplacez qu'une troupe à la fois. Il ne s'agit pas d'une règle incontournable. Dans certains cas, donner l'ordre à plusieurs troupes de se déplacer peut être un avantage. Cependant, vous devez conserver le plus de tir de couverture possible, et vos troupes tirent plus juste quand elles sont à l'arrêt.
- Faites-les se déplacer par bonds successifs pour les protéger. Des troupes qui se déplacent sur de longues distances d'une seule traite sont susceptibles de tomber dans une embuscade. Votre adversaire peut réagir à un déplacement sur une longue distance en attaquant le flanc de votre troupe. Les embuscades et les tirs en enfilade diminuent l'efficacité et le moral de vos troupes. Se déplacer sur une longue distance augmente également la fatigue, ce qui réduit l'efficacité des troupes.
- Ne donnez pas à une troupe l'ordre de se déplacer ou de tirer si elle n'est pas en état de le faire. Par exemple, si vous ordonnez à une troupe fatiguée de se déplacer rapidement sur une longue distance, son efficacité et ses performances vont diminuer. La troupe sera plus susceptible de s'enfuir ou de paniquer et la précision de son tir en sera également affectée.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- Déplacez vos troupes dans des endroits suffisamment abrités. Si une troupe se sent trop exposée ou vulnérable, elle peut décider de ne pas se rendre exactement là où vous lui commandez d'aller.
- Se déplacer rapidement sur de courtes distances permet à vos hommes de récupérer et réduit la fatigue. Rappelez-vous que certains transportent jusqu'à 35 kilos d'équipement. Une course ininterrompue les fatiguera rapidement.
- Remarquez que de nombreux soldats des troupes de reconnaissance sont armés de mitraillettes. Ces armes ont une cadence de tir élevée, mais une portée limitée.

Véhicules

Utilisez les conseils de cette section lorsque vous donnez des ordres à vos unités motorisées. Pour plus d'informations sur les facteurs affectant la performance et l'efficacité des véhicules, reportez-vous au tableau ci-après.

Elément	Description
Blindés	La résistance et l'épaisseur des blindés sont évaluées suivant des angles horizontaux (au nombre de 8) et verticaux (au nombre de 3), en plus du blindage supérieur et inférieur. L'inclinaison du blindé entre en ligne de compte pour le calcul de son efficacité. L'évaluation du blindage est différente pour la coque et la tourelle (si le véhicule en est doté). De plus, des coefficients de protection sont attribués aux passagers et à l'équipage en fonction du type de véhicule (découvert, ouvert à l'arrière, non blindé).
Canons	Chaque véhicule peut être muni d'un maximum de trois canons fixés à la coque et à la tourelle. Chaque canon est indépendant et peut être actionné individuellement par l'équipage.
Angle de tir	Chaque canon du véhicule est affecté d'un coefficient en fonction de l'angle de tir qu'il peut couvrir (360°, 180°, 90°, etc.). Si un serveur reçoit l'ordre de tirer selon un angle qui excède l'angle de tir du canon, il devra préalablement faire pivoter le véhicule ou la tourelle pour pouvoir tirer.
Exposition	Pour chaque canon, il est indiqué si le serveur doit s'exposer afin de pouvoir tirer. Dans ce cas, il est plus vulnérable aux ripostes de l'ennemi.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Vitesse de rotation	Vitesse à laquelle le véhicule ou sa tourelle pivotent.
Type de mount///	Présence d'un mount/// ou non, fixe ou rotatif. Il peut s'agir de la coque ou de la tourelle.
Mount hit///	Probabilité qu'ont la coque ou la tourelle d'être atteintes.
Accélération	Degré d'accélération du véhicule.
Vitesse maximale	Vitesse maximale hors-route du véhicule.
Type de motion	Type de déplacement du véhicule (tracté, sur roues, etc.)
Taille	Profil que le véhicule présente à l'ennemi qui influe sur l les risques qu'a celui-ci d'être atteint par les tirs ennemis.
Gyrostabilisateur	Indique si le véhicule est équipé ou non d'un canon gyrostabilisateur. Un gyrostabilisateur améliore la précision du canon principal lorsque le véhicule est en marche.
Schurzen	Indique si le véhicule est équipé ou non de blindage Schurzen (fines plaques de métal qui dépassent de quelques centimètres de la coque et sont destinées à faire exploser les projectiles avant que ceux-ci ne la touchent) destiné à le protéger des tirs de munitions de ACHV.
Intégrité	Mesure la capacité du véhicule à supporter les coups reçus (brewups///, broyage///).

Les conseils concernant les véhicules proprement dits sont les suivants :

- Close Combat reproduit fidèlement la campagne de Normandie en ce qui concerne les véhicules. En particulier, la majorité des véhicules allemands sont capables de battre leurs homologues américains en face-à-face Par conséquent. si un véhicule américain se rapproche trop d'une position allemande. il a toutes les chances de se faire détruire Rappelez-vous que même les groupes de combat allemands armés de fusils étaient aussi dotés d'armes antichars (*Panzerfaust*) capables de mettre hors d'état de nuire n'importe quel véhicule américain. En tant que commandant américain, la seule utilisation efficace que vous puissiez faire de vos blindés consiste à conserver la supériorité numérique (deux ou trois Sherman contre un Panther ou un Tigre) ou à lancer des attaques sur les flancs de votre adversaire.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- Si vous êtes le commandant allemand, vous devez essayer d'économiser vos ressources. Ce conseil est particulièrement valable pendant une campagne. car les Américains recevront bien plus de renforts que vous (comme lors de l'authentique campagne de Normandie).
- Les semi-chenillés, les véhicules blindés de reconnaissance, et certains autres véhicules sont rapides mais vulnérables. Utilisez-les pour effectuer des manÏuvres rapides lorsque vous êtes sûr que ni des chars ni des armes antichars ne seront déployés. Par exemple, vous pouvez utiliser un semi-chenillé pour soutenir l'assaut d'une troupe d'infanterie contre une autre troupe d'infanterie.
- Ne donnez pas l'ordre à vos chars, chasseurs de chars ou autres véhicules de venir se placer à portée d'unités antichars connues ou suspectées Cela est particulièrement vrai pour les commandants américains ; rappelez-vous que les Allemands ciblent en priorité les blindés américains De plus, les Allemands disposent d'une grande puissance de feu antichar ; les *Panzerschreck* et les *Panzerfaust* peuvent détruire n'importe quel blindé américain même de face Les *bazookas* peuvent espérer mettre hors d'état de nuire les chars lourds et les chasseurs de chars allemands uniquement en leur tirant sur les flancs ou l'arrière.
- Quand vous donnez l'ordre d'avancer à vos chars, chasseurs de chars ou autres véhicules, utilisez un soutien d'infanterie pour les couvrir en tirant sur les positions des équipes antichars ennemies.
- Vous pouvez faire traverser le bocage à vos chars, mais rappelez-vous qu'ils seront alors encore plus vulnérables aux armes antichars ennemies.

Armement

Utilisez les conseils fournis dans cette section lorsque vous donnez des ordres aux groupes de combat motorisés. Pour plus d'informations sur les facteurs susceptibles d'affecter l'efficacité et les performances des armes, consultez le tableau suivant.

Elément	Description
Cartouches/chargeur	Nombre de cartouches par chargeur.
Temps de tir	Temps nécessaire pour que le tir fasse son effet (court pour un tir direct, plus long pour un tir indirect).
Chargement magasin	Temps nécessaire pour charger une cartouche dans le magasin (très court pour les armes automatiques, plus long pour les armes à culasse mobile).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Chargement chargeur	Temps nécessaire pour changer de chargeur.
Cadence de tir	Nombre moyen de cartouches par rafale.
Poids	Poids de l'arme.
Poids du chargeur	Poids de chaque chargeur.
Echauffement	Vitesse à laquelle l'arme chauffe lorsqu'elle tire.
Refroidissement	Vitesse à laquelle l'arme refroidit lorsqu'elle n'est pas utilisée.
Qualité	Possibilité d'enrayement ou de mauvais fonctionnement. Cette probabilité augmente à mesure que l'arme chauffe.
Baïonnette	Présence ou non d'une baïonnette sur l'arme.
Tir d'assaut	Indique si l'arme peut être utilisée pendant un déplacement.
Recul	Indique si l'arme a du recul ou non.
Taille de l'impact	Varie en fonction du type de munitions. Correspond à la taille du cratère créé par l'impact d'une cartouche. Les types de munitions sont AC, AP, Spécial, Fumigène et ACHV. Le type Spécial renvoie à des types particuliers de munitions, tels que APCR, APDS, Bombe, etc.
Rayon d'impact	Varie en fonction du type de munitions. Concerne le rayon dans lequel les combattants sont susceptibles d'être affectés par l'impact.
Portée minimale	Désigne la distance minimale à laquelle la cible doit se trouver pour pouvoir utiliser l'arme.
Précision	Probabilité d'atteindre la cible avec l'arme, pondérée en fonction de la portée et du type de munitions.
Effet	Type d'effet produit sur les soldats, les véhicules ou le terrain, en fonction de la portée de l'arme et du type de munitions.
Détonation	Type d'effet produit par la détonation sur les soldats, les véhicules ou le terrain à partir du point d'impact, en fonction de la portée de l'arme et du type de munitions.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les conseils concernant les armements proprement dits sont les suivants :

- Ne donnez pas l'ordre à vos mortiers de tirer sur des fantassins cachés dans des bâtiments ou des bunkers. Les bunkers sont dotés de toits très épais, et vous pouvez très bien gaspiller toutes vos munitions à tenter de les détruire sans même toucher l'ennemi. Même si les obus de mortier peuvent traverser le toit des bâtiments, vous devez veiller à utiliser plus efficacement vos munitions.
- Un obus de mortier suivant une trajectoire en arc de cercle, utilisez les mortiers contre des troupes en terrain découvert, abritées sous des arbres (le souffle de l'explosion d'une bombe au milieu d'arbres peut être mortel), ou encore contre des troupes qui ne sont protégées que d'un seul côté (derrière un muret).
- Ne donnez pas l'ordre à vos équipes antichars de tirer sur l'infanterie. Économisez vos munitions antichars (*bazooka* pour les Américains, *Panzerschreck* et *Panzerfaust* pour les Allemands) pour les blindés ennemis. Cependant, vous pouvez utiliser vos équipes antichars occasionnellement contre l'infanterie ennemie si celle-ci est cachée dans un bâtiment ou un bunker.
- Si vous êtes le commandant américain, n'espérez pas éliminer un char allemand avec une troupe de combat équipée de fusils. N'oubliez pas que Close Combat recrée le plus fidèlement possible les combats qui eurent lieu en Normandie. Il vous faudra une grande supériorité numérique ou logistique pour pouvoir attaquer les chars ennemis..
- Ne donnez pas l'ordre à vos équipes de mitrailleuses de tirer trop longtemps sur la même cible si vous voulez les utiliser en tir de couverture ou de barrage. Changez de cible au moins une fois pour optimiser les effets de vos tirs.
- Les deux adversaires étant à couvert, l'avantage revient à celui qui dispose de la plus grande puissance de feu. Par exemple, si deux groupes de combat, un allemand et un américain, sont cachés derrière des murets et se tirent dessus, les Américains finiront par gagner parce qu'ils sont armés de fusils Garand semi-automatiques dont la cadence de tir (nombre de coups par minute) est nettement supérieure à celle des fusils Kar 98 au coup par coup utilisés par les Allemands.
- Quand une équipe de mortiers est à court de munitions, vous pouvez envoyer la troupe en première ligne pour qu'elle utilise ses grenades fumigènes et ses carabines.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- Quand vous voulez déployer un écran fumigène, utilisez d'abord vos équipes de mortiers, car elles peuvent envoyer des fumigènes au-dessus de terrains élevés. Les écrans fumigènes sont votre meilleure protection en terrain découvert.
- Espacez bien vos équipes antichars pour ne pas risquer qu'un seul obus les élimine toutes.

Généralités

- Lorsqu'une troupe se trouve sous le feu ennemi ou qu'elle repère l'ennemi pour la première fois, elle annule son précédent objectif. Par exemple, l'ordre de déplacement que vous avez donné à une troupe s'annule dès que la troupe est attaquée.
- Un ordre donné à une troupe est annulé si le chef de la troupe est tué ou blessé.
- Plus le tir de barrage ou de couverture est intense, moins la distance entre un terrain sûr et la troupe qui doit s'y rendre doit être importante.
- Vous ne pouvez pas positionner chaque homme individuellement, mais vous pouvez donner à une troupe l'ordre de défendre une zone très réduite dans la direction que vous voulez couvrir. Cela poussera chacun de vos hommes à réévaluer son champ de tir en fonction de cette nouvelle zone de défense et à se repositionner si nécessaire pour mieux couvrir la zone de défense définie.
- Les troupes ne se rallient pas immédiatement. Tous les chefs de troupe peuvent aider un soldat à se rallier. La réussite de l'opération dépend de la proximité du chef et de sa capacité à commander. Un soldat peut également se rallier de lui-même au bout d'un certain temps.
- Si vous ne savez pas précisément quel ordre donner à une troupe, donnez-lui l'ordre de se mettre en position défensive à l'aide de l'ordre Défendre.
- Ne supposez pas que vos soldats peuvent apercevoir l'ennemi sous prétexte que vous le voyez à l'écran. Lorsque vous donnez l'ordre à une troupe de se camoufler, ne l'abandonnez pas.
- Positionnez vos hommes de façon à prendre l'ennemi sous des tirs croisés (sur les flancs) chaque fois que vous le pouvez.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Chapitre 4

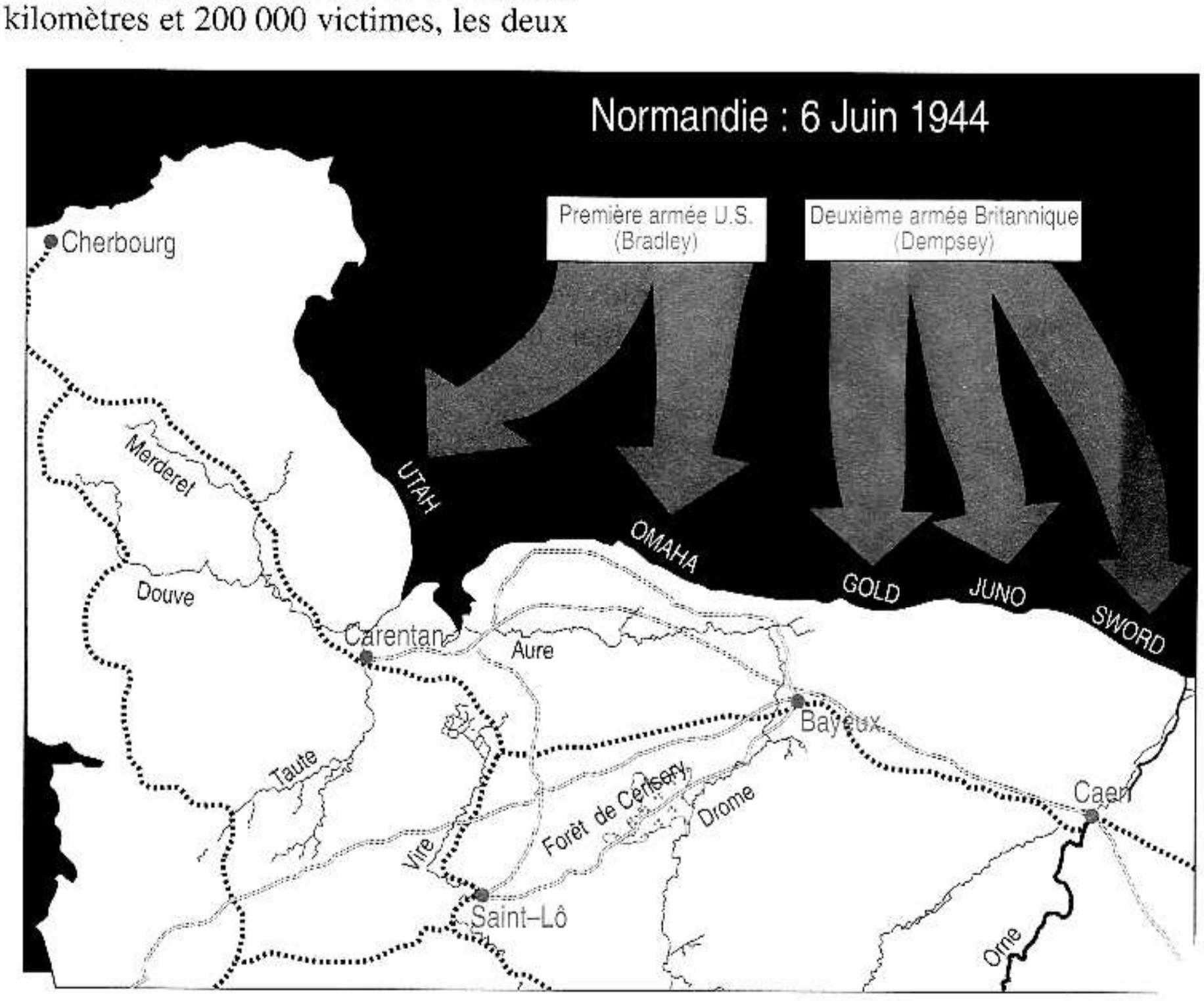
La campagne de Normandie dans Close Combat

La campagne de Normandie est une succession de batailles qui durent six semaines et se déroulent dans le nord-ouest de la France. Les soldats de la 1re armée du général Omar Bradley tentent de se frayer un chemin depuis Omaha Beach jusqu'à Saint-Lô, voie stratégique et nœud ferroviaire. Saint-Lô peut permettre aux Américains de s'extraire enfin de l'étroite bande côtière. Si les forces de Bradley peuvent prendre cette ville clé, elles auront enfin accès à un terrain où les redoutables forces blindées et mécanisées dont elles disposent pourraient donner leur pleine mesure dans une guerre de manœuvres.

Mais avant d'atteindre cet objectif, les Américains doivent affronter l'armée allemande et ses unités de parachutistes qui opposent une résistance acharnée à la progression des forces fraîchement débarquées. D'abord sur les plages du débarquement et à l'intérieur des terres dans les villages côtiers, puis sur l'Aure, et enfin dans le bocage, les marécages, les collines et les ravins. Après six semaines de combat, une avance d'une trentaine de kilomètres et 200 000 victimes, les deux armées s'affrontent dans les ruines de Saint-Lô, dévastée par les bombardements. Une victoire américaine permettrait à la 1re armée de lancer une offensive à travers la France en direction de l'Allemagne. Mais si les Allemands réussissent à stopper les Américains, ils pourront les enfermer et peut-être les bloquer au nord-ouest de la France, compromettant ainsi la fragile tête de pont établie sur le continent européen.

« La guerre est la dernière des choses à se dérouler selon les prévisions. »

Thucydides



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Évolution de l'opération Overlord

« Nous devons nous préparer à combattre l'Allemagne en . . . écrasant ses forces terrestres et en brisant définitivement sa volonté de se battre. . . . nous devons disposer des forces terrestres nécessaires pour enfermer l'ennemi dans sa citadelle et le détruire. »

Major Albert Wedemeyer, dans son « Victory Program »

La campagne de Normandie est l'aboutissement de plus de deux ans et demi de planification, d'entraînement et de préparatifs. Le plan d'invasion initial, qui portera par la suite le nom d'opération Overlord, est conçu avant même l'entrée en guerre des États-Unis. Son auteur, le major Albert Wedemeyer, est expert en stratégie auprès de l'état-major du *Ministère de la guerre* américain et ancien élève de la *Kriegesakademie* — l'école militaire allemande — dont il est sorti diplômé en 1938. Ce parcours unique confère à Wedemeyer une maîtrise approfondie du concept allemand de guerre totale. Son plan, qui porte le nom prémonitoire de « Victory Program » (plan de victoire), prône une invasion massive de l'Europe occidentale et une confrontation décisive avec l'armée allemande.

Wedemeyer présente son « Victory Program » le 21 septembre 1941. Dans les trois mois qui suivent, l'attaque japonaise sur Pearl Harbor et la déclaration de guerre d'Adolf Hitler conduisent l'entrée en guerre des États-Unis. À la conférence anglo-américaine d'Arcadie, qui se tient à Washington du 22 décembre 1941 au 7 janvier 1942, le président Franklin D. Roosevelt et son état-major affirment qu'en dépit de l'agression japonaise, ils s'en tiennent au principe de « Germany first » (l'Allemagne principal adversaire). Ils sont en effet convaincus que la machine de guerre allemande constitue la principale menace pour les Alliés (Grande-Bretagne, États-Unis et U.R.S.S.), et décident que le gros des forces américaines doit affronter l'Allemagne et l'Italie, tandis que la tâche de combattre le Japon incombe principalement à l'U.S. Navy.

Au début de 1942, le programme de Wedemeyer trouve un allié de poids en la personne du général Dwight D. Eisenhower, qui soumet le 25 mars une version modifiée de ce plan au chef d'état-major, le général George C. Marshall. Ce même jour, Marshall présente le plan à Roosevelt, qui décide que celui-ci doit être approuvé directement par le premier ministre britannique, Winston Churchill, et le commandement britannique. Pour emporter l'adhésion des britanniques, Eisenhower amende le plan et propose un débarquement sur la côte française entre Le Havre et Boulogne par des forces anglo-américaines fortes d'un million et demi d'hommes pour le 1er avril 1943. Marshall soumet ce plan — désormais appelé « Mémorandum Marshall » —à Churchill et à son état-major. Le 13 avril, ces derniers donnent leur accord sur le dispositif clé du plan : une invasion massive de l'Europe de l'ouest. Deux mois plus tard, à Moscou, la décision anglo-

Général américain Dwight D. Eisenhower



Général américain Omar Bradley

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

américaine est annoncée lors d'une réunion du Soviet Suprême. Le président de l'U.R.S.S., Josef Staline, tente de convaincre les États-Unis et la Grande-Bretagne de créer un second front, afin de desserrer l'étau allemand sur le front de l'est.

Peu après que les Alliés se soient mis d'accord sur un débarquement en France, il apparaît que la constitution des forces et des moyens nécessaires au débarquement prendra plus de temps que prévu. Dans l'intervalle, les Américains décident de s'associer au débarquement britannique en Afrique du Nord, en Sicile et en Italie. Lors de la conférence de Trident, qui se tient à Washington en mai 1943, la date du débarquement en France, connue sous le nom de « Jour-J », est repoussée provisoirement au 1er mai 1944. Six mois plus tard, Eisenhower est nommé commandant en chef des forces expéditionnaires alliées et chargé de superviser l'ensemble des opérations relatives au débarquement. Il désigne alors le général britannique Bernard Montgomery comme commandant en chef des forces terrestres anglo-américaines, connues sous le nom de 21e groupe d'armées. Sous ses ordres se trouvent le général américain Omar Bradley, commandant la 1er armée américaine et le général Miles Dempsey, à la tête de la 2e armée britannique. Ce sont ces hommes qui vont commander les forces qui vont débarquer sur les plages de Normandie et pénétreront à l'intérieur des terres.



Général britannique Bernard Montgomery

« . . . le [bocage] ne facilitera pas l'avance rapide de nos troupes face à une résistance acharnée. . . . Il convient d'étudier soigneusement les tactiques de combat dans le bocage. »

Quartier Général des forces expéditionnaires alliées (SHAEF), avril 1944

Préparatifs de l'opération Overlord

Pendant l'année qui suit, le sud de l'Angleterre ressemble à un gigantesque camp retranché, site du plus grand rassemblement de troupes et de matériels jamais réunis pour une opération militaire. En juin 1944, près de trois millions de combattants alliés se réunissent sous le commandement d'Eisenhower. Le projet d'invasion porte désormais un nouveau nom de code : opération Overlord, nom que Churchill a choisi parmi une liste constituée par son état-major. Le lieu du débarquement a lui aussi été modifié : la côte normande, quelque part entre Cabourg et la presqu'île du Cotentin, dans le Calvados. Bien que cette bande côtière soit plus éloignée de l'Angleterre que le Pas de Calais et la presqu'île du Cotentin elle-même, elle est moins fortifiée et présente moins d'obstacles naturels. D'autre part, ses plages se prêtent davantage au débarquement que les emplacements précédents. Les plages de Normandie sont également à portée de la chasse alliée, qui est basée dans le sud de l'Angleterre et peut ainsi assurer une couverture aérienne.

« Nous ne pensions pas rester assez longtemps dans le bocage pour considérer l'étude de ce terrain comme un problème tactique majeur. »

Un officier supérieur américain, cité par Max Hastings dans *Overlord: D-Day and the Battle for Normandy*

Dans les mois qui précèdent le débarquement, les forces britanniques et américaines effectuent des exercices centrés sur les difficultés

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Maréchal allemand Erwin Rommel

inhérentes aux opérations de débarquement amphibies. L'entraînement en vue de l'offensive terrestre, qui se déroule dans les landes du sud de l'Angleterre, est inspiré des manuels de tactique, notamment en ce qui concerne le concept d'avance à découvert, avec deux compagnies en tête. Malheureusement, cet entraînement ne prend presque pas en compte les risques auxquels vont être exposés les combattants ayant survécu au débarquement lui-même. Les troupes alliées ont négligé les tactiques d'infiltration du bocage normand, composé de champs de petite taille entourés de haies élevées et denses, tactiques dans lesquelles les Allemands sont passés maîtres. Les troupes du débarquement vont payer très cher cette erreur.

Les forces allemandes en Normandie

À mesure que le haut commandement allemand prend conscience qu'un débarquement à l'ouest est imminent, le nombre de divisions en France est porté de 46, en novembre 1943, à 58 en juin 1944. Toutefois, nombre de ces unités comportent un effectif réduit. Certaines ont été amputées pour fournir des renforts destinés au front de l'est, d'autres, en partie décimées en Russie dans les affrontements avec l'Armée rouge, ont été rapatriées à l'ouest pour s'y reposer et reconstituer leurs forces.

Tromper les Allemands avec « Fortitude »

Tandis que Rommel accélérait ses préparatifs, les forces allemandes en France étaient portées à 55 divisions, la plupart loin de la Normandie. La 15e armée allemande, notamment, stationnait dans le Pas de Calais en prévision d'un débarquement qui n'aura jamais lieu à cet endroit. Cet état de choses était en partie dû à une ingénieuse diversion alliée, appelée « opération Fortitude ». Les ruses employées furent diverses, mais toutes visaient à détourner l'attention des Allemands des véritables préparatifs de débarquement dans le sud de l'Angleterre et à la faire porter sur des préparatifs factices, soigneusement orchestrés, dans le sud-est de l'Angleterre, en face du Pas de Calais.

Ainsi, on laissait délibérément les avions de reconnaissance allemands survoler des sites où l'on avait entassé quantité de chars, de camions et de navires de débarquement, tous factices et fabriqués dans du caoutchouc, du contre-plaqué ou de la toile. Des chars Sherman gonflables que quatre hommes pouvaient aisément transporter faisaient illusion vus du ciel. Les Allemands furent persuadés qu'ils avaient localisé l'arsenal qui devait servir à un futur débarquement. Dans le même temps, de faux messages radio les incitèrent à croire que le général Patton constituait le fictif « 1er groupe d'armées américain » en prévision d'une invasion du Pas de Calais. Pendant plus d'un mois après le Jour-J, une grande partie des dirigeants allemands étaient encore convaincus que le débarquement en Normandie n'était qu'une diversion, et que la « véritable » invasion se produirait bientôt, là où ils l'attendaient depuis le début.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

De nombreux bataillons, connus sous le nom d'*Osttruppen* ou « troupes orientales », sont composés en partie de prisonniers russes et polonais, peu enclins à se battre pour l'Allemagne. Des diversions alliées ont convaincu les Allemands de renforcer la défense du Pas de Calais, ce qui a encore diminué les effectifs présents en Normandie.

En janvier 1944, le maréchal allemand Erwin Rommel est nommé à la tête du groupe d'armées B, lequel regroupe les 7e et 15e armées allemandes stationnées dans le nord de la France, et chargé d'organiser la défense de cette région. Bien que la construction de défenses fortifiées le long des côtes, dispositif connu sous le nom de « Mur de l'Atlantique », soit entreprise dès 1942, Rommel s'empresse de les renforcer avec des mines, des obstacles sous-marins et des positions d'artillerie en béton. Ces mesures sont mises en place car il croit fermement que le seul moyen de repousser une invasion alliée est une contre-attaque éclair sur les plages, à partir de positions fortifiées situées en retrait des côtes. Toutefois, le supérieur hiérarchique de Rommel, le maréchal Gert von Runstedt s'oppose à sa conception philosophique de défense. Convaincu que rien ne peut arrêter une invasion alliée, von Runstedt pense que la majeure partie des défenses allemandes doit être déplacée vers l'arrière-pays, hors de portée de l'artillerie navale alliée. À partir de ces positions, pense-t-il, les Panzers allemands seront plus à même de porter des coups à l'ennemi lorsqu'ils tenteront d'établir des têtes de pont et des lignes de soutien. Mais, comme la chaîne de commandement allemande n'est pas claire, même au niveau le plus élevé, il n'a jamais été décidé lequel de Rommel ou de von Runstedt prendrait le contrôle des opérations après un éventuel débarquement, et aucun d'eux n'a obtenu les défenses et les forces souhaitées.

« La guerre sera gagnée ou perdue sur les plages. Nous n'aurons qu'une seule chance d'arrêter l'ennemi : lorsqu'il sera dans l'eau. »

Maréchal Erwin Rommel

Les préparatifs de défense allemands sur la côte normande sont contrariés par des pénuries et par l'aviation alliée. Les bombardements sur l'Allemagne ont contraint l'armée de l'air allemande, la *Luftwaffe*, à déserter en grande partie le ciel français pour défendre celui de l'Allemagne. La maîtrise du ciel dont disposent les Alliés dans l'ouest de la France conforte les vues de Rommel. Au début de 1944, les mouvements de troupes et de matériel allemands sont encore davantage désorganisés par une série de raids alliés, connus sous le nom de « Transportation Plan » (Plan Transports), qui visent des voies ferrées et des centres de triage dans l'ouest de la France.

Malgré ces nombreuses difficultés, six divisions d'infanterie de la 7e armée allemande, commandée par le général d'armée Friedrich Dollmann, et stationnées en Normandie et en Bretagne sont disponibles pour s'opposer à l'invasion alliée. Une seule division blindée est tenue en réserve à proximité de Caen — et trois autres à

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Soldats américains entassés dans une navette de débarquement



Débarquement des soldats américains à Omaha Beach

l'intérieur des terres, donc hors de portée de Rommel — par le haut commandement allemand. Ces divisions ne peuvent être utilisées que sur l'ordre d'Hitler lui-même, lequel souhaite les préserver en prévision d'un débarquement dans le Pas de Calais. Bien que les défenses côtières de Rommel soient incomplètes, elles n'en sont pas moins imposantes, et sont protégées par une importante réserve de blindés à l'arrière. Les Allemands disposent donc d'une puissance de feu et d'effectifs largement suffisants pour faire payer chèrement aux Alliés un débarquement.

Les Alliés débarquent le Jour-J

Après avoir été repoussée d'un mois jusqu'au 5 juin, puis avoir été à nouveau retardée d'un jour pour cause de mauvais temps, la plus grande offensive militaire jamais déclenchée — le débarquement tant attendu des Alliés en France — a finalement lieu le 6 juin. Les premières troupes qui posent le pied sur le sol français appartiennent à trois divisions aéroportées américaines et britanniques, et sont parachutées de nuit avec mission de s'emparer des villes et des têtes de pont à l'arrière des plages du débarquement. Simultanément, une armada constituée de plus de 5 300 navires de débarquement, de navires ravitailleurs et de navires de guerre transportant plus de 150 000 soldats alliés embarquent pour traverser la Manche afin de rejoindre la côte du Calvados.

« C'était la pagaille. Les unités étaient mélangées, certaines étaient privées de chefs, et la plupart ne se trouvait pas là où elles auraient dû être. Des bombes tombaient sans arrêt ; des bateaux étaient en flammes ; des véhicules désorientés s'embourbaient et étaient touchés ; le ravitaillement prenait l'eau ; de nouveaux navires arrivaient sans cesse, certains percutaient des mines et explosaient...tout était inextricablement entremêlé comme dans un dépotoir. »

Sergent Ralph G. Martin, dans *Yank*

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le lendemain matin, après un bombardement aérien et naval intensif, les premières vagues d'assaut provenant de cinq divisions alliées déferlent sur les cinq plages normandes du débarquement portant les noms de code Utah, Omaha, Gold, Juno et Sword. Sur le flanc gauche des forces expéditionnaires, la 2e armée britannique prend d'assaut les plages Gold et Sword, puis oblique vers le sud-est pour tenter de s'emparer de Caen et de l'aérodrome voisin de Carentan. Sur la plage de Juno, ce sont les Canadiens qui débarquent. Sur le flanc droit, Utah, la plus à l'ouest des plages de Normandie, est prise par la 4e division d'infanterie du 7e corps de la 1re armée. Sa mission consiste à se diriger ensuite vers le nord-ouest afin d'isoler la presqu'île du Cotentin et prendre Cherbourg. Les Alliés auraient ainsi un port important leur permettant d'acheminer du matériel supplémentaire.

« Il n'y a que deux sortes de gens sur cette plage : les morts et ceux qui vont mourir. Alors fichons le camp d'ici vite fait ! »

Colonel George Taylor, à Omaha Beach le 6 juin 1944

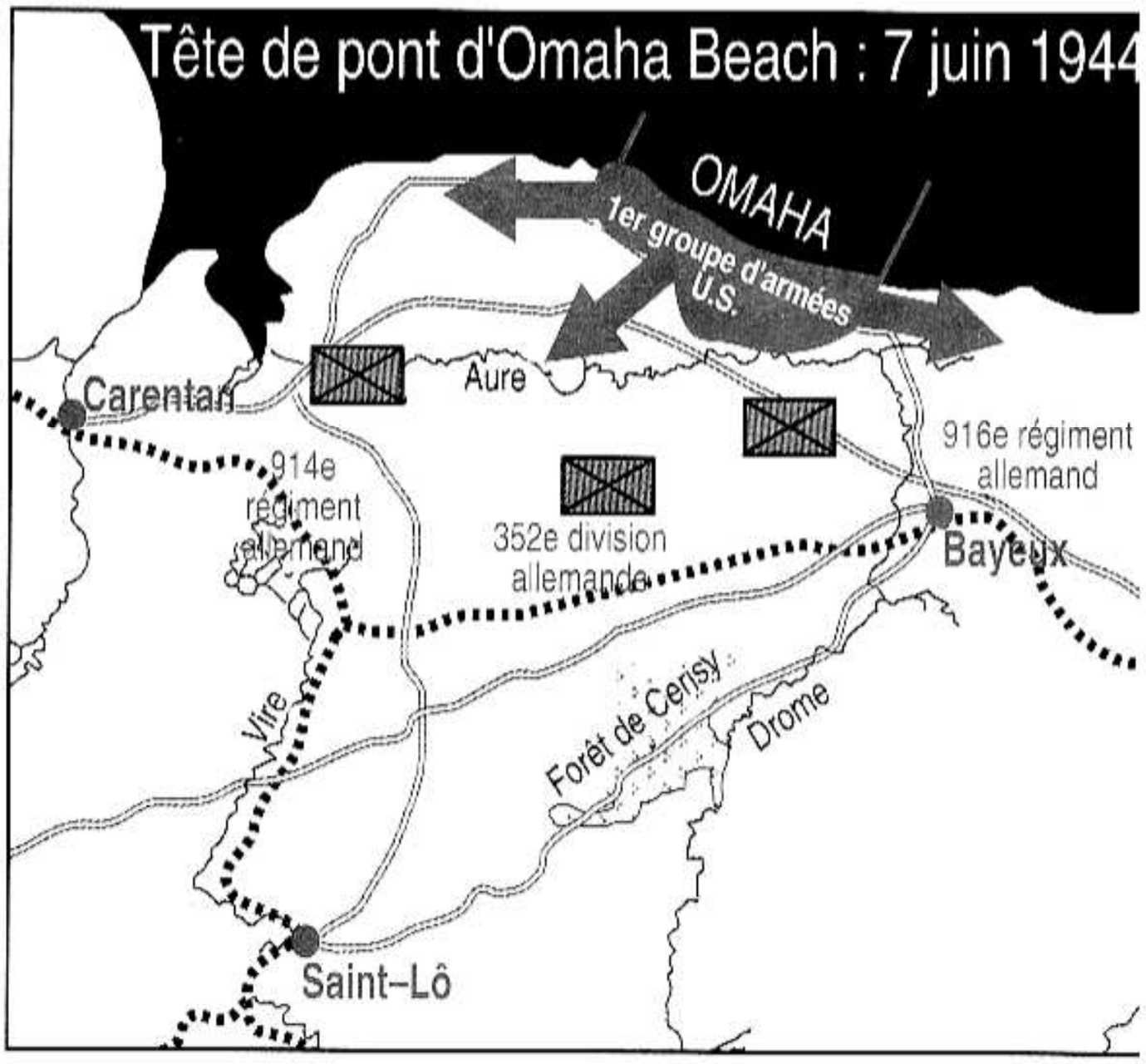
Comme Hitler dort le matin du débarquement et qu'il ne veut en aucun cas être réveillé, il ne donnera pas l'ordre d'utiliser les *Panzer* en réserve avant l'après-midi. Il est déjà trop tard pour contenir l'invasion. La résistance allemande sur les quatre plages du débarquement est relativement faible, et, bien que les troupes alliées ne peuvent pas pénétrer aussi loin que prévu à l'intérieur des terres, elles comptent moins de pertes qu'elles ne le redoutaient. Ce n'est pas le cas pour les Américains qui débarquent sur la plage portant le nom de code Omaha.

« Tu sais ce que je vois là haut ? Je vois ma vieille mère assise sur le seuil qui agite ma police d'assurance dans ma direction. »

Un GI à Omaha Beach au photographe Robert Capa de *Life*

« Omaha la sanglante » et au-delà

De tous les soldats alliés débarqués ou parachutés en Normandie le 6 juin, ce sont les Américains qui débarquent à Omaha Beach qui connaissent les moments les plus difficiles. La plage elle-même est protégée par des défenses naturelles constituées de talus escarpés aux deux extrémités, avec seulement cinq sorties que les Allemands ont minées et entourées de fil de fer barbelé. Des blockhaus de béton et des nids de mitrailleuses situés en haut des falaises partent des tirs nourris qui arrosent chaque centimètre carré de la plage, et sème la mort. Ces positions sont défendues par la 352e division d'infanterie, une division complète



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

« La plage était jonchée de morts et de blessés. Partout des soldats cherchaient un abri... Ils atteignirent la levée de pierre et s'y réfugièrent, mais cette protection devait être de courte durée... Nos serveurs de mortiers n'attendaient que ce moment. Ils ouvrirent le feu sur des coordonnées préalablement définies, semant la mort sur la ligne de mer. Les obus de mortier faisaient mouche. Les éclats d'obus, les fragments de mur et de pierre provoquaient de graves blessures. Les vagues d'assaillants se brisaient contre nos défenses.»

Grenadier Franz Gockel, décrivant le carnage à Omaha Beach

composée de troupes d'élite ramenées du front de l'est et comptant parmi les plus aguerries de l'armée allemande. Ironie du destin, les Américains ont également en face d'eux une division d'infanterie supplémentaire qui se trouve dans le secteur pour des exercices antidébarquement. Comble de malchance, les tirs de l'artillerie navale alliée sont trop brefs pour infliger des dégâts sérieux à l'ennemi.

À mesure que la fumée des bombardements se dissipe, le premier navire de débarquement américain se dirige vers le rivage, avec à son bord des troupes provenant des 29e et 1re divisions d'infanterie. Au début, c'est la pagaille : les navires et les véhicules amphibies, dispersés par la mer démontée qu'ils viennent d'affronter, s'entassent sur la plage. Lorsqu'ils débarquent, les soldats, en proie au mal de mer, sont fauchés par les allemands qui ont tout loisir d'ajuster leur tir. À 9h15, au vu des pertes essuyées par ses troupes,



Soldats américains réfugiés derrière une digue à Omaha Beach

Tête de pont

Entre l'après-midi du 6 juin et le soir du 7 juin, des éléments des 115e et 116e régiments d'infanterie repoussent l'ennemi loin de la plage d'Omaha Beach. Ils s'emparent des villes de Vierville, Saint-Laurent et Colleville le long de la côte, et poursuivent leur progression jusqu'à la route reliant Bagneux à Isigny, en direction de l'Aure. Les Américains sont supérieurs en nombre et en matériel aux Allemands. Malgré une féroce résistance, les Allemands souffrent d'une absence de commandement centralisé et ne parviennent pas à contenir efficacement les Américains.

Tête de pont (allem)

Une stratégie de défense « jusqu'au dernier homme » serait suicidaire pour le commandant allemand. Cependant, les murets, les bâtiments en pierre, les routes étroites et le bocage typique de la campagne normande lui fourniront d'excellentes positions défensives.

Tête de pont (amér)

Les opérations commencent lorsque la 29e division s'aventure au-delà d'Omaha Beach. Malgré leur supériorité numérique et logistique, les Américains sont sur le point de subir leur baptême du feu dans la campagne normande truffée de défenses allemandes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

le général Bradley se demande s'il ne va pas être contraint d'ordonner la retraite. Ses hommes sont cloués sur la plage, cherchant désespérément refuge à l'abri de la falaise.

Peu à peu, inexplicablement, la chance tourne, à mesure que des groupes de soldats américains isolés progressent, mus par leur propre bravoure, par le seul instinct de survie ou encore encouragés par l'exemple de leurs camarades. Comme presque tous les chars amphibies américains ont coulé peu après avoir débarqué, les troupes doivent avancer en terrain découvert, soumis à des tirs intensifs et sans couverture des blindés. Finalement, quelques destroyers de l'U.S. Navy s'étant approchés du rivage pour pilonner les défenses allemandes à courte portée, de petites unités parviennent à se frayer un chemin parmi les obstacles dont Rommel a parsemé les plages, et à escalader la falaise. Les Allemands de la 352e division, à court de munitions et de renforts, sont peu à peu débordés par les soldats américains, toujours plus nombreux. à la fin de l'après-midi, les Américains ont pris le contrôle des talus et des sorties qui jalonnent cette plage que l'on appellera désormais « Omaha la sanglante », en souvenir des 2 000 combattants américains qui y ont trouvé la mort.



Ravitaillements alliés en provenance des plages de Normandie s'enfonçant à l'intérieur des terres

Après s'être emparé d'Omaha Beach, l'objectif de la 29e division est de pousser vers l'Aure, dans la direction de leur objectif final, Saint-Lô. Des unités américaines hétérogènes s'agglutinent à mesure qu'elles progressent vers l'intérieur des terres. À quelques centaines de mètres

La traversée de l'Aure

Au matin du 9 juin, le 115e régiment d'infanterie reçoit l'ordre de traverser l'Aure. Avec l'aide du 121e bataillon de combat du génie, le troisième bataillon réussit la traversée du marécage s'étendant de Canchy à l'ouest de Colombières. Le premier bataillon tente de traverser le pont au sud d'Ecrammeville, mais il est repoussé par des tirs de mitrailleuses et de fusils allemands en provenance de positions à l'ouest de Trévières. Il se rend alors à Canchy et traverse l'Aure de la même manière que le troisième bataillon.

La traversée de l'Aure (allem)

Les groupes de combat du commandant allemand sont épaulés par des blindés et de l'artillerie ; tout ce qu'il faut pour que le pont devienne un obstacle infranchissable.

La traversée de l'Aure (amér)

Le commandant américain a la possibilité de changer le cours de l'histoire en prenant le pont qui enjambe l'Aure près de Trévières. Il dispose désormais de blindés supplémentaires pour appuyer les groupes de combat et d'artillerie lourde.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

« Je n'avais nulle intention d'immobiliser des forces à Saint-Lô tant que nous n'étions pas les maîtres incontestés de Cherbourg. . . . Ce n'est que quelques jours avant l'offensive que j'ai levé l'interdit concernant Saint-Lô. »

Général Omar Bradley

de la plage, elles rencontrent une résistance farouche dans les villages de Vierville, Saint-Laurent et Colleville. Bien que ces combats ralentissent leur progression, les Américains avancent en direction d'une ligne comprise entre Trévières, à l'est, et Isigny, à l'ouest.

Le lendemain, 7 juin, le Génie réussit à déblayer le sol d'une partie des amas de ferraille qui jonchent les plages du débarquement, de façon à permettre l'acheminement du matériel. Le surlendemain, 1 429 tonnes de ravitaillement sont acheminées, volume porté à 7 000 tonnes par jour, cinq jours après le Jour-J. À l'intérieur des terres, les parachutistes sont ravitaillés par des largages effectués par des avions-cargos américains. Pour empêcher l'arrivée de renforts allemands, les bombardiers alliés attaquent plusieurs ponts et centres de triage, bien qu'une épaisse couverture nuageuse diminue l'efficacité de ces bombardements et entraîne l'annulation de centaines de missions.

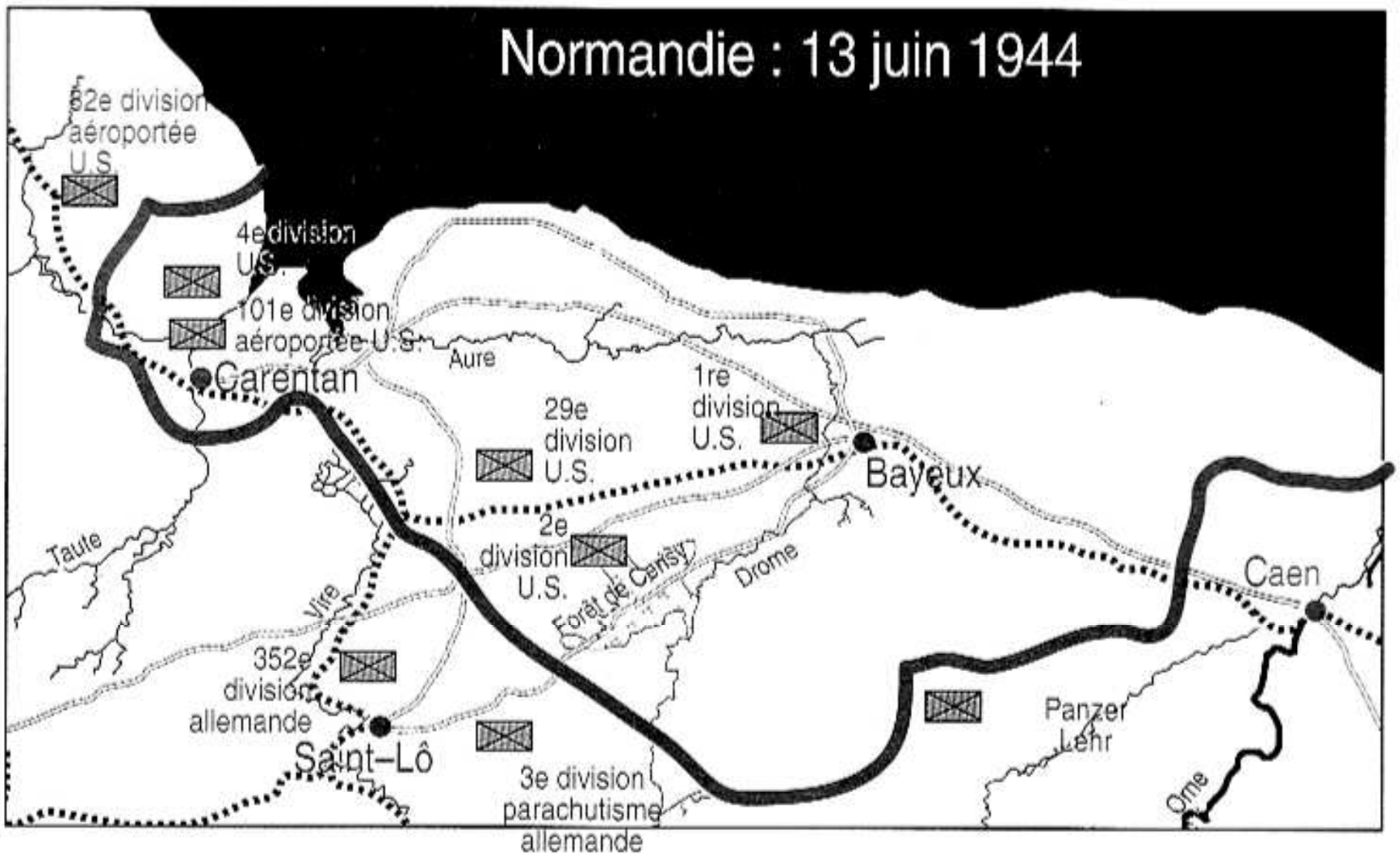
Le 8 juin, Jour-J + 2, les défenses ennemies le long de la ligne Trévières-Isigny s'effondrent à mesure que le 175e régiment d'infanterie de la 29e division effectue une avance rapide et décisive, parcourant une vingtaine de kilomètres en 36 heures. Avec l'aide de deux compagnies de chars du 747e bataillon blindé, les Américains continuent leur progression, essuyant des tirs antichars à La Cambe et des tirs de pièces mobiles de 88 mm, et de l'infanterie près de Saint-Germain du Pert. À 3 heures le 9 juin, Isigny tombe aux mains des assaillants américains qui s'emparent ensuite du pont qui enjambe l'Aure, demeuré intact.

La chute d'Isigny empêche la 352e division d'infanterie allemande de faire une percée entre les plages Omaha et Utah, et prive les Allemands des positions défensives et d'artillerie sur lesquelles ils avaient compté pour empêcher les forces américaines de pénétrer plus avant à l'intérieur des terres. La victoire de la 175e division compromet le plan de Rommel visant à stopper le débarquement. Trois jours plus tard, la jonction entre les plages Omaha et Utah est effectuée.

Après s'être emparé d'Isigny, les troupes américaines traversent l'Aure en plusieurs points le long de la ligne Trévières-Isigny, progressant souvent à travers des zones truffées d'Allemands auparavant. Mais, si les troupes de la 1re armée de Bradley pensent qu'elles ont devant elles plusieurs jours de progression triomphale en direction de Saint-Lô, elles se trompent.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les Anglais à l'épreuve du feu



Le Jour-J et les jours suivant le débarquement, la 2e armée britannique entreprend un assaut décisif pour s'emparer de Caen. Les Allemands en déduisent que cette ville, située dans une région propice aux manœuvres des chars, constitue l'objectif principal des Alliés, et le point de départ d'une future percée à travers la plaine située au sud de la ville, en direction de Falaise. Mais le véritable objectif de Montgomery est d'attirer et de maintenir autant de forces blindées allemandes que possible dans le secteur britannique. Immobiliser les Allemands sur le flanc est des Alliés laissera les mains libres aux Américains, à l'ouest, pour s'emparer du port de Cherbourg puis se diriger vers le sud et pivoter afin de pénétrer dans les plaines surélevées, à l'est de Saint-Lô.

« Bien que nous ayons dû battre en retraite, certains éléments de notre régiment combattaient toujours dans le bocage. Parfois, ils n'étaient qu'une poignée, mais ils pouvaient tenir en échec une compagnie entière. »

Obergrenadier Karl Wegner, 352e division d'infanterie

La manœuvre de Montgomery fonctionne bien : les Allemands déploient huit divisions de *Panzer* soit un total de 500 à 700 chars pour défendre Caen, faisant de la région le centre de leur dispositif de défense. En conséquence, entre le 15 juin et le 25 juillet, moins de 190 chars sont en état de marche pour s'opposer aux Américains.

Les premiers assauts alliés sont également facilités par le fait que de nombreux chefs de guerre allemands, y compris Hitler lui-même, pensent que le débarquement de Normandie est une diversion. L'offensive principale, pensent-ils, doit avoir lieu dans le Pas de Calais. Par conséquent, les troupes de la 15e armée allemande qui pourraient

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

combattre en Normandie sont retenues à Calais, en prévision d'un débarquement qui n'aura jamais lieu. Les renforts destinés aux troupes de la 7e armée allemande, qui combattent activement les forces expéditionnaires anglo-américaines, arrivent lentement et sporadiquement, du fait de la supériorité aérienne alliée et des infrastructures en mauvais état.

Défenses allemandes dans le bocage

« Nous avons été désemparés par le bocage. . . . Notre infanterie a été clouée sur place. On n'a jamais décrit avec précision à quel point elle a été immobilisée par les tirs d'armes légères crépitant entre ces haies. »

Général Elwood Quesada,
IXe formation aérienne

« Faire de chaque champ une forteresse. »

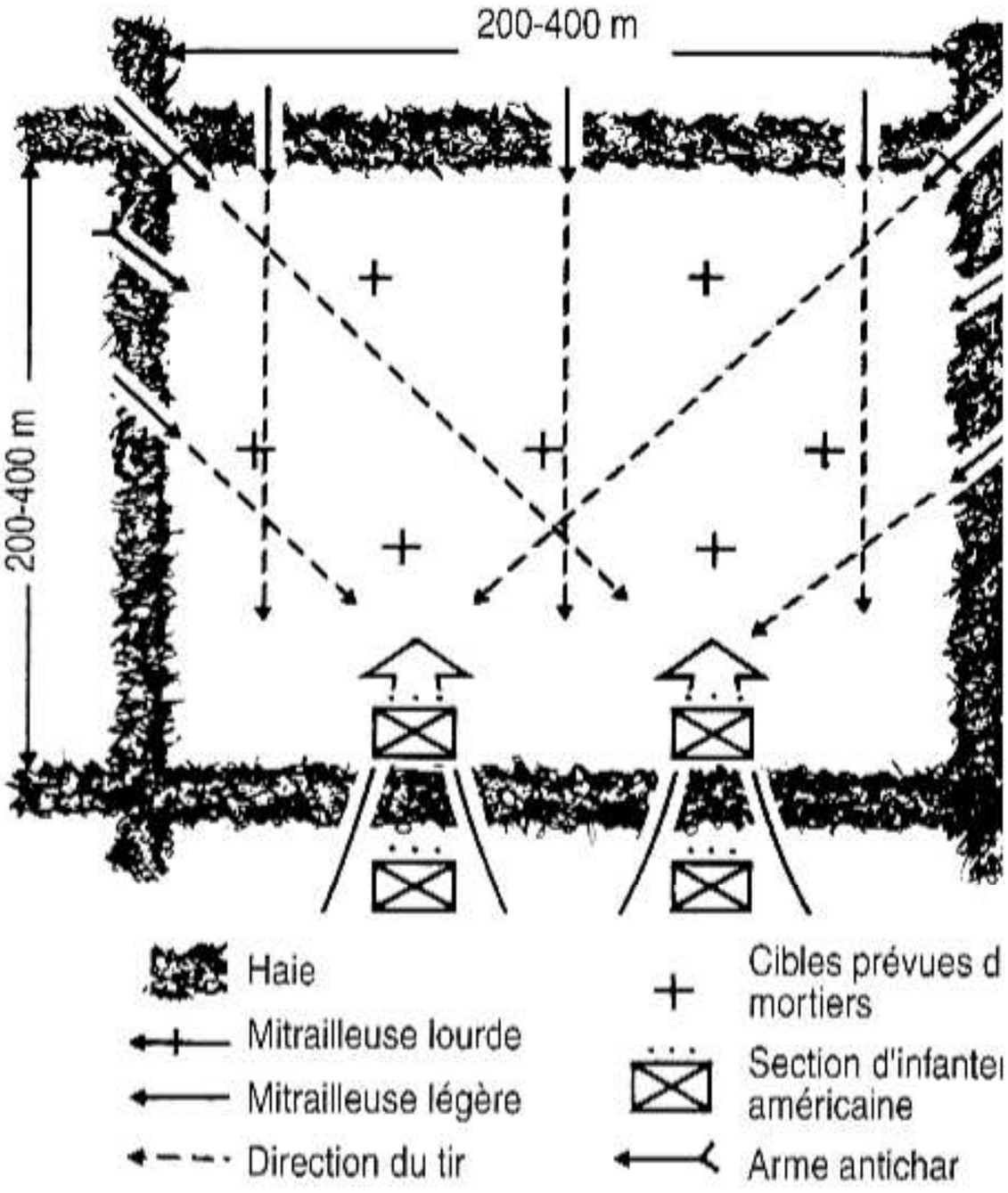
Obergefreiter Paul Kalb,
352e division d'infanterie

Entre la 1re armée de Bradley et Saint-Lô se tiennent six divisions allemandes de la 7e armée, dont plusieurs sont constituées d'unités décimées lors du débarquement. L'une d'entre elles, la 91e, a été renforcée par le 6e régiment de parachutistes, un groupe d'élite composé de volontaires dont l'âge moyen est de 17 ans. La 352e division d'infanterie, qui opposa une résistance si acharnée aux Américains à Omaha Beach, s'est repliée dans la vallée de la Vire, qui coule à proximité de Saint-Lô, entre les deux plages où les Américains ont débarqué. Les autres divisions allemandes dans le secteur sont la 3e division de parachutistes, la 353e division et le 17e régiment de *Panzergrenadier* (unité appartenant à la SS), mais aucune de ces unités n'est assez puissante pour mener une contre-attaque victorieuse.

Les meilleures défenses allemandes en Normandie n'ont pas été élevées par Rommel en 1944, mais par des fermiers celtes il y a plus de mille ans. Le bocage normand consiste en champs de petite taille et de forme irrégulière, entourés de vieilles haies qui poussent sur des monticules de terre flanqués de tranchées pour l'écoulement des eaux. Ces haies atteignent une hauteur d'environ cinq mètres, de sorte que l'on ne peut voir ce qui se passe dans le champ voisin. Elles sont si denses que même les chars ne peuvent les franchir. Cette étendue de bocage forme une mosaïque de plus de mille kilomètres carrés, parcourue par un réseau de routes en terre battue enfoncées bien au-dessous du niveau des champs par des siècles d'utilisation. De hautes haies ombragent ces routes, ce qui réduit davantage la visibilité.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

« Chaque champ est un fort » est une expression souvent citée dans la littérature consacrée à la campagne de Normandie. On pourrait croire qu'il s'agit d'une exagération poétique, mais il n'en est rien. Les troupes alliées qui pénètrent dans un champ entouré de haies s'exposent à essuyer des tirs directs et indirects soigneusement ajustés et préparés. Utilisant à leur profit la couverture naturelle idéale qu'offre le bocage, les Allemands dispersent de petites unités antipersonnel et antichars lourdement armées, enterrées à la base des haies et pratiquement invisibles par les assaillants américains. Déchirant le silence, le crépitement soudain d'une mitrailleuse MG 42, d'une rafale de mitraillette, l'explosion d'une charge antichar *Panzerfaust*, le tir d'un mortier ou le coup de feu d'un tireur d'élite sont généralement les premiers signes de la présence ennemie. Des mitrailleuses lourdes allemandes sont enterrées au fond du champ, de chaque côté, afin de repousser les attaques de l'infanterie. Des mitrailleuses légères et des mitraillettes dissimulées dans les haies de chaque côté du champ se tiennent prêtes à ouvrir le feu sur les soldats qui cherchent à se mettre à couvert. Un réseau de champs ainsi défendus et reliés entre eux forme une ligne défensive avancée, derrière laquelle les Allemands préparent une série de positions tenues par des chars et des canons destinés à appuyer leurs contre-attaques. Ces positions défensives quasiment idéales permettent aux petites unités allemandes de repousser des assaillants jusqu'à cinq fois supérieurs en nombre.



Défenses allemandes dans le bocage

Les défenses allemandes dans le bocage sont tout aussi redoutables pour les chars. Tout char qui s'aventure sur les routes encaissées qui séparent les champs va au devant de graves dangers. Généralement, il lui est impossible de faire demi-tour ou de faire pivoter ses canons dans un espace aussi étroit. S'il tente de franchir les talus escarpés de chaque côté, il expose la partie la plus vulnérable du char, son ventre, au feu des armes anti-chars. L'équipage assez inconscient pour s'aventurer seul, sans couverture, dans un champ est immédiatement pulvérisé par ces mêmes armes. Les canons allemands de 88 mm postés sur les principales routes constituent une menace permanente. De plus, les Allemands ayant fortifié les robustes maisons de pierre des villages situés le long de ces routes, il est tout simplement dangereux de se déplacer. Chars et fantassins sont également vulnérables dans le bocage jusqu'à ce que les Alliés mettent au point des tactiques destinées à améliorer la mobilité et la coordination entre les chars et l'infanterie.



Soldats américains repérant les position allemandes dans le bocage

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Premiers affrontements dans le bocage

« L'entraînement des soldats alliés semblait toujours inférieur au nôtre, mais ils tentaient toujours d'en faire plus que ce qu'on nous demandait à nous. »

Obergefreiter Adolf Hohenstein, 276e division d'infanterie

Pour atteindre Saint-Lô, les Américains doivent parcourir une trentaine de kilomètres dans ce que Bradley appelait « le pire bourbier que j'aie jamais vu ». Confrontée au bocage, l'infanterie alliée a tendance à s'en tenir aux tactiques apprises à l'entraînement, et à pénétrer dans un champ entouré de haies deux compagnies en tête. Les Allemands, eux, sont passés maîtres dans l'art de l'infiltration, envoyant de petits détachements destinés à contourner l'avance ennemie par le flanc. Ce qui signifie que les soldats américains se retrouvent soudain exposés à des tirs provenant de trois côtés à la fois. Une fois les Américains immobilisés en terrain découvert, les Allemands ouvrent le feu avec des mortiers et de l'artillerie préalablement calibrés. Pour les Américains, il est risqué de réclamer l'appui de l'artillerie dans un espace aussi restreint car même une couverture précise peut occasionner des pertes dans leurs propres rangs.

Progresser dans le bocage est une expérience éprouvante pour les troupes américaines. La sensation d'être coupé de leurs camarades, la désorientation qui résulte de cette succession d'espaces étroits et clos, le contraste dramatique entre le silence qui y règne habituellement et le crépitement soudain des tirs meurtriers déclenchés par la défense allemande soigneusement dissimulée, tout ceci pèse sur le moral des troupes alliées. Les soldats américains inexpérimentés se couchent par terre lorsqu'ils sont exposés au feu ennemi ; un seul tireur allemand peut alors prendre pour cibles plusieurs de ces proies faciles et immobiles.

L'enfer du bocage

Le 10 juin, la 29e division d'infanterie réussit à traverser l'Aure et commence à s'enfoncer dans le bocage normand. Les stratèges alliés avaient prévu qu'il ne faudrait que quelques jours pour le nettoyer ; l'opération prend des semaines.
La progression de la division ne se compte pas en kilomètres, mais en mètres.

Bocage normand (allem)

C'est au tour du commandant allemand de pouvoir changer le cours de l'histoire, en bloquant les Américains dans le bocage. Il peut déployer un supplément de blindés, d'artillerie et d'armes lourdes pour infliger le maximum de pertes aux Américains.

Bocage normand (amér)

Le commandant américain est confronté au même problème que le commandant de la 29e division d'infanterie : progresser dans le bocage sans décimer ses troupes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Dans le dédale du bocage, composé de champs de petite taille entourés de haies, les soldats américains avancent à tâtons dans un terrain inhospitalier où la visibilité excède rarement quelques dizaines de mètres. La plupart de ces combats féroces, qui opposent de petites unités, ont lieu à des distances inférieures à cent mètres. Le pire de tout, c'est qu'après avoir conquis un champ, les Américains doivent s'emparer du suivant, puis du suivant, et encore du suivant... Après deux semaines de pertes sévères, la 29e division s'immobilise, exsangue. De toute évidence, les Américains doivent concevoir de nouvelles tactiques pour éviter que la bataille du bocage ne devienne une impasse sanglante.

« Parfois, vous êtes maîtres d'une extrémité d'un champ tandis que l'ennemi contrôle l'autre, et vous manœuvrez par groupe de deux ou trois hommes jusqu'à ce que l'un ou l'autre côté prenne le dessus. Ce genre de guerre est pain béni pour les tireurs isolés, les porteurs d'un fusil, d'une mitraillette ou d'un bazooka. C'est l'enfer pour les chars et les véhicules blindés. »
Sergent Bill Davidson, dans *Yank*

Les haies ne sont pas le seul phénomène naturel à ralentir la progression des Alliés. Le temps, bien qu'en partie couvert, fut plus clément que prévu pendant les deux semaines qui suivirent le débarquement. Durant cette période, deux ports artificiels, appelés « Mulberries », sont établis sur les plages Omaha et Gold pour compenser le manque de ports naturels sur la côte du Calvados. Mais, alors que ces ports sont presque terminés, une violente tempête se lève le 19 juin et fait rage pendant près d'une semaine, endommageant gravement les installations portuaires d'Omaha Beach qui ne peuvent être réparées. Lorsque la tempête se calme, les navires américains sont contraints d'utiliser le port britannique le moins endommagé. Cette tempête et les dégâts qu'elle occasionne retardent l'acheminement du matériel, et contraignent les armées américaines à rationner les munitions. Toutefois, les Américains apprennent vite à décharger directement le ravitaillement sur les plages Omaha et Utah, et, après quelques jours, ils réussissent à décharger davantage de ravitaillement que les Britanniques. Pour Montgomery, la tempête retarde également son plan consistant à lancer une nouvelle offensive contre les Allemands à Caen.



Soldats américains sous le feu allemand dans le bocage

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

« Donnez-moi dix fantassins munis d'armes légères adaptées à ce terrain, et nous tiendrons un bataillon en échec pendant 24 heures. »

Lieutenant Jack Shea, dans *Yank*

Improvisation alliée dans le bocage

Les combats féroces dans le bocage normand se prolongent durant plusieurs semaines ; les Américains mettent au point de nouvelles méthodes et de nouveaux matériels adaptés à ce terrain. Les « Dozer tanks » — des chars Sherman munis d'une pelle de bulldozer à l'avant — peuvent franchir n'importe quelle haie, mais ils sont trop peu nombreux pour pouvoir appuyer une offensive à grande échelle. La 29e division tente de dépêcher des équipes d'ingénieurs avec mission de placer deux charges explosives de 24 livres (portées ensuite à 50 livres) dans les talus à la base des haies. Les premiers résultats sont encourageants, mais l'expérience prouve que cette méthode est impraticable pour des opérations d'envergure. Une étude officieuse sur le terrain montre qu'une compagnie de chars se déplaçant de 2,5 km dans le bocage rencontre en moyenne 34 haies différentes, ce qui nécessite 17 tonnes d'explosifs pour en venir à bout.

« C'était à peu près le pire endroit qu'on puisse imaginer pour lancer un assaut d'infanterie. C'était comme s'emparer d'une ville maison après maison ou pièce par pièce, ou comme la guerre des tranchées de la Première Guerre mondiale. Mais il fallait le faire ! »

Stephen Ambrose, dans *Band of Brothers*

Une technique plus efficace et plus pratique est élaborée. Elle consiste à utiliser les chars pour placer des charges explosives plus petites, mais enfoncées plus profondément dans les talus afin d'augmenter leur puissance explosive. Les équipages soudent deux tubes d'acier d'un mètre et demi de long sur 16,5 cm de diamètre à l'avant d'un char Sherman. Ils foncent ensuite dans un talus, puis font marche arrière, laissant deux trous profonds creusés par les tubes d'acier, où seront placées les charges explosives. Bourrer des douilles d'obus d'explosifs avant de les placer dans ces trous permet d'augmenter la précision de l'explosion. Toutefois, la technique qui consiste à faire des trous dans les haies au moyen d'explosifs présente un inconvénient majeur. Le bruit de l'explosion annonce à l'ennemi où et quand l'attaque va être déclenchée. Il lui suffit alors de concentrer tous les types de frappes défensives dont il dispose à l'endroit en question. De plus, les chars qui s'engouffrent dans les brèches ainsi ouvertes constituent une proie toute désignée.

Les Américains essaient d'autres méthodes. Certains tankistes soudent des rails de chemin de fer à l'avant de leur Sherman et s'en servent comme butoirs pour traverser les haies. Plus efficace encore, le coupeur de haies mis au point par le sergent Curtis Culin du 102e escadron de reconnaissance de la cavalerie américaine ; il est formé de poutrelles d'acier de récupération, soudées à l'avant d'un char Sherman. Affublés de ces excroissances en forme de défenses, les chars Sherman sont surnommés « rhino tanks », nom du reste bien choisi puisqu'il est pratiquement impossible d'arrêter un rhinocéros qui charge. Lors d'une démonstration du « dispositif Culin », le général Bradley est favorablement impressionné lorsqu'il voit des chars ainsi

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

équipés se frayer un chemin au travers des haies « projetant buissons et broussailles en l'air comme si elles avaient été en carton ».

Mais ces avancées techniques n'empêchent pas la bataille du bocage de s'éterniser. Les Américains ont besoin d'une nouvelle combinaison technique et tactique pour accélérer leur progression.

Sortir de l'impasse

Lorsque la 29e division se retrouve coincée dans le bocage, le général Charles Gerhardt demande au général de brigade Norman Cota, vétéran du débarquement en Afrique du Nord, de concevoir de nouvelles tactiques adaptées à ce terrain hostile. Cota décide de recourir à de petites équipes composées d'un char muni de tubes à l'avant afin de faciliter l'installation de charges explosives, d'un téléphone sur la plate-forme arrière pour communiquer avec l'infanterie, d'une équipe d'ingénieurs, d'un groupe de fantassin, d'un groupe de soutien armé d'un fusil automatique BAR et d'un autre d'un mortier de 60 mm. Au début de l'attaque, le char traverse une haie et tire des projectiles au phosphore avec son canon principal en direction des angles opposés du champ afin de détruire les mitrailleuses lourdes allemandes. Les tankistes mitraillent ensuite la base des haies. Pendant ce temps, les serveurs des mortiers tirent des charges explosives dans le champ, en retrait des positions allemandes, ainsi que des fumigènes destinés à aveugler l'ennemi. Lorsque le char commence à mitrailler, l'infanterie attaque en traversant le champ à bonne distance des haies de chaque côté, et en lançant des grenades par dessus pour déloger les défenseurs postés de l'autre côté.

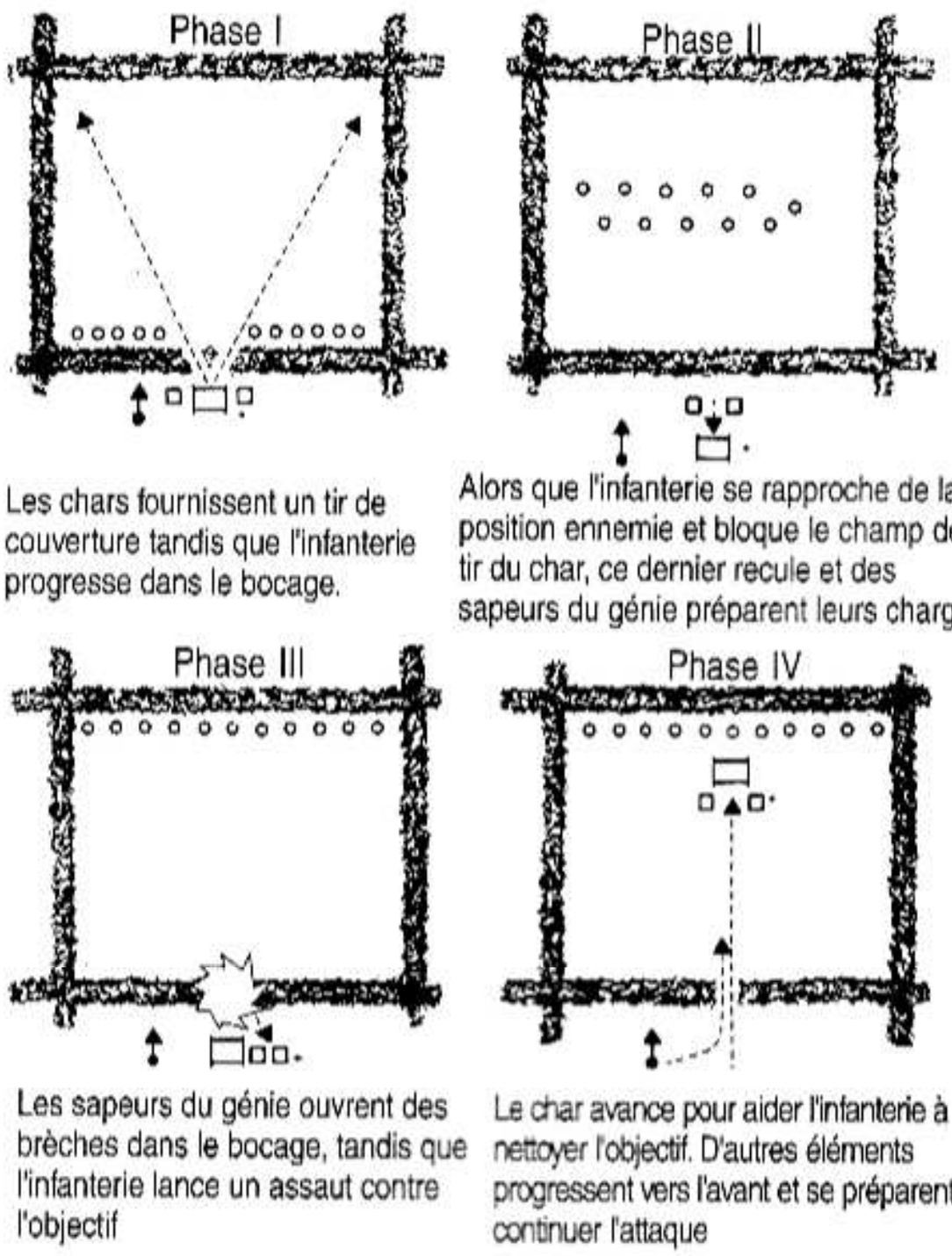
« Chacun de ces fichus champs est un champ de bataille. »

Première classe Bob Sloane, dans *Yank*, à propos du bocage.

Lorsque l'infanterie a progressé suffisamment et qu'elle se trouve dans la ligne de feu du char, celui-ci fait marche arrière. Les ingénieurs placent des explosifs dans les trous laissés par le char dans le talus, et les font exploser. Le char s'engouffre alors dans la trouée ainsi dégagée, et vient appuyer l'infanterie occupée à détruire les défenses antichars. Le 2e bataillon du 116e régiment d'Infanterie, qui a recours à cette tactique, accélère son avance en direction de Saint-Lô.

La 3e division blindée met au point une tactique d'approche pour les opérations à plus grande échelle dans le bocage. Cette tactique consiste à coordonner les efforts d'une compagnie de chars et d'une compagnie d'infanterie

Tactiques d'assaut



Les chars fournissent un tir de couverture tandis que l'infanterie progresse dans le bocage.

Alors que l'infanterie se rapproche de la position ennemie et bloque le champ de tir du char, ce dernier recule et des sapeurs du génie préparent leurs charges

Les sapeurs du génie ouvrent des brèches dans le bocage, tandis que l'infanterie lance un assaut contre l'objectif

Le char avance pour aider l'infanterie à nettoyer l'objectif. D'autres éléments progressent vers l'avant et se préparent à continuer l'attaque

Sherman
Mortier de 60 mm
Sapeurs du génie
Fantassin
Observateur d'artillerie

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Les troupeaux de vaches laitières normandes furent victimes des combats du débarquement

pour attaquer sur un front large de trois champs à la fois. Au début de l'attaque, on commence par franchir les haies des deux champs extérieurs. Lorsque ceux-ci sont pris, les assaillants franchissent les haies qui délimitent le champ central et attaquent les positions ennemies sur les flancs. Cette méthode permet aux soldats américains de s'emparer d'un territoire plus vaste, en s'exposant moins au feu direct de l'ennemi.

En fin de compte, les tactiques élaborées par les Américains visent à accroître leur mobilité et à améliorer la coordination et la communication entre les blindés et l'infanterie. Oubliée la théorie qui veut que l'infanterie et les blindés progressent séparément. Au lieu de cela, blindés et fantassins attaquent simultanément, avec de petites unités de fantassins qui s'en prennent aux défenses antichars allemandes et occupent le terrain, tandis que les chars attaquent les positions de l'artillerie adverse et les points trop puissamment défendus pour que l'infanterie puisse s'en emparer. Les avions de reconnaissance qui repèrent ces positions d'artillerie sont des auxiliaires très précieux, car la visibilité réduite dans le bocage rend la tâche des observateurs au sol pratiquement impossible. Grâce à ces tactiques élaborées, l'offensive alliée devint aussi sophistiquée et efficace que la défense allemande.

L'efficacité accrue des unités américaines désormais aguerries, associée à l'afflux de soldats et de matériel américains sur le sol français, leur permet de s'extraire enfin du bocage pour rejoindre Saint-Lô.

La conquête des hauteurs : la colline 192 et la vallée des cœurs pourpres

Tandis que la 29e division se bat dans le bocage, le 7e corps progresse lentement vers la presqu'île du Cotentin, en direction du port de Cherbourg, puissamment défendu. Des ordres contradictoires émanent du commandement allemand désorganisé : les défenseurs du Cotentin doivent-ils remonter vers le nord afin de résister à Cherbourg ou bien se diriger vers le sud pour opérer une jonction avec d'autres unités allemandes ? Cette confusion profite aux Américains qui commencent à progresser plus rapidement. Le 27 juin, après cinq jours de combats acharnés, Cherbourg tombe aux mains des Américains, mais les Allemands sabotent les installations portuaires, les rendant inutilisables

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

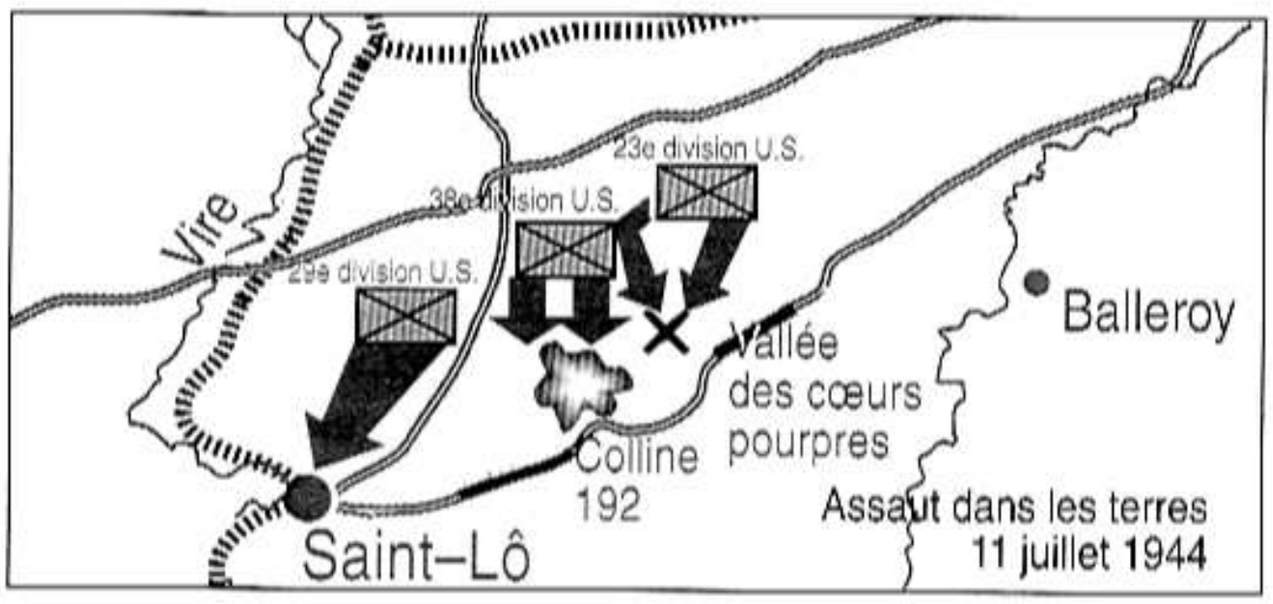
pendant trois semaines. Trois des divisions qui ont participé à la conquête de Cherbourg reçoivent l'ordre de se diriger vers le sud pour venir renforcer les troupes qui combattent dans le bocage.

Comme la situation des Allemands en France se détériore, Hitler relève von Runstedt de son commandement et le remplace par le maréchal Gunther von Kluge le 5 juillet. Le général Friedrich Dollmann, commandant la 7e armée, se suicide après qu'Hitler ordonne qu'il soit traduit devant la cour martiale pour avoir perdu Cherbourg. Cependant, à mesure que les Américains progressent vers Saint-Lô, les troupes de la 7e armée allemande qui se trouvent dans les environs se retranchent dans des positions défensives, et s'enterrent dans des gourbis et même des tunnels. La ville de Saint-Lô est située dans une vallée où passe la Vire ; elle est entourée de collines et de crêtes puissamment fortifiées par les Allemands. Les trouées entre les collines sont protégées par l'artillerie.

« Les Allemands faisaient preuve d'une meilleure adaptabilité aux conditions nouvelles que nous. »

Officier de renseignement britannique Bill Williams

Il apparaît bientôt aux Américains qu'une attaque indirecte des défenses allemandes autour de Saint-Lô est préférable à un assaut frontal. Comme Bradley le rapporte dans ses *Mémoires* : « Je me contenterais bien volontiers des hauteurs à l'est et à l'ouest de Saint-Lô. . . nous n'allons pas sacrifier une division uniquement pour nous emparer d'un lieu-dit ». Cette solution de rechange implique de faire manœuvrer trois divisions de la 1re armée sur un front de 17 km à travers les collines qui entourent Saint-Lô, puis de les faire pénétrer dans la ville. Dans le cadre de cette opération, les Américains



La vallée des coeurs pourpres

La deuxième division d'infanterie américaine arrive au pied de la colline 192 le 12 juin. Elle a perdu 1 200 hommes après deux attaques qui se sont révélées être un échec. Du 16 juin au 10 juillet, la deuxième division reçoit un entraînement intensif en tactiques de combat dans le bocage. Le 11 juillet, elle reprend son attaque contre la colline 192. C'est au premier bataillon du 23e régiment d'infanterie que revient la mission de traverser la vallée, au nord-est de la colline. Après de violents combats, pendant lesquels une section se fait presque entièrement décimer en traversant la faille, le bataillon réussit à progresser d'environ 1,5 kilomètres, et s'approche de la route reliant Saint-Lô à Bayeux.

La vallée des coeurs pourpres (allem)

La vallée est un obstacle naturel parfait pour arrêter les Américains. Elle est suffisamment profonde pour empêcher les chars de la traverser et offre un point d'observation idéal pour repérer les fantassins américains qui pourraient tenter de la traverser.

La vallée des coeurs pourpres (amér)

Cette vallée sépare les Américains de leur objectif : la colline 192. Il leur faut donc la traverser ou la contourner. Aucune de ces solutions ne sera facile car ils sont dans la ligne de mire des Allemands depuis la colline.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

doivent d'abord franchir la colline 192 et la vallée des cœurs pourpres, défendus par les Allemands, deux points forts tactiques à l'est de Saint-Lô qui constituent une menace pour les assaillants alliés. À ces deux endroits, les Allemands contrôlent les hauteurs, et les troupes américaines doivent s'en emparer en se battant sur un terrain qui est la réplique du bocage mais à la verticale.

Les précédentes tentatives américaines pour s'emparer de la colline 192 à la mi-juin échouent devant la formidable résistance des Allemands. Les troupes de la 7e armée, qui se tiennent sur la colline, ont l'avantage de pouvoir surveiller toute la région qui va de la côte à Saint-Lô, y compris les attaquants américains. Au lieu de constituer une ligne de défense, les Allemands avaient construit une série de fortins à partir desquels ils pouvaient couvrir les passages entre les collines. Toutes les tentatives d'approche de la colline sont contrées par l'artillerie, les mortiers, les armes antichars et les mitrailleuses. Quant aux défenseurs allemands, pour la plupart des hommes de la 3e division de parachutistes, ils sont soigneusement retranchés.

Près d'un mois plus tard, le 11 juillet, les Américains repartent à l'assaut de la colline 192, usant des nouvelles tactiques mises au point dans le bocage qui reposent sur la coordination de l'infanterie et des blindés. Il revient au 38e régiment d'infanterie de la 2e division de s'emparer de la colline 192. Comme le temps est brumeux et la visibilité restreinte ce jour-là, les Alliés ne peuvent bénéficier d'une couverture aérienne. La 2e division avance le long des pentes douces de la colline 192 en butte aux tirs de barrage nourris de l'ennemi. Les points forts allemands qui résistent aux bombardements opposent une résistance farouche, et la conquête de la colline 192 devient une lutte champ après champ. Dans les villages de Cloville et du Soulaire, dévastés par l'artillerie américaine, les troupes allemandes se blottissent dans les ruines, et ne sont délogées qu'après des heures de combat de rue, maison après maison. Le terrain normand ainsi qu'un feu nourri provenant des canons antichars et des *Panzerfaust*, ralentit l'avance des chars américains. À un endroit, six chars sont cloués sur place par les mortiers et l'artillerie allemands dans la première demi-heure de l'assaut.

« Pendant toute la durée des combats, les fermiers français et leur famille vivaient terrés dans des trous creusés dans leur cave, tandis que leur ferme s'effondrait au-dessus de leur tête sous les bombardements. »

Sergent Bill Davidson, dans *Yank*

L'un des obstacles qui ralentit la progression des soldats américains partis à la conquête de la colline 192 est une vallée étroite appelée « la vallée des cœurs pourpres ». Il est juste assez large pour empêcher les chars de le franchir et a été solidement fortifié par les Allemands. Appuyé par quatre chars immobilisés dans le fond de la vallée, une section tente de la franchir. L'artillerie et les mortiers allemands se taisent jusqu'à ce que les soldats américains aient atteint le fond de la vallée, puis ils ouvrent le feu, anéantissant la plupart d'entre eux. Une

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

autre section essaie de prendre à revers les défenses dans la vallée, tandis que les chars américains pointent leurs canons sur plusieurs maisons des alentours où des défenseurs allemands ont trouvé refuge. Ils ouvrent le feu sur eux à une dizaine de mètres de distance seulement. Une fois ces défenseurs annihilés, la deuxième section rejoint les survivants de la première au fond de la vallée, et ils la franchissent ensemble. Malgré le tir nourri des mortiers, la manœuvre de débordement est un succès et, à la fin de la journée, les Américains survivants se sont emparés de la quasi-totalité de la dangereuse vallée.

Jusqu'au 11 juillet, les troupes allemandes de la 7e armée stationnées sur la colline 192 sont pilonnées par 20 000 obus. Bien que ces bombardements ne suffisent pas à venir à bout des positions les plus fortifiées, ils obligent les Allemands à rester terrés dans leurs tranchées, et contribuent à accélérer l'avance des Américains. À la fin de la journée, la quasi-totalité des défenses allemandes encore en place sur la colline 192 sont sérieusement ébranlées, et plusieurs unités allemandes sont isolées et décimées. Un bataillon américain s'est emparé d'une partie de la route Saint-Lô–Bayeux, qui coupe les dernières positions tenues par les Allemands en haut de la colline, et d'autres bataillons se sont rapprochés de cet axe stratégique à la tombée de la nuit. Avec autant de fronts à défendre, la 7e armée allemande n'a plus les ressources nécessaires pour venir appuyer les derniers défenseurs de la colline 192.

Le lendemain, 12 juillet, la lutte sur la colline 192 se termine. Après avoir pilonné les positions américaines pendant la nuit, les Allemands lancent une contre-attaque qui est rapidement repoussée. La 2e division s'empare bientôt de la colline. Au prix de 69 morts, 328 blessés et huit disparus, les troupes de Bradley contrôlent désormais les hauteurs autour de Saint-Lô.

Colline 192

Ce sont les premier et deuxième bataillons du 38e régiment d'infanterie qui mènent l'assaut principal contre la colline 192. Progressant de 100 mètres derrière un barrage roulant d'artillerie, les deux bataillons commencent à attaquer la colline à 06h30. La résistance est féroce autour du hameau de Cloville, où un Panzer IV et un canon autopropulsé ralentissent leur progression. Un Sherman les détruit tous les deux et, à 17 heures, certains éléments du 38e régiment réussissent à déloger les Allemands de la colline et atteignent la route qui relie Saint-Lô à Bayeux. .

Colline 192 (allem)

Le commandant allemand a la possibilité de rassembler davantage de blindés et de puissance de feu que son adversaire pour conserver la colline 192. Cela pourrait vous permettre de tenir les Américains à distance des hauteurs stratégiques contrôlant Saint-Lô à l'est.

Colline 192 (amér)

En tant que commandant américain, vous pourrez peut-être adopter une meilleure stratégie pour prendre la colline plus rapidement, et attaquer Saint-Lô en avance.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

« Eisenhower pensait comme moi que la source de toute compassion se trouvait sur le champ de bataille.
. . . Là, comme nous tous, il pouvait voir la guerre pour ce qu'elle était : le pathétique avilissement du mince vernis de civilisation. A l'arrière, la guerre peut parfois prendre l'apparence trompeuse d'une aventure. Sur le front, elle est rarement autre chose que ce qu'en disait le général Sherman. »

Général Omar Bradley dans *A Soldier's Story*



Saint-Lô en ruine

Saint-Lô est enfin conquise

La prise de la colline 192 par les Américains ouvre la voie à la conquête de Saint-Lô. Comme prévu, les trois divisions de la 1re armée se rapprochent de la ville par l'est, le nord et l'ouest. Cependant, la 29e division, à qui revient l'assaut principal, va devoir effectuer une poussée le long de trois crêtes parallèles, à l'est de Saint-Lô. Ces crêtes sont défendues avec acharnement par des soldats de la 3e division de parachutistes allemands, qui sont retranchés derrière une succession interminable de haies et de lignes de défense. La 35e division, qui doit se rapprocher de Saint-Lô par le nord, affronte la 352e division d'infanterie allemande, qui a infligé tant de pertes aux Américains lors de l'assaut d'Omaha Beach. Enfin, la 30e division doit franchir 6,5 km de crêtes et de vallées puissamment fortifiées à l'ouest de Saint-Lô, et affronter les *Panzer* allemands.

La 29e division progresse lentement le long des crêtes à l'est. De nombreux raids aériens doivent être annulés en raison du mauvais temps et, bien que les assaillants américains soient soutenus par l'artillerie, ils sont ralentis par les tirs de mortiers et l'artillerie ennemis.

Au nord, la 35e division est confrontée à une succession de défenses allemandes sophistiquées, et n'effectue une percée qu'après plusieurs jours de combat, en recourant aux chars pour pulvériser les positions fortifiées tapies dans les haies. À l'ouest de Saint-Lô, la 30e division doit faire face à des contre-attaques féroces de la *Panzer Lehr*— une unité blindée d'élite — et de la 3e division parachutiste.

Dans les quelques jours qui suivent, les Américains commencent à prendre le dessus sur les combattants allemands tapis dans leurs retranchements. Matériel et ravitaillement parviennent enfin aux unités combattantes américaines depuis le port de Cherbourg qui vient d'être libéré. En revanche, la 7e armée allemande connaît des problèmes aigus de ravitaillement et manque cruellement de renforts. Deux bataillons isolés de la 29e division opèrent des avancées sur la ville stratégique de La Madeleine, près de la crête de Martinville, tandis que d'autres éléments tentent une nouvelle poussée, appuyée par l'artillerie et l'aviation, lorsque les Allemands échouent dans leur tentative d'anéantissement après les avoir isolés. Le 17 juillet, la 29e division parvient à la périphérie est de Saint-Lô. La 35e division continue de harceler la 352e division allemande qui cède peu à peu du terrain. Lorsqu'une contre-attaque de la *Panzer Lehr*

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

visant à barrer la route à la 30e division échoue le même jour, la situation qui se dégrade à l'ouest incite les Allemands à envisager un retrait des environs de Saint-Lô. Craignant d'être acculés à la Vire par les forces américaines dont l'artillerie a déjà détruit un grand nombre de ponts, la majeure partie des défenses allemandes se replie alors au sud de Saint-Lô, ne laissant que quelques poches de résistance isolées dans la ville et ses environs.

Le matin du 18 juillet, un détachement spécial de la 29e division aux ordres du général de brigade Norman Cota est constitué avec mission de pénétrer dans Saint-Lô en ruine à la suite des intenses bombardements aériens. Malgré la résistance du 2e corps parachutiste allemand, les défenseurs allemands manquent de renforts, et le détachement américain entre bientôt dans la ville. Il s'empare d'une place à proximité du cimetière qui a survécu aux bombardements, puis se déploient à pied dans les rues trop envahies de décombres pour permettre la circulation des véhicules. Les positions d'artillerie allemandes au sud de Saint-Lô continuent à bombarder les assaillants américains qui progressent dans la ville dévastée, mais leur avance rapide a pris les Allemands par surprise. À 19 heures le 18 juillet, après une série d'escarmouches et de combats de rue, les troupes américaines prennent le contrôle de Saint-Lô. Le pilonnage en provenance des positions défensives allemandes au sud de la ville va continuer pendant plusieurs jours encore, et le 19 juillet, les Allemands tenteront même une contre-attaque que les Américains briseront.

Ceux-ci ont chèrement payé la conquête de Saint-Lô et de la campagne environnante : près de 11 000 combattants américains ont été tués, blessés ou portés disparus entre le 7 et le 22 juillet. Toutefois, les forces de Bradley sont désormais maîtres du terrain pour lancer la guerre de manœuvre tant attendue contre le Troisième Reich.

« . . . des officiers qui avaient reçu le meilleur entraînement qui soit en temps de paix se sont trouvés décontenancés par la différence entre les conditions représentées sur les cartes et celles du combat réel. . . . Dans nos écoles, on suppose généralement que les unités sont bien entraînées et au complet, que les subordonnés sont compétents, que le ravitaillement et les communications fonctionnent et que les ordres sont exécutés. A la guerre, la plupart, sinon la totalité, des conditions ci-dessus ne sont pas réunies. Les vétérans savent que cela est normal et que leurs facultés n'en sont pas paralysées pour autant. . . . »

Général George C. Marshall, *Infantry in Battle*, 1934

« J'ai l'honneur d'annoncer au Chef de corps que le détachement spécial C de la 29e division s'est emparé de la ville de Saint-Lô après 43 jours de combats ininterrompus depuis les plages du débarquement jusqu'à Saint-Lô. »

Général Charles Gerhardt, 29e division d'infanterie américaine

Épilogue : l'opération Cobra et l'offensive alliée

Tandis que les troupes de Bradley attaquent Saint-Lô, l'assaut des Britanniques sur Caen se termine enfin par la chute de la ville le 8 juillet. Les Allemands subissent un autre revers le 17 juillet : Rommel est gravement blessé lorsqu'un avion de chasse de la Royal

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Air Force mitraille la voiture qui le transportait. Il est remplacé par von Kluge. Le lendemain, les Britanniques lancent l'opération Goodwood, et repoussent les Allemands à l'est de Caen. Bien que les Britanniques perdent de nombreux chars, cette attaque a pour conséquence d'attirer encore plus de troupes allemandes dans le voisinage de Caen et, du même coup, de les détourner des Américains.

Bradley a décrit ainsi la bataille du bocage : « . . . une bataille de traîne-savates, une opération qui traîne en longueur ». Pour sortir de l'impasse une fois pour toutes, il lance l'opération Cobra. Mais le mauvais temps retarde l'offensive d'une semaine. Le 25 juillet, les positions allemandes situées à 8 km à l'ouest de Saint-Lô subissent un raid aérien de grande envergure auquel participent 2 500 avions alliés. La campagne prend vite l'aspect d'un paysage lunaire à mesure qu'un tapis de bombes ouvre des brèches dans les lignes allemandes et décime la *Panzer* Lehr. Mais certaines de ces bombes manquent leurs cibles et causent des centaines de victimes parmi les Américains. Ensuite, les Américains regroupent leurs forces et lancent une attaque à partir des positions qu'ils viennent de conquérir à l'est de Saint-Lô. Cette attaque

Après la bataille : scène de rue à Saint-Lô



Saint-Lô

Après avoir fourni un soutien sur les flancs lors de l'assaut de la colline 192, les trois régiments de la 29e division virent à l'ouest en direction de Saint-Lô. Les 116e et 175e régiments avancent sur un front le long des crêtes à l'est de la ville ; le 17 juillet, ils se frayent un chemin à travers la colline 147, nettoient Martinville et s'installent à une position avancée près de la Madeleine.

Pendant plusieurs jours, les Américains bombardent Saint-Lô et ses environs, déversant près de 14 000 obus par jour. Le 18 juillet, le Général Cota crée la Task Force C, une unité composée de troupes de reconnaissance, de chars, de chasseurs de chars et de troupes du génie, chargée d'emprunter la route qui sépare Isigny de Saint-Lô et prendre Saint-Lô. La Task Force C commence à progresser à 15 heures, rejointe en chemin par des unités d'infanterie, et, à 19 heures, après avoir rencontré quelques poches de résistance dans ce qui reste de la ville, la 29e division s'empare de Saint-Lô.

Saint-Lô (allem)

Le commandant allemand peut choisir de défendre Saint-Lô rue par rue, maison par maison, jusqu'au dernier homme, dans l'attente de renforts hypothétiques.

Saint-Lô (amér)

Le commandant américain est sorti du bocage. Le décor change mais n'est guère plus réjouissant : Saint-Lô offre le spectacle désolant de bâtiments détruits, de rues pleines de décombres et d'un cimetière labouré de cratères d'obus. Les Allemands s'accrochent aux ruines, attendant les troupes de réserve en renfort. Si vous ne gagnez pas Saint-Lô rapidement, vous risquez de tout perdre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

rencontre d'abord un succès limité car les troupes sont ralenties par les nombreux cratères, séquelles des bombardements, et par l'évacuation des blessés. Les vétérans de la bataille du bocage ont également du mal à se défaire des habitudes de prudence acquises au cours des deux mois passés dans le bocage, mais les « rhino tanks » jouent un rôle déterminant dans cette offensive en accélérant les incursions dans le bocage.

La résistance allemande est désormais désorganisée et n'offre aux assaillants américains plus qu'un barrage solide, mais très irrégulier. Les soldats allemands qui ont survécu aux bombardements sont sans cesse contournés ou pris à revers. Du fait qu'une partie non négligeable des forces allemandes se bat toujours contre les Britanniques et les Canadiens à l'est, il n'y a ni renfort ni *Panzer* disponibles pour combler les brèches dans la ligne de front près de Saint-Lô. Les Américains accélèrent dès lors leur avance, parcourant 56 km vers l'est en direction de la Bretagne et s'emparant de la ville côtière d'Avranches le 31 juillet.

Au début du mois d'août, il est clair que l'opération Cobra est un succès. La percée d'Avranches permet enfin aux Américains de s'extraire du bocage, et les propulse dans la guerre de manœuvre qu'ils appellent depuis longtemps de leurs vœux.

« Je n'avais pas le sentiment que nous devions demander pardon à quiconque pour nos gains territoriaux. Une semaine après le débarquement, nous avions relié les têtes de pont. Au cours de la deuxième semaine, nous avons isolé le Cotentin. Au cours de la troisième, nous avons pris Cherbourg. Durant la quatrième, nous avons attaqué à tout crin. Et, parvenus à la cinquième semaine, nous avions mis au point notre plan Cobra et nous nous acheminions déjà vers une percée. »

—Général Omar Bradley, dans *A Soldier's Story*

Patton entre en action

Suite au succès de l'opération Cobra, la 3e armée du général américain George S. Patton entre en action le 1er août, et prend position sur le flanc droit des Alliés. Les troupes de Patton conquièrent bientôt la majeure partie de la Bretagne, puis se dirigent vers le sud en direction de la vallée de la Loire. Le 4 août, Montgomery apporte la première modification importante au plan Overlord, en ordonnant à la 3e armée d'obliquer vers l'est, en direction du Mans, tandis que la 1re armée effectue une manœuvre pour encercler les Allemands par l'est. Montgomery organise également une poussée des forces britanniques et canadiennes vers le sud à partir de Caen.

Alors que la 1re armée de Bradley ne menace que les Allemands stationnés en Normandie, la 3e armée de Patton, elle, menace toutes les forces allemandes à l'ouest de la Seine. Hitler en personne prend la décision de lancer une contre-attaque décisive contre la 3e armée à proximité de Mortain. Il espère repousser les troupes de Patton jusqu'à Avranches. Il ordonne à von Kluge de lancer les dix divisions de *Panzer* disponibles en Normandie dans une course vers l'Atlantique qui vise à briser l'offensive alliée et, avec un peu de chance, à détruire la

« Ce fut une saignée terrible. »

Résumé laconique de la campagne de Normandie par le maréchal Erwin Rommel

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

tête de pont américaine en Normandie. Malheureusement pour les Allemands, les Alliés interceptent et déchiffrent les ordres de Von Kluge et, lorsque la contre-attaque est déclenchée, les troupes américaines lui barrent la route, avec l'aide de l'aviation alliée.

Coincés dans la « poche » de Falaise

La défaite allemande à Mortain rend la 7e armée vulnérable à une contre-attaque qui l'encerclerait en Normandie pour la détruire une fois pour toutes. Après la prise du Mans par la 3e armée le 9 août, Montgomery ordonne aux forces de Patton de se diriger vers le nord, sur le flanc est des *Panzers* étrillés à Mortain. Le 13 août, le 15e corps américain parvient à Argentan. Cependant, comme les Allemands ont retiré des troupes de Caen pour leur contre-attaque malheureuse à Mortain, des troupes britanniques et canadiennes supplémentaires peuvent désormais quitter Caen pour se diriger vers le sud, et la 1re armée canadienne s'empare de Falaise le 15 août.

« Nous devons frapper comme l'éclair. Lorsque nous atteindrons la mer, nous aurons coupé la route aux fers de lance américains. . . . peut-être serons-nous en mesure d'isoler totalement leur tête de pont. Nous ne devons pas nous enliser sous prétexte de liquider les Américains qui sont parvenus à forcer le passage — nous nous occuperons d'eux plus tard. »

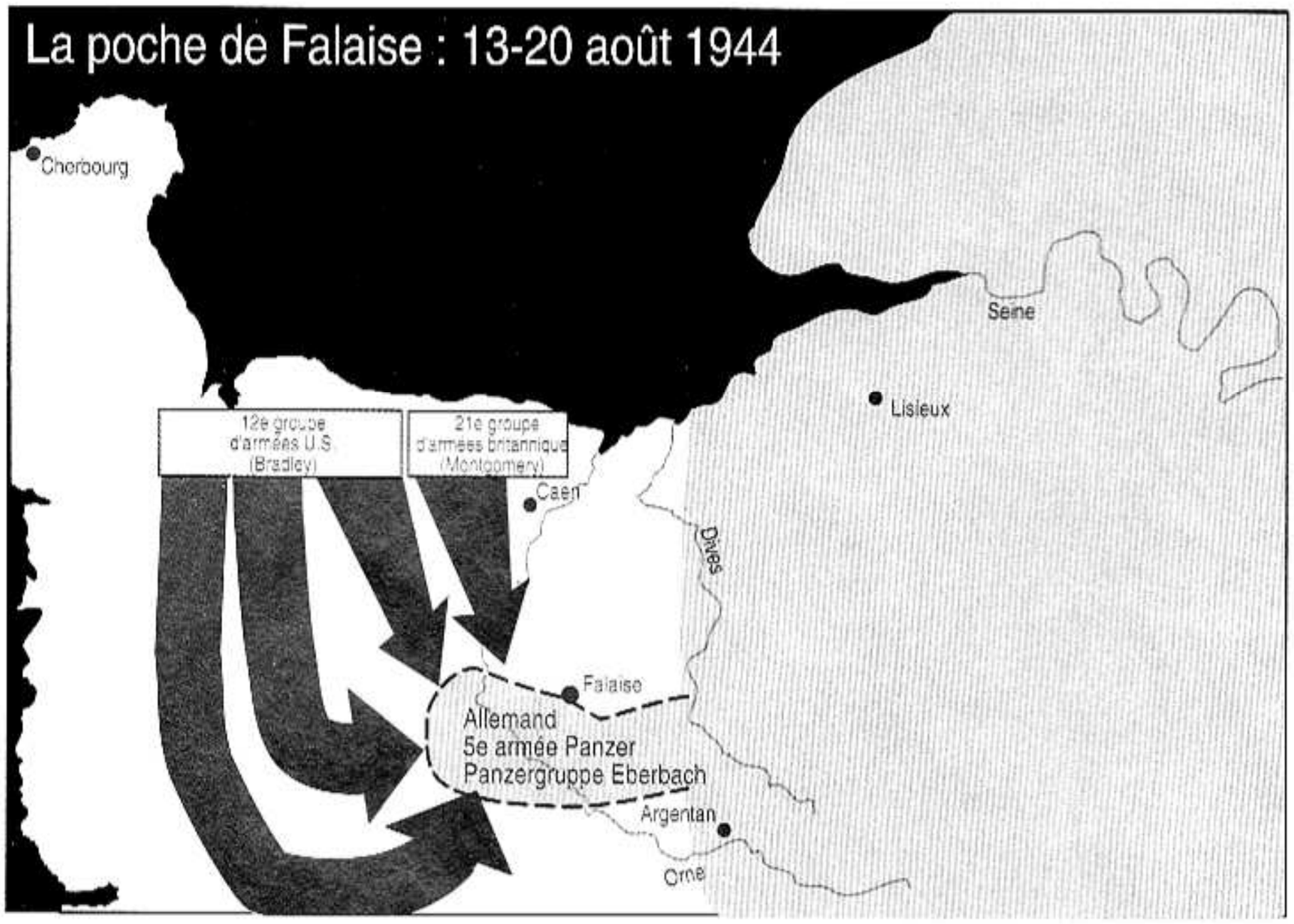
Adolf Hitler, peu avant de lancer la contre-attaque malheureuse à Mortain le 6 août 1944

Tandis que les armées américaines et canadiennes provenant du nord, du sud et de l'ouest opèrent leur jonction, la quasi-totalité des troupes allemandes en Normandie se retrouvent coincées dans la « poche » de Falaise — un saillant de 24 km de large le long de l'Orne. Le seul espoir de salut pour les survivants des cinquante divisions de la 7e armée allemande consiste à battre en retraite vers l'est. Avec l'arrivée des Alliés, la retraite tourne en déroute et cinq jours plus tard la poche est définitivement scellée. Mitraillés par la chasse alliée et désormais ralentis par l'étroitesse des routes qui a joué précédemment en leur faveur, quelques 10 000 soldats allemands sont tués dans ce qu'on appellera plus tard *le couloir de la mort* et 50 000 autres sont faits prisonniers. On estime à 20 000 environ le nombre des soldats qui sont parvenus à passer la Seine et à s'échapper, seuls ou par petits groupes, abandonnant derrière eux la majeure partie de leur équipement, principalement des véhicules.

La prise de la poche de Falaise et la retraite allemande au-delà de la Seine annoncent la curée finale. Désormais, l'issue de la guerre ne fait plus aucun doute. Le nombre des pertes pour les 77 jours qu'a duré la bataille de Normandie est hallucinant. Les Allemands ont perdu 450 000 hommes, dont 240 000 tués ou blessés. Parmi les Alliés, il y eut 209 672 victimes dont 36 976 tués. Le nombre moyen de victimes,

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

tant du côté des Alliés que des forces de l'Axe et de la population civile française, fut de 10 000 par jour environ, ce qui fait de la bataille de Normandie l'une des plus sanglantes jamais livrées. Avec ces événements mémorables s'achève la première phase de la reconquête du continent — la course au Rhin, elle, ne fait que commencer.



ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

ABANDONWARE
MANUELS
Un site
Abandonware France

Chapitre 5

Armes

Colt .45 modèle 1911



Fonctionnement : semi-automatique
Calibre : .45 (11,4 mm)
Vitesse initiale : 253 m/s
Capacité : chargeur éjectable de 7 cartouches
Poids : 1,1 kg
Longueur : 21,9 cm
Portée efficace : 30 m

Le Colt .45 modèle 1911 est l'arme de poing la plus connue de la Seconde Guerre mondiale. Ce pistolet semi-automatique fut inventé par John M. Browning. Son histoire est liée à la guerre hispano-américaine, pendant laquelle l'armée américaine s'aperçut qu'elle avait besoin d'une arme de poing dotée d'une puissance d'arrêt supérieure à celle des pistolets de petits calibres. Entre 1911 et 1915, Colt et la manufacture d'armes de Springfield produisaient tous deux le fameux .45, si bien qu'à la fin de la Première Guerre mondiale plus de 60% des soldats américains stationnés en France avaient un Colt .45. Après la Première Guerre mondiale, de légères modifications furent apportées à la détente, au chien, à la poignée et à l'armature du Colt .45. Bien qu'alloué aux officiers et aux chefs de troupes, le .45 ne faisait généralement pas partie de l'armement standard du simple soldat. Cela n'empêcha pas de nombreux G.I. sur le front d'en obtenir, et les règlements pour restreindre le port de cette arme étaient rarement observés. Le Colt était considéré comme une arme de dernier ressort : la plupart des soldats disposaient d'armes plus efficaces, mais aucun ne pouvait nier la sensation de sécurité que le lourd .45 leur apportait. Le Colt .45 est resté l'arme de poing standard de l'armée américaine jusqu'en 1984.

Walther P 38



Fonctionnement : semi-automatique
Calibre : 9 mm Parabellum
Vitesse initiale : 350 m/s
Capacité : chargeur de 8 cartouches
Poids : 0,96 kg
Longueur : 21,3 cm
Portée efficace : 30 m

Le pistolet semi-automatique Walther P 38 fut fabriqué pour la première fois en 1939 et remplaça peu à peu le Luger P 08 comme arme de poing standard de l'armée allemande. Il était conçu pour être fabriqué plus facilement et plus rapidement que le Luger P 08, et à un moindre coût. En plus de ces qualités, le P 38, sophistiqué mais robuste, était doté de caractéristiques qui le rendaient plus pratique et plus sûr que le Luger, dont la conception remontait au siècle précédent. Le P 38 était une arme à feu double-action : après avoir armé et chargé, on pouvait ramener son chien en position, puis le réarmer n'importe quand avant d'appuyer sur la détente. En cas d'urgence, lorsque tirer rapidement était plus important que viser juste, il suffisait d'appuyer sur la détente pour armer le chien et tirer la cartouche préalablement chargée dans la culasse. À la fin de la guerre, plus d'un million de P 38 avaient été produits. En 1957, Walther relança la production du P 38 dans une version légèrement allégée dénommée P 1, qui servit dans l'armée allemande comme arme de poing jusqu'en 1980. Le P 38 resta en service dans de nombreux pays jusque dans les années 90.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mauser *Kar* 98



Fonctionnement : manuel, coup par coup
Calibre : 7,92 mm
Vitesse initiale : 745 m/s
Capacité : magasin de 5 cartouches
Poids : 3,9 kg
Longueur : 111 cm
Portée efficace : 550 m

Le Mauser *Gewehr* 98 (fusil modèle 1898) est l'archétype de la plupart des fusils au coup par coup construits au 20e siècle, comme le fusil américain Springfield modèle 1903. La cartouche Mauser de 7,92 mm fut introduite en 1888 et reste utilisée de nos jours. Plusieurs variantes du *Gewehr* 98 continuèrent d'être utilisées par les armées allemandes pendant les deux guerres mondiales car il s'agissait d'une arme sûre et très efficace. La carabine *Karabiner* 98, environ 15 cm plus courte que le fusil normal, équipait la plupart des fantassins allemands pendant la Seconde Guerre mondiale.

Fusil Springfield '03



Fonctionnement : manuel, coup par coup
Calibre : .30 (7,62 mm)
Vitesse initiale : 853 m/s
Capacité : magasin de 5 cartouches
Poids : 4,2 kg M1903A4 (modèle tireur d'élite avec lunette)
Longueur : 110,5 cm
Portée efficace : 550 m

Officiellement dénommé « fusil américain, calibre .30, modèle 1903 », il était plus connu sous le nom de « Springfield », « Springfield '03 », ou tout simplement « le '03 ». Ce fusil au coup par coup fut adopté par l'armée américaine en 1903 et resta le fusil standard remis aux forces armées américaines jusqu'en 1936. En 1906, la cartouche de calibre .30 fut modifiée et appelée « cartouche M1906 ». Elle sera connue dans le monde entier sous le nom de " .30-06 ". Cette cartouche resta parmi les munitions standard des fusils et des mitrailleuses américaines pendant les 50 années qui suivirent. En 1936, le Springfield '03 fût remplacé par le M1 Garand, mais de nombreux Springfield restèrent en service pendant la Seconde Guerre mondiale. Pendant la campagne de Normandie, le Springfield fut surtout utilisé en tant que fusil de tireur d'élite : la majeure partie des fantassins préférant utiliser des armes semi-automatiques ou automatiques plutôt que des fusils au coup par coup. Le Springfield était très précis mais cet avantage était bien faible par rapport aux cadences de tir du Garand, de la carabine M1 ou du BAR.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Fusil Garand



Fonctionnement : semi-automatique
Calibre : .30 (7,62 mm)
Vitesse initiale : 853 m/s
Capacité : clip de 8 cartouches
Poids : 4,3 kg
Longueur : 110,7 cm
Portée efficace : 550 m

Le fusil américain calibre .30, ou M1 ou Garand était le fusil standard de l'infanterie américaine. Inventé par John C. Garand, ce fusil fut la première arme semi-automatique utilisée en grand nombre au combat. Il fut adopté par l'armée américaine en 1936. Jusqu'en 1943, les stocks de Garand étaient peu importants, mais avant la fin de la guerre, plus de quatre millions de Garand avaient été fabriqués. Le Garand était facile à démonter et à entretenir, son calibre, sa vitesse initiale ainsi que son fonctionnement en mode semi-automatique lui permettaient d'obtenir une puissance de feu largement supérieure à celle des fusils au coup par coup. Le seul point faible du Garand : la difficulté de rechargement lorsque le clip de munitions n'était pas entièrement utilisé. Ainsi, les G.I. avaient tendance à tirer les munitions restantes pour vider le chargeur et à insérer un nouveau clip de munitions plutôt que de recharger l'ancien.

Gewehr 43
Fusil semi-automatique



Fonctionnement : semi-automatique
Calibre : 7,92 mm
Vitesse initiale : 745 m/s
Capacité : deux chargeurs de 5 cartouches
Poids : 4,55 kg
Longueur : 114,3 cm
Portée efficace : 550 m

Les Allemands fabriquèrent beaucoup d'armes performantes, et pratiquement de toutes sortes, mais leurs efforts pour créer un fusil semi-automatique équivalant au M1 Garand américain ne furent pas couronnés de succès. Le fusil semi-automatique *Gewehr* 43 (modèle 1943) était une amélioration du mécanisme de réarmement automatique par gaz du fusil semi-automatique G41 de Carl Walther. Cependant, ces deux modèles étaient plus lourds, plus complexes, moins bien équilibrés et moins fiables que le Garand : aucun des deux ne supplanta le vénérable Mauser *Kar* 98 comme arme principale de l'infanterie allemande.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

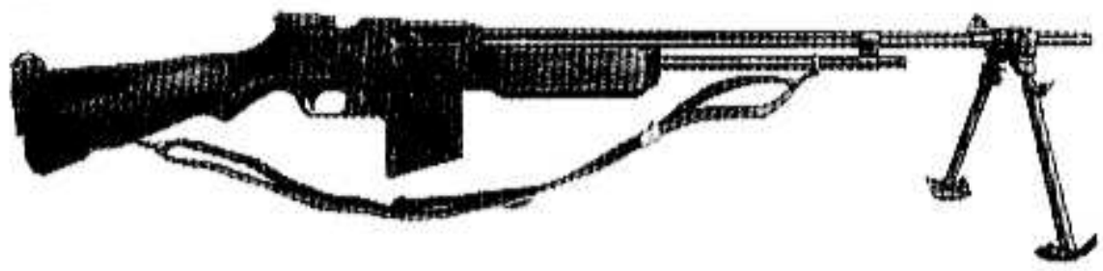
Carabine M1



Fonctionnement M1 & M1A1: semi-automatique ;
M2 : Sélectif (automatique ou semi-automatique)
Calibre : .30 (7,62 mm)
Vitesse initiale : 600 m/s
Capacité : chargeurs de 15 et de 30 cartouches
Poids : 2,3 kg
Longueur : 90,4 cm
Portée efficace : 75 m

La carabine M1 fut conçue pour répondre aux tactiques allemandes de blitzkrieg (guerre éclair). L'utilisation de divisions mécanisées rapides et de parachutistes démontra aux Américains que les fortifications fixes et les lignes de front statiques n'étaient plus d'actualité. La tactique de blitzkrieg impliquait que des troupes situées loin derrière le front puissent se retrouver au cœur des combats sans avoir le temps de s'y préparer. Un fusil léger s'est alors avéré nécessaire pour remplacer le pistolet standard. La carabine M1 se révéla si facile à utiliser qu'elle fut fabriquée à 6 millions d'exemplaires durant la guerre. La carabine M1 était plus facile à maîtriser qu'un pistolet, plus efficace à moyenne ou longue portée qu'une mitraillette, et parfaitement adaptée pour être l'arme légère des troupes de mortiers, mitrailleuses ou *bazookas*. La variante M1A1, à crosse repliable, fut conçue spécialement pour les parachutistes.

Browning Automatic Rifle (BAR)



Fonctionnement M1918A1 : sélectif (automatique ou semi-automatique) ; M1918A2 : automatique
Calibre : .30 (7,62 mm)
Vitesse initiale :853,4 m/s
Capacité : chargeur de 20 cartouches
Poids : 8,33 kg
Longueur : 119,4 cm
Cadence de tir : 550 coups par minute
Portée efficace : 550 m

La première version du Browning Automatic Rifle (BAR), le M1918A1, fut utilisée pour la première fois par les soldats américains pendant la Première Guerre mondiale. Elle a également beaucoup servi pendant la Seconde Guerre mondiale. Le BAR était réputé pour sa fiabilité dans des conditions extrêmes. En 1940, le modèle M1918A2 fut adopté. À la différence des premiers modèles, il pouvait uniquement être utilisé en deux modes de tir automatiques : cadence lente (300 à 450 coups par minute) ou rapide (500 à 650 coups par minute). Il ne fonctionnait pas en mode semi-automatique. Les deux versions du BAR furent très utilisées pendant la Seconde Guerre mondiale. Sa fiabilité et sa capacité à combiner tir rapide et puissance de pénétration firent de lui une arme très appréciée sur tous les théâtres d'opérations. Le seul inconvénient de taille du BAR était qu'il n'avait pas de canon qui puisse être changé rapidement pour éviter les risques de surchauffe.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mitraillette Thompson



Fonctionnement : sélectif (automatique ou semi-automatique)
Calibre : .45 (11,4 mm)
Vitesse initiale : 280 m/s
Capacité : tambour de 50 cartouches
chargeurs de 20 et 30 cartouches
Poids : 4,9 kg
Longueur : 85,6 cm
Cadence de tir : 600 à 725 coups par minute
Portée efficace : 50 m

John T. Thompson, qui contribua au développement du fusil Springfield M1903 et du Colt .45, commença à travailler sur un « balai de tranchée » pour les combats à courte distance peu de temps après avoir pris sa retraite de l'armée en 1918. Il était sûr que les munitions de calibre .45 utilisées dans le pistolet M1911 (Colt .45) auraient des effets dévastateurs si elles étaient utilisées avec une arme automatique. Dès le printemps 1920, la société de Thompson (Auto-Ordnance) fabriqua un prototype capable de tirer 800 coups par minute. Malgré d'excellentes performances lors des tests, le Thompson ne fut adopté ni par l'armée, ni par le corps des Marines. Thompson passa néanmoins un contrat avec Colt pour la fabrication de 15 000 mitraillettes appelées « Mitraillettes Thompson, modèle 1921 ». Ces 15 000 armes suffirent à satisfaire les besoins jusqu'au début de la Seconde Guerre mondiale. L'armée américaine passa commande de 20 000 mitraillettes Thompson en 1940 et de 319 000 supplémentaires en 1941. La fiabilité était l'un des principaux avantages de la Thompson. Elle était meilleure que la majorité des mitraillettes après exposition à la pluie, la poussière et la boue. On lui reprocha surtout son poids, son manque de précision au-delà de 50 m, et une puissance de pénétration insuffisante (reproches adressés généralement à toutes les mitraillettes).

Pistolet Mitrailleur MP40

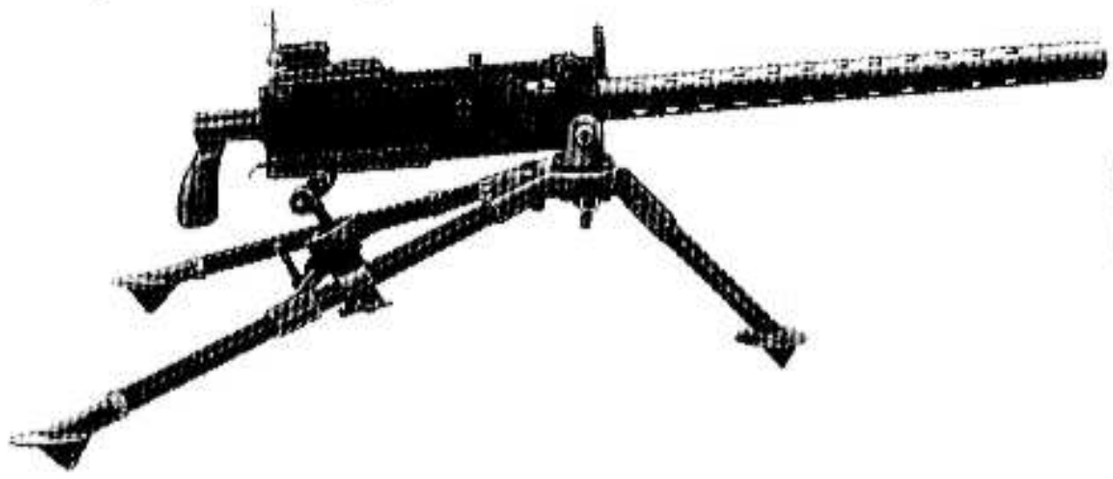


Fonctionnement : automatique
Calibre : 9 mm
Vitesse initiale :380 m/s
Capacité : chargeur de 32 cartouches
Poids : 3,97 kg
Longueur : 83,2 cm crosse dépliée
Cadence de tir : 500 coups par minute
Portée efficace : 100 m

Le pistolet mitrailleur MP40 est une version du MP38 d'avant-guerre qui a été modifié pour être produit en grande quantité. Plus d'un million de MP40 furent fabriqués au cours de la guerre. Sa crosse en métal repliable en faisait une arme compacte et facile à transporter, même dans des situations inconfortables. Les coups de feu saccadés qu'il produisait vous faisaient sursauter et ont souvent rompu le silence du bocage normand. Le MP40 gagnait l'admiration des soldats alliés, qui lui donnèrent le nom de « Schmeisser », bien que l'ingénieur en armement Hugo Schmeisser, inventeur de la mitraillette Bergmann MP18 en 1918, n'ait pas participé à la conception du MP38 ou du MP40.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mitrailleuse calibre .30 refroidie par air (M1919A4)



Fonctionnement : automatique, refroidie par air
Calibre : .30 (7,62 mm)
Vitesse initiale : 853,4 m/s
Capacité : bande de 250 cartouches
Poids : 18,5 kg avec trépied
Longueur : 104,1 cm
Cadence de tir : 400 à 550 coups par minute
Portée efficace : 1000 m

Avant la fin de la Première Guerre mondiale, le US Ordnance Department s'aperçut que les mitrailleuses refroidies par eau prenaient trop de place dans les chars. Par conséquent, la mitrailleuse M1917 refroidie par eau fut transformée en un modèle refroidi par air en entourant le canon d'un cache perforé. À l'approche de la Seconde Guerre mondiale, l'Ordnance Department chercha à développer une mitrailleuse refroidie par air pour l'infanterie. Le résultat fut la M1919A4. Avec ses 18,5 kilos, trépied compris, elle était bien plus légère que la M1917A1 refroidie par eau (40 kilos trépied compris). On l'utilisa donc plus comme arme offensive que les mitrailleuses refroidies par eau. Bien qu'elle fût incapable de rivaliser en tir continu avec une M1917A1 refroidie par eau, la M1919A4 refroidie par air était véritablement l'une des armes les plus utilisées par l'infanterie américaine.

Mitrailleuse MG 42



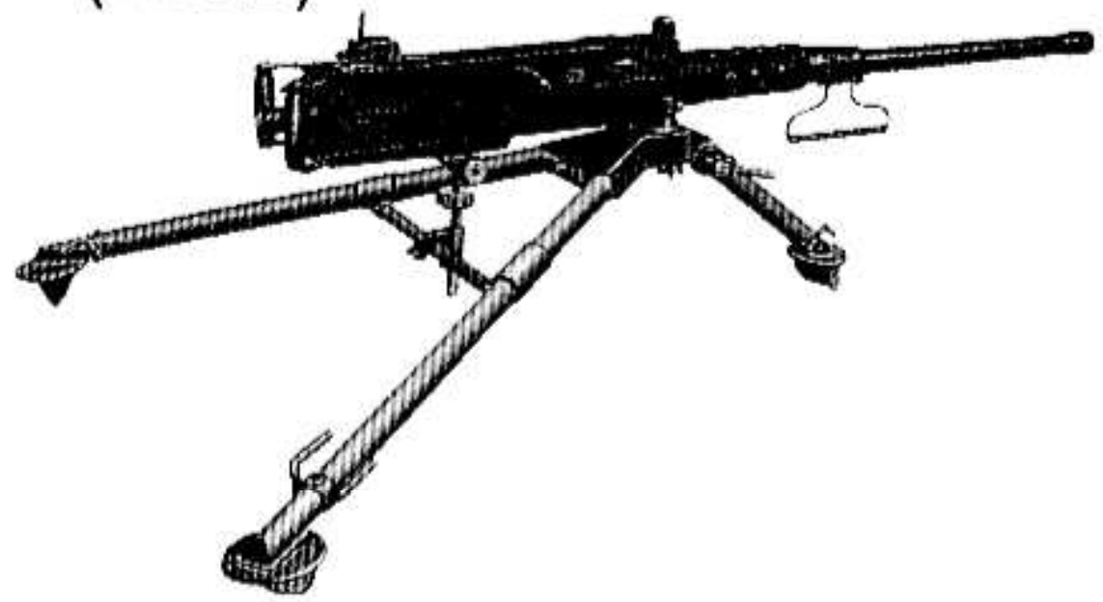
Fonctionnement : automatique
Calibre : 7,92 mm
Vitesse initiale : 755 m/s
Capacité : bande de 50 cartouches
Poids : 11,5 kg
Longueur : 121,9 cm
Cadence de tir : 1200 coups par minute
Portée efficace : 1000 m

La MG 42 est l'une des meilleures mitrailleuses légères jamais construites. Des variantes de cette arme sont encore largement utilisées de nos jours. Sa très haute cadence de tir en faisait une arme particulièrement intimidante, et ceux qui ont affronté son déluge d'acier mortel étaient également impressionnés par le bruit qu'elle faisait : « comme une toile qu'on déchire ». On pouvait facilement changer son canon, et son mode de fabrication, utilisant l'estampage, le rivetage et la soudure, était parfaitement adapté à la fabrication en série. La MG 42 était plus fiable, et presque aussi facile à utiliser que la MG 34. Elle était montée sur bipied, trépied ou en affût double pour la défense antiaérienne. Cependant, comme la MG 42 possédait un canon rectangulaire qui ne lui permettait pas d'être utilisée comme arme secondaire sur un char, la MG 34 continua d'assurer ce rôle avec succès. Une version d'assaut de la MG 42 utilisait un tambour de 75 coups similaire à celui de la MG 34. Le premier modèle de la MG 42 fut une telle réussite qu'il fut amélioré dans les années 50. La nouvelle version, appelée MG3, est encore utilisée dans de nombreux pays, dont l'Allemagne.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Mitrailleuse calibre .50 refroidie par air (M2-HB)



Fonctionnement : sélectif (automatique ou semi-automatique), refroidie par air
Calibre : .50 (12,7 mm)
Vitesse initiale : 893 m/s
Capacité : bande de 110 cartouches
Poids : 57,6 kg avec trépied
Longueur : 165,4 cm
Cadence de tir : 450 à 550 coups par minute
Portée efficace : 1800 m

Les fusils antichars allemands de 12,7 mm et de 13,2 mm utilisés pendant la Première Guerre mondiale étaient les ancêtres de la mitrailleuse cal .50. Les premiers chars avaient un blindage très peu épais qui était facilement percé par ce type de cartouches. Le US Ordnance Department se tourna donc vers John Browning pour qu'il conçoive une mitrailleuse qui utiliserait une cartouche de .50 à grande vitesse. Browning présenta son prototype le lendemain de l'Armistice. Alors que la très grande majorité des mitrailleuses cal .50 américaines (refroidies par air et par eau) étaient installées dans des avions ou des véhicules (chars, semi-chenillés, jeeps, camions), la M2-HB refroidie par air était remise aux unités d'infanterie. Étant donné son poids (60 kilos avec trépied), la M2-HB était utilisée principalement comme arme défensive.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Lance-roquettes antichar *Panzerfaust*

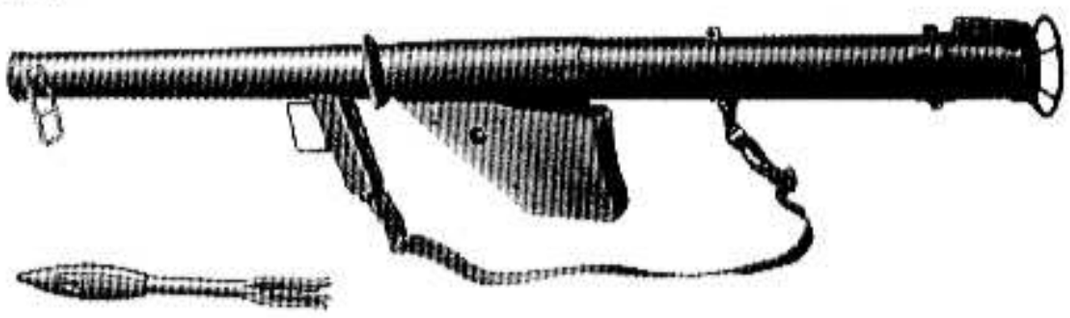


Fonctionnement : lance-roquettes, amorçage à percussion
Calibre : 44 mm
Poids : 5 à 7 kg
Longueur : env. 104 cm
Portée : jusqu'à 80 m
Pénétration : 240 mm

À l'instar du *bazooka* américain, le *Panzerfaust* (« poing des chars ») était une arme simple mais capable de délivrer de puissants coups. Au cours de la guerre, plusieurs modèles différents virent le jour, le dernier étant le *Panzerfaust* 100. Quel que soit le modèle, les *Panzerfaust* étaient constitués d'un tube d'acier contenant la charge propulsive. On allumait la charge par percussion, de la même façon que pour les cartouches de plus petit calibre (à la différence des lance-roquettes *bazooka* et du *Panzerschreck* à amorçage électrique). Celle-ci propulsait une roquette antichar de 44 mm à charge creuse. Dès que la roquette sortait du tube, des ailettes métalliques se déployaient pour stabiliser son vol. Les premiers modèles étaient efficaces uniquement à courte portée : environ 30 mètres. Les modèles suivants s'améliorèrent peu à peu, leur portée étant d'abord de 80 mètres, puis finalement de 150 mètres. Les équipages de chars alliés, bloqués dans le bocage normand manquaient souvent de visibilité et ne s'apercevaient de la présence des *Panzerfaust* qu'une fois leurs véhicules touchés par les roquettes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

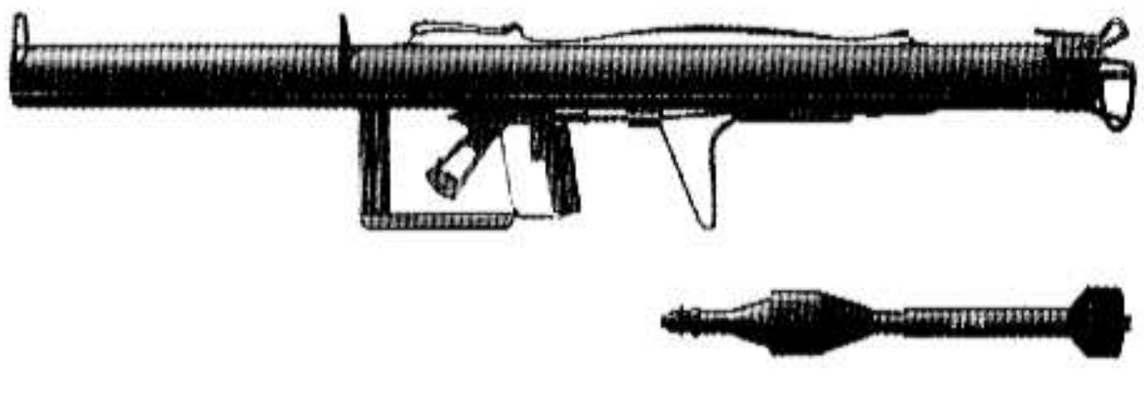
Bazooka



Fonctionnement : lance-roquettes, amorçage électrique
Calibre : 60 mm
Vitesse initiale : 84 m/s
Poids : 8,1 kg
Longueur : 154,9 cm
Portée : 455 m

En réponse au besoin d'une arme antichar pour l'infanterie, Leslie A. Skinner et Edward G. Uhl de l'Ordnance Department mirent au point dès 1942 le *bazooka* : un tube d'acier qui utilisait un système d'amorçage électrique. Jusqu'alors, l'infanterie américaine ne disposait pas d'une roquette antichar capable d'arrêter un char. Un autre membre de l'Ordnance Department, Henry H. Mohaupt travaillait pour sa part à la mise au point d'une grenade antichar qui pourrait être utilisée par l'infanterie. La grenade M10 de Mohaupt pesait près de 2 kilos, et il était quasiment impossible de la lancer efficacement. Cependant, lorsque Skinner et Uhl attachèrent l'une des grenades de Mohaupt sur une roquette et qu'ils touchèrent trois fois de suite un char pendant les essais, l'Ordnance Department reconnut immédiatement la valeur de cette arme révolutionnaire. De nombreux *bazookas* furent expédiés aux Alliés. Les Allemands en prirent un aux Russes et le copièrent pour produire le *Panzerschreck* (« Terreur des chars »). Un soldat facétieux le baptisa *bazooka* par analogie avec l'instrument de musique en forme de tuyau de poêle inventé par le comique américain Bob Burns.

Lance-roquettes antichar *Panzerschreck*



Fonctionnement : lance-roquettes, amorçage électrique
Calibre : 88 mm
Poids : 9,3 kg
Longueur : 163,8 cm
Portée : 120 m
Pénétration : 230 mm

Le *Panzerschreck* (« Terreur des chars ») allemand était un lance-roquettes antichar plus grand et plus puissant que le *Panzerfaust*, plus répandu. Au lieu de tirer une roquette dont la charge propulsive se trouvait à l'intérieur du tube de lancement, le *Panzerschreck*, tout comme le *bazooka*, tirait une roquette-fusée à mise à feu électrique. Le *Panzerschreck* était constitué d'un tube d'acier équipé d'un système de mise à feu électrique alimenté par pile sèche. Une roquette à charge creuse de 88 mm était insérée à l'arrière du tube. En appuyant sur la détente, le tireur fermait les contacts et allumait la charge propulsive à l'arrière de la fusée, faisant partir ainsi le projectile d'un poids de 3,2 kilos.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Grenades américaines

Grenade à fragmentation Mark II



Poids de la grenade : 0,59 kg
Poids de la charge : 0,14 kg
Longueur : env. 14 cm
Portée : 45 m maximum

Les soldats américains ont utilisé de nombreux types de grenades à main pendant la Seconde Guerre mondiale, mais la grenade à fragmentation Mark II était la grenade la plus employée par les G.I. De forme ovoïde et en acier, la Mark II avait une enveloppe dentelée afin de produire davantage d'éclats lorsqu'elle explosait.

Normalement, la charge de la Mark II devait être du TNT, mais comme les stocks de TNT étaient très bas au début de la guerre, beaucoup des premières Mark II furent dotées d'une charge à base de nitroglycérine. Le délai d'amorçage d'une Mark II allait de 4 à 4,8 secondes. Le rayon létal était de 5 à 10 mètres mais les éclats pouvaient être mortels sur un rayon d'environ 45 mètres. La portée moyenne d'un lancer étant de 30 à 35 mètres, les soldats avaient l'ordre de garder la tête baissée jusqu'à ce que la grenade ait explosé.

Parmi les autres types de grenades à main distribuées aux G.I. en Europe, les deux autres modèles les plus courants étaient ceux au phosphore et les fumigènes. Ces deux modèles servaient à camoufler les déplacements ou à indiquer des cibles pour l'artillerie et le soutien aérien.

Grenades allemandes

Grenade à manche



Poids de la grenade : 0,61 kg
Poids de la charge : 0,17 kg
Longueur : 35,56 cm

Grenade ovoïde



Poids de la grenade : 0,23 kg
Poids de la charge : 0,115 kg
Longueur : 13,46 cm

De la même façon qu'ils le faisaient avec presque tous les autres modèles d'armes, les Allemands mirent au point un certain nombre de grenades à main différentes. Il existait cependant deux types principaux de grenades antipersonnel allemandes : la *Stielhandgranate* 24 (« grenade à manche, modèle 24 »), et la grenade ovoïde *Eihandgranate* 39 (« grenade à main ovoïde, modèle 39 ») de taille plus réduite.

La grenade à manche était la plus connue des deux, car elle était très répandue pendant la Première Guerre mondiale, et avait subi de nombreuses modifications dans l'entre-deux-guerres. Il s'agissait d'une boîte métallique peu épaisse, contenant une charge de TNT et fixée sur un manche en bois. Le manche servait de levier et permettait de la lancer plus facilement que les autres grenades de type ovoïde ou ananas utilisées par les Allemands et les Alliés. On armait cette grenade en dévissant le capuchon en métal qui se trouvait à l'extrémité du manche, découvrant ainsi une bille de porcelaine attachée à un cordon sur le manche. En tirant sur cette bille, une amorce à friction se déclenchait et la charge de TNT explosait au bout de 4 à 5 secondes. À la fin de la guerre, on remplaça le réservoir en métal par des réservoirs en bois ou en béton sur plusieurs modèles de grenades à manche.

La grenade ovoïde, qui était plus petite, plus légère et moins puissante, contenait une charge de TNT dans un réservoir de métal. On l'armait en dévissant le capuchon de métal de la grenade et en tirant un anneau qui déclenchait une amorce à friction. La grenade explosait 4 à 5 secondes plus tard, comme la grenade à manche modèle 24.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mortier de 60 mm (M2 et support M2)

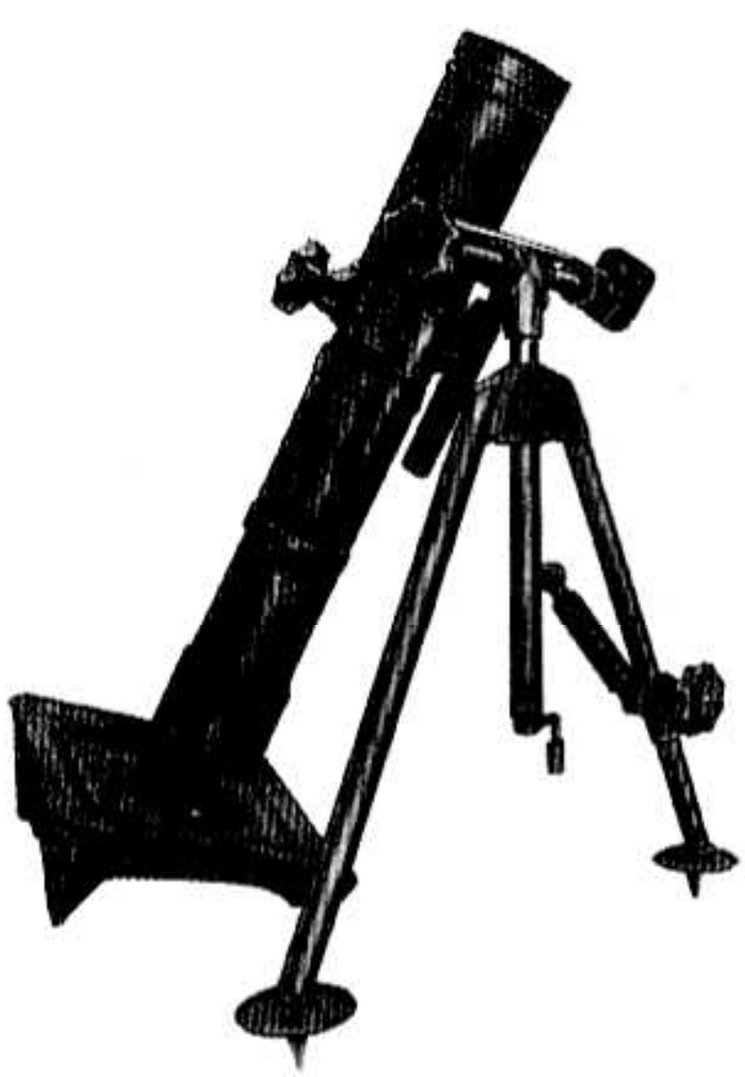
Calibre : 60 mm
Vitesse initiale : 163 m/s
Poids : 18,9 kg
Longueur : 72,6 cm
Cadence de tir : 18 à 35 coups par minute
Portée : 1800 m

Les mortiers étaient les éléments d'artillerie les plus légers et les plus mobiles employés au cours de la Seconde Guerre mondiale. Les Japonais utilisaient des mortiers de 50 mm, l'armée russe préférait ceux de 305 mm. Les plus gros mortiers utilisés tant par les Russes que par les Allemands étaient les mortiers de 120 mm (généralement montés sur roues). Les plus petits mortiers utilisés par les troupes américaines étaient les mortiers de 60 mm. Comme la plupart des mortiers, ils étaient constitués d'un canon lisse (ou tube), équipé d'une base plate et d'un bipied. Appelé « Mortier de 60 mm, M2 et support M2 », le mortier de 60 mm était quasiment identique au mortier de 81 mm, tant sur le concept, que sur la fabrication et le mode de fonctionnement. Cependant, le mortier de 60 mm était beaucoup plus léger. Le tube et sa base pesaient chacun moins de 6 kg et le bipied 8 kg. Son poids total (moins de 20 kg) était bien inférieur aux 60 et quelques kilos du mortier de 81 mm. La base plate restait d'ailleurs souvent attachée au tube, ce qui permettait une installation plus rapide.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mortier de 8 cm standard et court



Calibre : 81,4 mm
Poids : 56,4 kg/28,2 kg
Longueur : 123 cm / 96 cm
Cadence de tir : 18 à 35 coups par minute
Portée : 2400 m / 1100 m

Au début de la guerre, le premier mortier de l'armée allemande était le *Schwerer Granatenwerfer* 34 (mortier lourd de 8 cm, modèle 34). C'est au cours de la guerre que les Allemands développèrent un mortier court de 81 mm, le 8 cm *Kurzer Granatenwerfer* 42 (mortier court de 8 cm, modèle 42). Il s'agissait de conserver la puissance de feu du mortier de 8 cm dans une arme plus légère et plus facile à porter. Moitié moins lourd, et d'une portée deux fois moins grande, ce mortier plus court conservait néanmoins toute la puissance dévastatrice du modèle standard. Ce type d'arme était idéal pour remplir le rôle de soutien d'artillerie à courte portée, et pour le tir de harcèlement dans des terrains peu dégagés comme le bocage normand.

Mortier de 81 mm (M1 et support M1)

Calibre : 81 mm

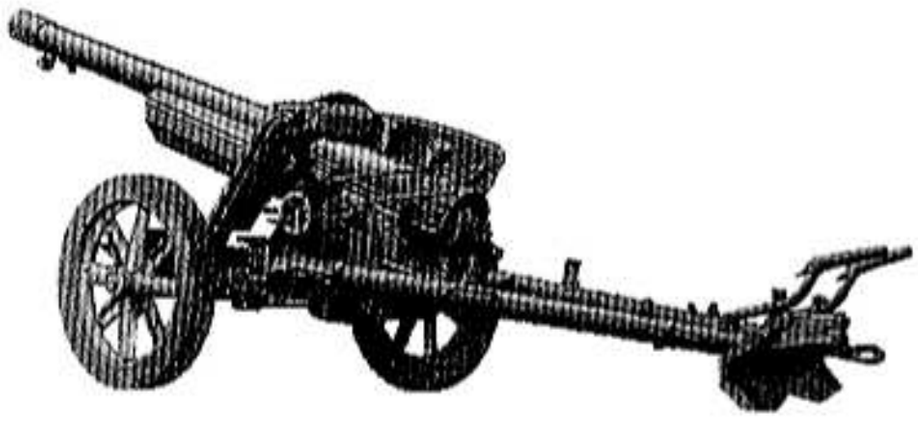


Vitesse initiale : 213 m/s
Poids : 61,2 kg
Longueur : 115,6 cm
Cadence de tir : 18 à 35 coups par minute
Portée : env. 3000 m

Le mortier de 81 mm utilisé par les Américains était l'ancêtre du mortier inventé par Sir Frederick Wilfrid Scott Stokes appelé « le mortier britannique Stokes ». Ce premier mortier consistait en un tube lisse au fond duquel se trouvait le percuteur. Le tube était fixé sur une base plate qui reposait sur le sol et qui permettait de dissiper le recul de l'arme. Un bipied, dont la hauteur était réglable, soutenait l'avant du mortier. Le mortier de 81 mm utilisé pendant la Seconde Guerre mondiale était similaire au Stokes, avec cependant de considérables améliorations. Le tube fut renforcé pour résister aux pressions plus fortes créées par les munitions modernes. On ajouta un mécanisme de réglage de l'azimut et on améliora le système de visée. Trois hommes servaient généralement le mortier, bien que deux seulement soient nécessaires pour le porter, le mettre en place et l'utiliser. Des chariots à bras étaient souvent fournis avec les mortiers de 81 mm, certains mortiers étaient même montés sur des semi-chenillés.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

50-mm Antitank Gun (Pak 38)

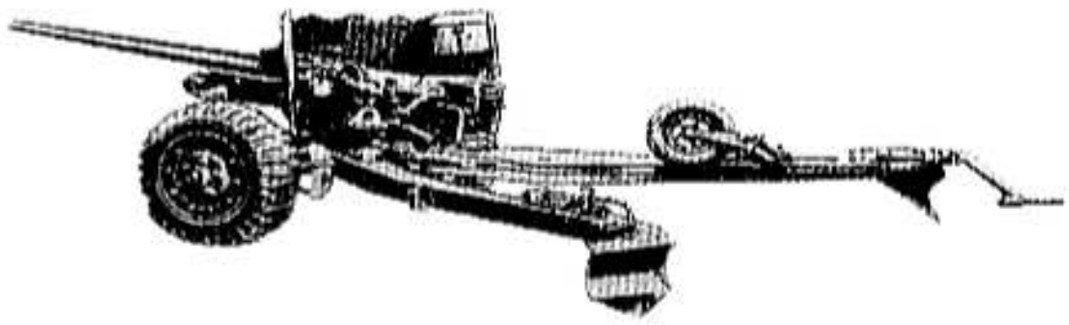


Canon antichar PAK 38 de 50 mm

Calibre : 50 mm
Vitesse initiale : 550 à 1200 m/s
Poids : 916 kg
Longueur du canon : 3,17 m
Pénétration : 159 mm à 100 m

Le Pak 38 antichar de 50 mm allemand a été utilisé pour la première fois en 1941, en remplacement des premiers modèles de 37 mm et afin de faire face aux blindages de plus en plus épais des chars. Le Pak 38 était monté sur un châssis doté de solides pneumatiques, et ses servants étaient protégés par deux plaques de blindage de 4 mm espacées de 2,5 cm. Il utilisait des munitions antipersonnel et antichars.

Canon antichar M1 de 57 mm

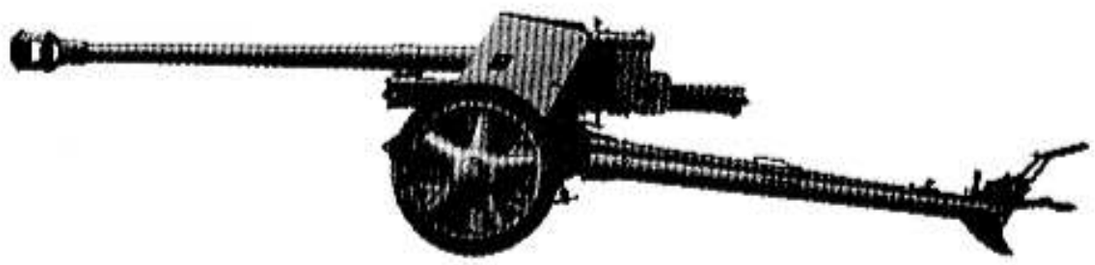


Calibre : 57 mm
Vitesse initiale : 823 m/s
Poids : 1215 kg
Pénétration : 120 mm à 100 m

Basé sur le " 6 livres " britannique, le canon antichar M1 de 57 mm succéda au canon M3A1 de 37 mm. Ses munitions antichars pouvaient traverser 70 mm de blindage à 910 m. Son poids léger lui permettait d'être manoeuvré à la main par les servants. Le 57 mm pouvait être monté sur un semi-chenillé M3 ou un T49 GMC (Gun Motor Carriage) afin d'être plus mobile.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

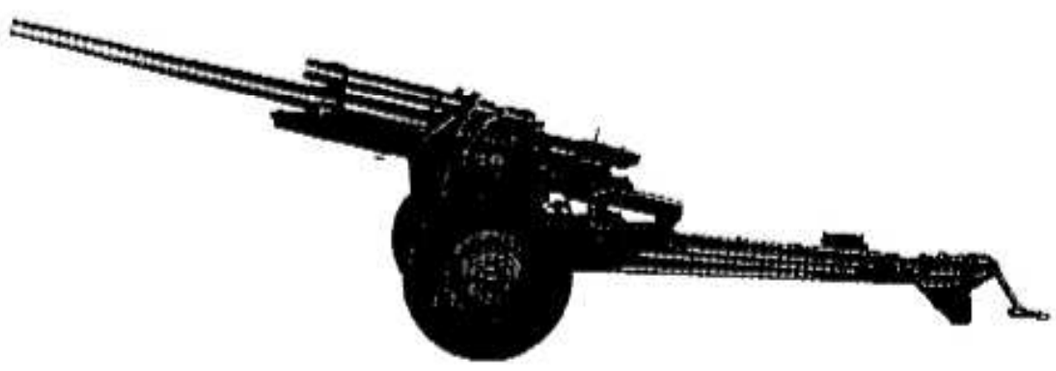
Canon antichar PAK 40 de 75 mm



Calibre : 75 mm
Vitesse initiale : 450 à 990 m/s
Poids : 1425 kg
Longueur du canon : 3,45 m
Pénétration : 174 mm à 100 m

Le canon antichar Pak 40 de 75 mm allemand, utilisé pour la première fois en 1942, était l'un des nombreux canons gros calibre pour contrer les chars alliés au blindage de plus en plus épais. Il était légèrement plus efficace qu'une autre arme introduite par les Allemands cette année-là, une version améliorée du vénérable, mais toujours puissant, « canon de 75 français » (canon de 75 mm, modèle 1897) monté sur un châssis de Pak 38. Les deux canons pouvaient tirer des munitions antichars, antipersonnel et à charge creuse à une vitesse assez grande.

Canon M5 de 3 pouces

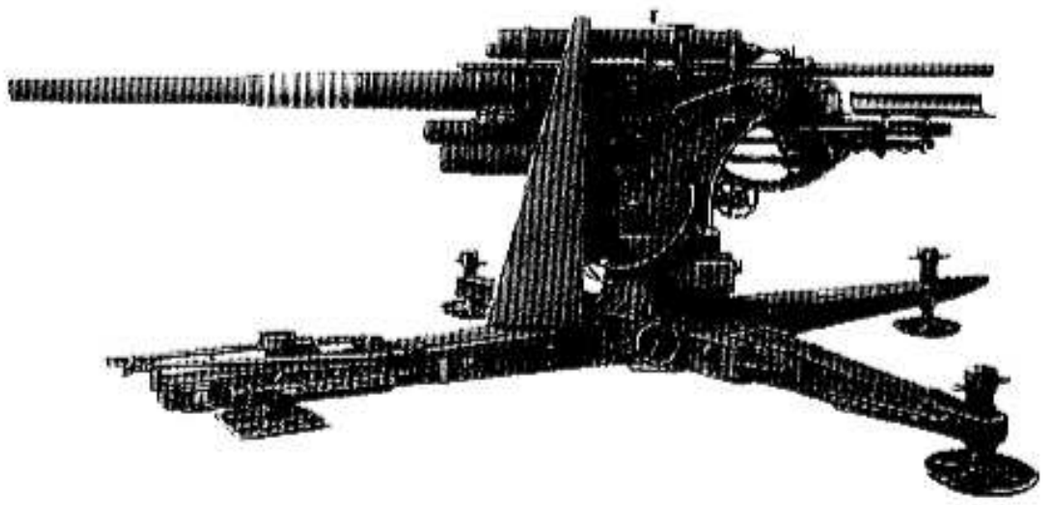


Calibre : 76,2 mm
Vitesse initiale : 792 m/s
Poids : 2215 kg
Pénétration : 122 mm à 100 m

Le canon M5 de 3 pouces fut adopté par l'armée américaine en 1939, il avait le même châssis que le nouvel Obusier M2 de 105 mm. Ces deux canons furent utilisés pour la première fois en Afrique du Nord en 1942. Officiellement canon de campagne léger, le M5 était souvent connu sous le nom « canon antichar de 3 pouces ». Il tirait des munitions antipersonnel, antichars, HVAP et fumigènes, et servait aussi bien comme arme d'artillerie que comme arme antichar jusqu'à la fin de la guerre. L'armée américaine arrêta alors d'utiliser le M5 et transforma beaucoup d'entre eux en obusiers de 105 mm.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

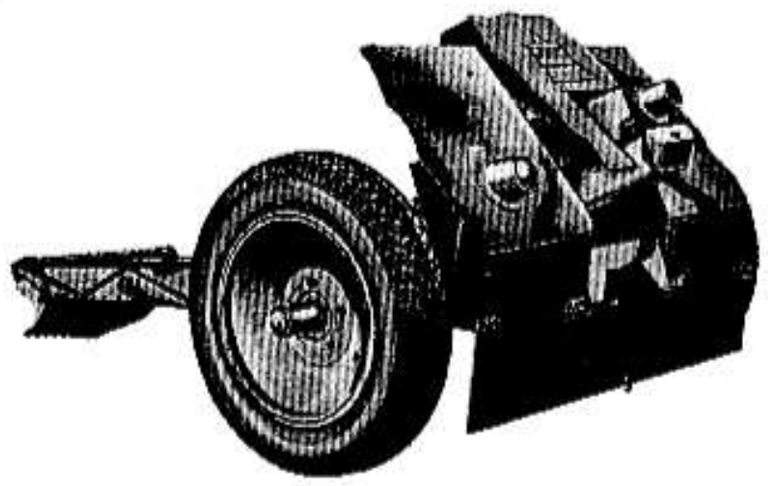
Canon antichar PAK 43 de 88 mm



Calibre : 88 mm
Vitesse initiale : jusqu'à 1130 m/s
Poids : 3636 kg
Longueur du canon : 6,58 m
Pénétration : 206 mm à 100 m

Le canon de 88 mm allemand fut sans aucun doute l'arme antichar la plus connue et la plus redoutée de toute la guerre. Utilisé en 1934 comme canon antiaérien mobile (les modèles Flak 18, 36 et 37), il fut rapidement reconnu pour son efficacité contre les cibles terrestres. Au cours de la guerre, d'autres modèles suivirent, notamment le Flak 41 utilisable contre des cibles aériennes, terrestres et maritimes, et le canon antichar Pak 43. Le « 88 » pouvait tirer un projectile antichar de 7,5 kilos à plus de 1 000 m/s. Qu'il soit utilisé simplement en canon antichar, ou monté dans les chars Tigres et les chasseurs de chars Jagdpanther, le 88 avait sur les chars alliés même les mieux blindés des effets dévastateurs.

Obusier I.G. 18 de 7,5 cm

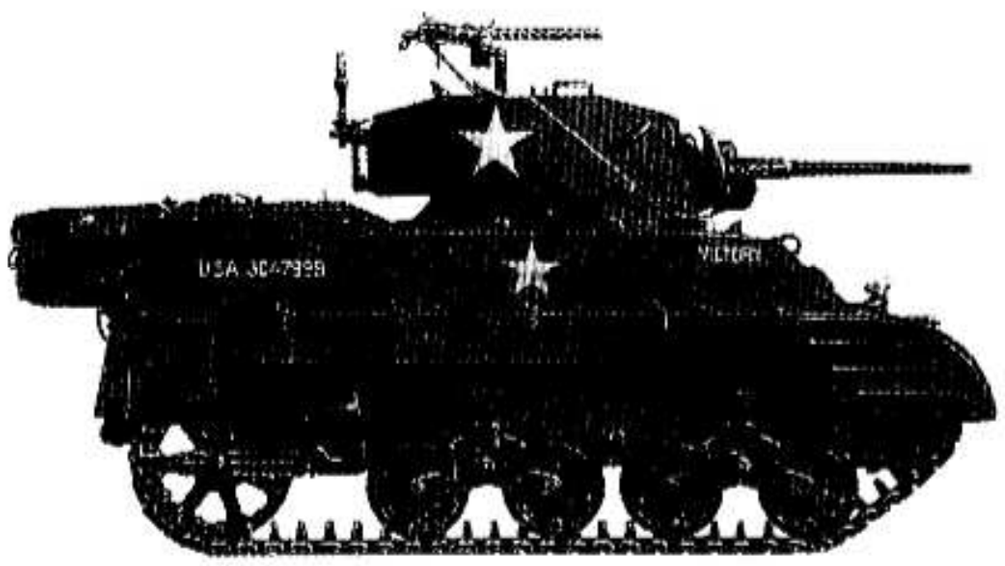


Calibre : 75 mm
Vitesse initiale : 221 m/s
Poids : 400 kg
Longueur du canon : 88,3 cm
Portée : 3600 m
Pénétration : 96 mm à 100 m

L'obusier d'infanterie *Leicht Infanterie Geschütz* 18 (obusier d'infanterie léger de 7,5 cm, modèle 1918) était doté d'un canon court. Destiné au soutien rapproché, il tirait des munitions antipersonnel et à charge creuse. Bien que des modèles d'artillerie légère plus sophistiqués fussent disponibles dès 1938, le I.G. 18 continua à être utilisé pendant toute la guerre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

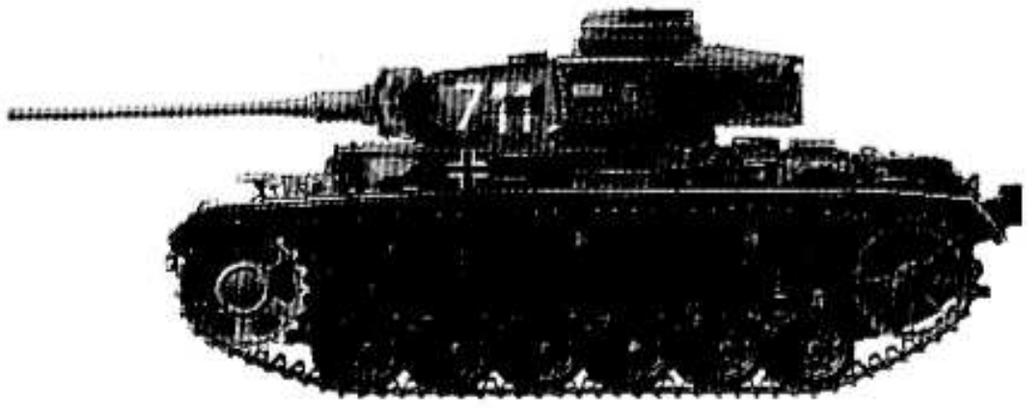
Char léger M5A1



Poids : 15 380 kg
Vitesse maximum : 60 km/h
Armement principal : 37 mm
Blindage : 12 à 67 mm

Le char léger M5, utilisé pour la première fois en 1942, fut équipé d'une tourelle plus grande et d'une radio dès le début de l'année 1943 et devint le M5A1. Ces deux modèles étaient dotés de deux moteurs V8 Cadillac associés à une transmission Hydra-matic Cadillac. Le M5 servit de base à plusieurs variantes qui ne conservèrent pas le canon d'origine de 37 mm. L'obusier autopropulsé M8, dans lequel était installé un obusier court de 75 mm, et le véhicule de reconnaissance T8 équipé d'une mitrailleuse cal .50 (12,7 mm) à la place d'une tourelle M5 standard étaient les versions les plus redoutables. Le M5 et le M5A1 furent utilisés jusqu'à la fin de la guerre.

Char moyen *Panzer* III L



Poids : 19 800 kg
Vitesse maximum : 40 km/h
Armement principal : 50 mm L/60
Blindage : de 12 à 50 mm

Le char moyen Panzer III, fabriqué de 1936 à 1943, fut le char de bataille principal des Allemands au début de la guerre. Les premiers modèles étaient équipés principalement d'un canon de 37 mm, remplacé ultérieurement par un canon de 50 mm, puis par un canon de 75 mm pour faire face aux réalités de la guerre des blindés. Pour les mêmes raisons, le blindage passa de 30 mm à 50 mm d'épaisseur. Bien après que le Panzer III ait laissé la place à d'autres chars moyens et lourds plus puissants, son excellent châssis continua à servir de base à de nombreuses pièces d'artillerie autopropulsées (comme le StuG III) et à toute une série de véhicules spéciaux, allant du char lance-flammes aux véhicules de dépannage en passant par une version « amphibie » devant servir à traverser la Manche pour envahir l'Angleterre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

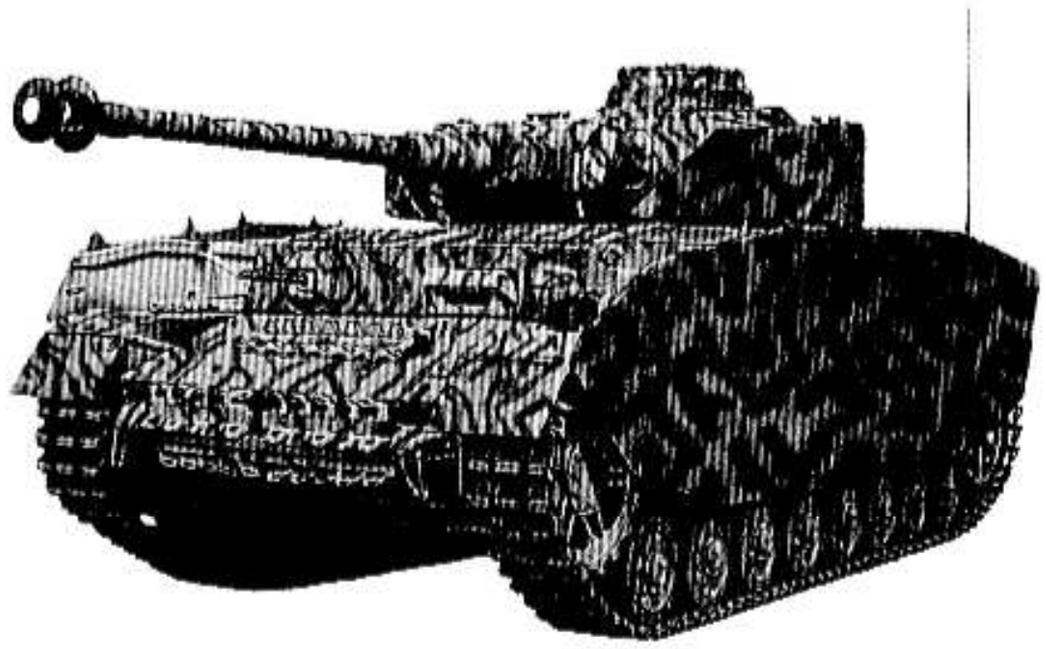
« Sherman » M4A1 (75 mm)



Poids : 30 160 kg
Vitesse maximum : 38 km/h
Armement principal : 75 mm
Blindage : de 25 à 51 mm

Le char moyen M4 américain, surnommé le « Sherman », fut le char de bataille principal des armées alliées. Entre 1941 et 1946, plus de 40 000 M4 furent construits. Plus fiable que la plupart des chars allemands, le Sherman était cependant handicapé par sa grande taille, son blindage peu épais et un canon inadéquat. Il était fréquent de voir des M4A1 Sherman détruits par des roquettes antichars, des canons antichars ou des obus de 88 mm, tandis que leurs propres obus antichars de 75 rebondissaient tout simplement sur les blindages des Tigres et des Panthers. De nombreux équipages allèrent jusqu'à rajouter des sacs de sable ou des troncs sur leur char. Certains appelaient même leur Sherman un « Ronson » (une marque de briquet très populaire), car il avait tendance à prendre feu dès qu'il était touché. Bien que l'on attribuait très souvent ce phénomène au carburant utilisé par le Sherman (de l'essence au lieu du diesel utilisé par les chars allemands), les munitions stockées dans le char en étaient la véritable cause. Au cours de la guerre, on mit au point le Sherman M4A3 (décrit plus loin) pour contrer la menace des chars allemands toujours plus lourds et plus puissants.

Char *Panzer* IV H



Poids : 25 000 kg
Vitesse maximum : 38 km/h
Armement principal : 75 mm L/48
Blindage : 8 à 80 mm

Le char moyen Panzer IV allemand, utilisé pour la première fois en 1937, fut fabriqué en plus grand nombre, pendant plus longtemps et en plus de versions que n'importe quel autre char allemand. Il continua à être fabriqué jusqu'en 1945. Les premiers modèles étaient équipés d'un canon de 75 court, tandis que les modèles F et ceux qui les suivirent avaient des canons longs, à haute vélocité. Le châssis du Panzer IV servit également de base à de nombreux obusiers autopropulsés, ainsi qu'à de nombreux véhicules spéciaux. Sa puissance de feu et son blindage étaient moins bons que ceux des dernières versions de chars allemands. Cependant le Panzer IV offrait une combinaison gagnante : mobilité, armement et blindage, ce qui lui permit de rester en fabrication tout au long de la guerre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Char « Sherman » M4A3 (76,2 mm)



Poids : 32 285 kg
Vitesse maximum : 47 km/h
Armement principal : 76,2 mm ou 105 mm
Blindage : 38 à 63,5 mm

Le « Sherman » M4A3 américain était une version améliorée du char moyen M4A1 d'origine. De nombreux M4A3 étaient équipés d'un canon de 3 pouces (76,2 mm). Ses munitions HVAP (antichar haute vélocité) faisaient de ce Sherman l'égal des chars allemands que le canon de 75 du M4A1 ne pouvait prendre. Une version du M4A3 était dotée d'un obusier de 105 mm. Le Sherman était loin d'être le meilleur char de la Seconde Guerre mondiale, mais sa robustesse et le fait qu'il ait été débarqué en très grand nombre en fit un des facteurs décisifs de la victoire alliée.

Char moyen Panzer V Panther



Poids : 45 500 kg
Vitesse maximum : 46 km/h
Armement principal : 75 mm L/70
Blindage : 30 à 110 mm

Le char moyen Panther, utilisé pour la première fois en 1943, fut probablement le meilleur char fabriqué pendant la Seconde Guerre mondiale. Conçu pour riposter au T-34 soviétique, le Panther était plus gros, plus lourd, plus puissant, mieux armé et mieux blindé que son homologue soviétique. Son excellent châssis et sa suspension lui permettaient de se déplacer rapidement sur tous les types de terrains, ce qui, conjugué à sa puissance de feu et à sa longue portée, en faisait un char redoutable. En terrain dégagé, le Sherman ne pouvait pas égaler un Panther, mais dans le bocage normand, le Panther ne pouvait pas tirer pleinement parti de sa supériorité. Une des versions du Panther fut l'énorme chasseur de chars *Jadgpanther* (« Panther de chasse »), doté d'un canon de 88 mm.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Char lourd Tigre I



Poids : 57 000 kg
Vitesse maximum : 37 km/h
Armement principal : 88 mm L/56
Blindage : 25 à 100 mm

Utilisé pour la première fois en 1942, le char lourd Tigre I était plus gros, plus lourd, mieux armé et mieux blindé que tous les chars allemands précédents. Pendant la majeure partie de la guerre, il resta très supérieur aux chars alliés. S'il manquait de vitesse, de mobilité et d'autonomie, le Tigre se rattrapait en puissance de feu et en blindage. Avec ses 100 mm de blindage frontal et son formidable canon de 88 mm (dans une tourelle très lente), le Tigre était bien trop dangereux pour que le Sherman américain l'attaque de face, mais il était vulnérable à l'arrière. L'arrivée du chasseur de char M36 américain et de son canon de 90 mm haute vélocité mit un terme à l'invincibilité du Tigre. À la fin de l'année 1944, on n'avait fabriqué que 1 354 Tigres.

Canons d'assaut StuG IIIG/StuH 42

Poids : 23 900 kg



Vitesse maximum : 40 km/h
Armement principal : StuG IIIG : 75 mm L/48 ;
StuH 42 : 10.5 cm L/28
Blindage : 11 à 50 mm

Utilisés pour la première fois en 1940 pour soutenir l'infanterie, les StuG (Sturmgeschütz IIIG) étaient constitués d'un châssis de Panzer III sur lequel était monté un canon de 75 mm. De nombreux Panzer III finirent par être transformés en StuG. Le StuH comportait un canon sans tourelle de 10,5 cm L/28. Le StuG IIIG était un redoutable canon d'assaut, grâce à un blindage relativement épais et à une taille basse qui en faisaient une cible difficile à toucher. Cependant, pendant les combats, son canon sans tourelle limitait son champ de tir et le désavantageait par rapport à des chars dotés d'une tourelle. D'autres versions du StuG étaient dotées de canons encore plus gros, y compris l'obusier de 150 mm, comme armement principal.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

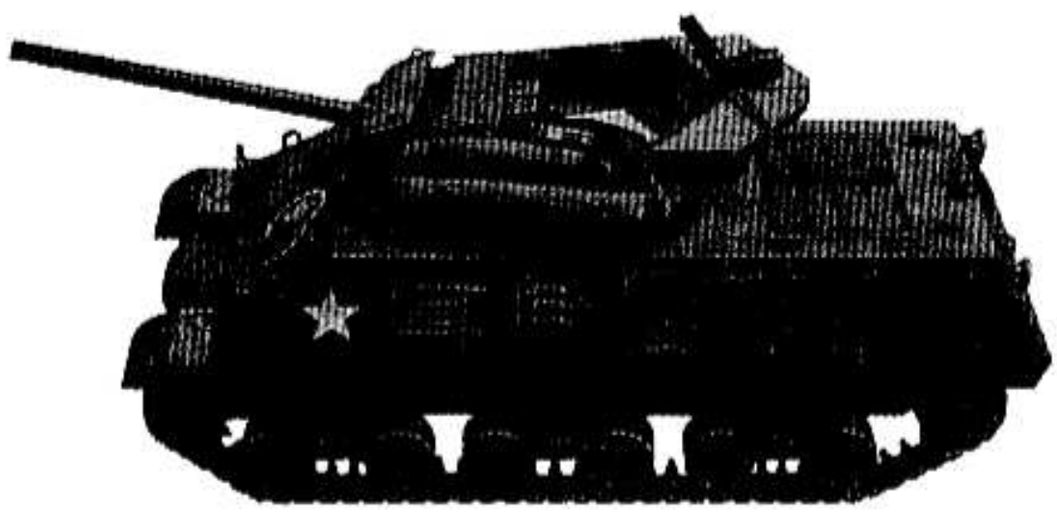
Canon antichar autopropulsé Marder III



Poids : 9 700 kg
Vitesse maximum : 42 km/h
Armement principal : Pak 36 de 76,2 mm
Blindage : de 10 à 50 mm

Le Marder III faisait partie des nombreux blindés d'artillerie autopropulsés allemands constitués à partir du châssis du char léger tchèque LT-38. Son canon antichar de 76,2 mm Pak 36 était en fait un canon FK296 russe modifié pour pouvoir tirer les munitions du Pak 40 de 75 mm. Les Allemands fabriquèrent 344 exemplaires de ces chars hybrides en 1942 et 19 de plus en modifiant des chars déjà existants. Le Marder III fut utilisé pour la première fois pendant la campagne d'Afrique du Nord en 1942.

Chasseur de chars M10

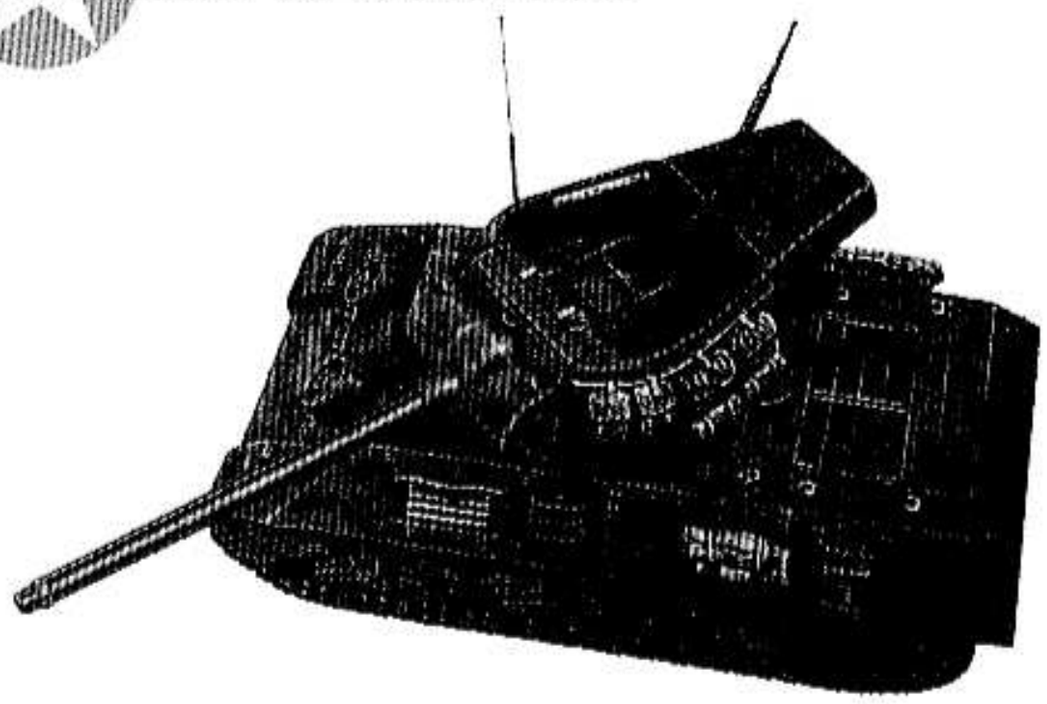


Poids : 29 938 kg
Vitesse maximum : 48 km/h
Armement principal : 76,2 mm
Blindage : de 12 à 37 mm

Le M10 GMC était un chasseur de chars dont le châssis était celui du Sherman M4A2 (et plus tard du M4A3). Le dessus de la caisse était aplati pour abaisser son profil, et un blindage plus léger le rendait plus mobile. Dans sa tourelle ouverte, on trouvait un canon antiaérien modifié de 76,2 mm. Entre juin 1942 et décembre 1943, on fabriqua 7 000 M10. Ils s'illustrèrent en Normandie, où leur mobilité et leur puissance de feu s'avérèrent très utiles.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Chasseur de chars M36



Poids : 28 120 kg
Vitesse maximum : 48 km/h
Armement principal : 90 mm
Blindage : de 12 à 50 mm

Le M36 GMC était l'arme antichar la plus puissante des Américains pendant la Première Guerre mondiale. Son canon antiaérien haute vélocité de 90 mm, modifié et monté dans une tourelle au concept révolutionnaire mit un terme à la prédominance du canon antichar « 88 ». Monté sur un châssis de Sherman M4A3, ce gros canon et ses munitions antichars se sont avérés bien supérieurs aux chars Tigre et Panther, même à longue distance. La version M36B2 était un Sherman M4A3 dont la seule modification était la tourelle M36 et le canon de 90 mm. Le M36 remplaça rapidement le M10, malgré les succès de ce dernier, et enregistra une impressionnante liste de batailles gagnées contre des blindés ennemis.

Chasseur de chars *Jagdpanther* (« Panther- de-chasse »)



Poids : 46 000 kg
Vitesse maximum : 46 km/h
Armement principal : 88 mm
Blindage : 25 à 100 mm

Le chasseur de chars *Jagdpanther* est apparu pour la première fois en juin 1944, juste à temps pour être utilisé à l'encontre du débarquement allié en Normandie. Il combinait deux armes redoutables : le châssis du Panther et le très puissant canon antichar Pak 43 de 88 mm. Le *Jagdpanther* pouvait se déplacer rapidement sur presque tous les types de terrain, et détruire les blindés ennemis à une distance d'au moins 1 kilomètre, tout en restant hors de portée de la plupart des armes antichars alliées. Dans le bocage, cependant, le *Jagdpanther* ne pouvait pas être utilisé à son plein avantage. Dans certains bataillons de chars, les *Jagdpanther* remplaçaient les chars, mais comme pour la majeure partie de l'artillerie autopropulsée, le canon monté sans tourelle limita l'efficacité de ces blindés.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Semi-chenillé M3A1

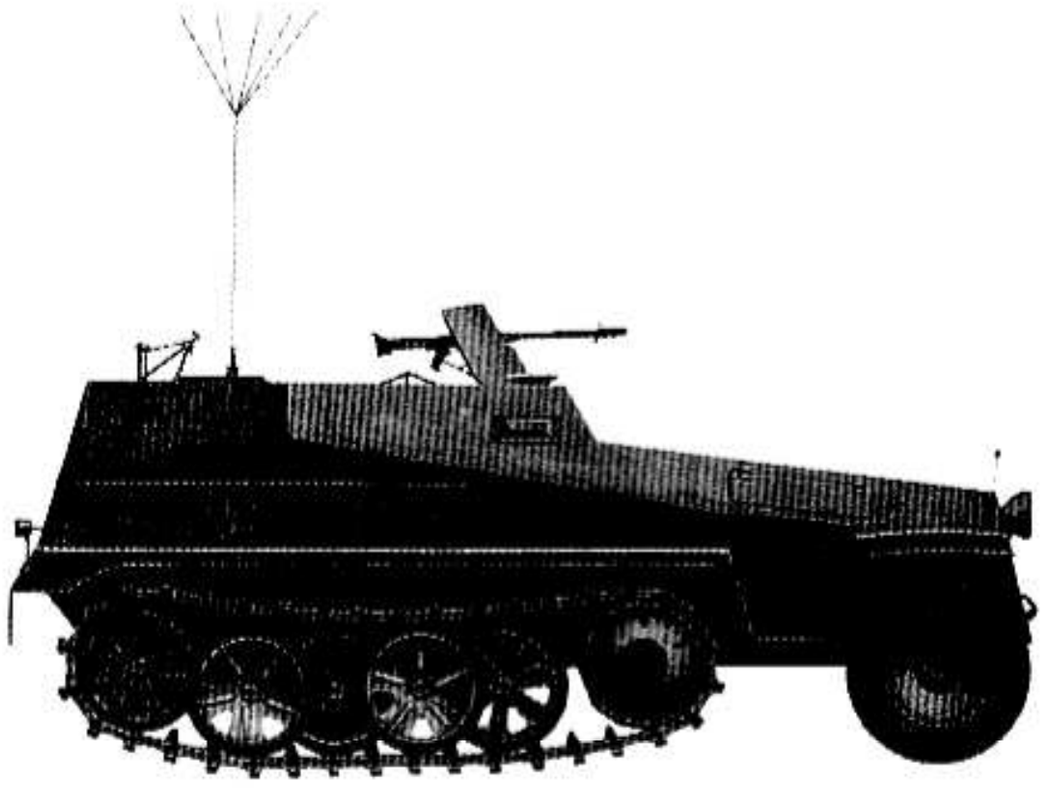


Poids : 6 660 kg
Vitesse maximum : 74 km/h
Armement : Divers
Blindage : 6 mm

Les troupes américaines ont utilisé différentes sortes de semi-chenillés (les Halftracks) pendant la Seconde Guerre mondiale. Ces véhicules, hybrides de camions et de chars, servaient à la fois de transporteurs de troupes et de supports mobiles d'armes de soutien, car ils pouvaient traverser des terrains sur lesquels les camions ne pouvaient même pas s'aventurer, et ils permettaient à l'infanterie d'aller au combat en relative sécurité. Les deux semi-chenillés les plus utilisés étaient les M2 (ultérieurement M5) et les M3 (ultérieurement M9). Le M3 (M3A1) était équipé d'un moteur White 160 AX de 147 CV. Ce modèle pouvait transporter jusqu'à 13 hommes.

On utilisait aussi beaucoup les semi-chenillés comme supports mobiles, en les équipant de mitrailleuses (cal .30 et cal .50), de mortiers (81 mm et 4,2 pouces), de canons antichars (37 et 57 mm), et bien d'autres armes encore (antiaérien de 40 mm, canon de 75 mm, obusiers de 75 mm et de 105 mm).

Transporteur de troupes blindé SdKfz 250



Poids : 5 909 kg
Vitesse maximum : 74 km/h
Armement : Mitrailleuse MG 34
Blindage : de 6 à 10 mm

Le SdKfz 250 était un transporteur de troupes semi-chenillé léger, combinant un châssis de SdKfz 10 (dit de 1 tonne) et un blindage léger. Il n'avait pas conservé le pare-brise du SdKfz 10, mais il offrait un profil plus bas. Ce modèle, capable de transporter 8 hommes, était l'une des nombreuses versions constituées du châssis de 1 tonne ; parmi les autres modèles, on trouvait un transporteur de munitions, et un poste d'observation d'artillerie blindé. Le SdKfz 251 était un modèle similaire, mais plus lourd, basé, lui, sur le châssis de 3 tonnes du SdKfz 11.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Véhicule de reconnaissance blindé SdKfz 231



Poids : 7 590 kg
Vitesse maximum : 32 km/h
Armement : Canon Kw.K30 ou 38 de 20 mm
et une mitrailleuse MG 34 de 7,92 mm
Blindage : 8 à 18 mm

Le véhicule de reconnaissance blindé lourd à 8 roues SdKfz 231 fut fabriqué de 1937 à 1942. Doté d'une mitrailleuse lourde et d'une mitrailleuse légère en tourelle, il pouvait transporter un équipage de quatre hommes. Les véhicules de communications radio, antichars ou d'assaut sont tous de nouvelles versions ou des successeurs de ce modèle.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Poids : 986 kg
Vitesse maximum : 80 km/h
Moteur : 4 cylindres, 1131 cc, 25 chevaux
(refroidi par air, monté horizontalement dans le coffre)

Fabriqué par Volkswagen, le *Kübelwagen* (« voiture baquet »), simple et fiable, était l'équivalent allemand de la jeep américaine. Ce petit véhicule de quatre places s'inspirait de la Coccinelle (« Volkswagen : la voiture du peuple ») conçue par Ferdinand Porsche en 1930. Il utilisait le même type de moteur refroidi par air et fixé à l'arrière de la voiture. Certains modèles standards étaient équipés d'une MG 42, ce qui donnait à l'innocente *Kübelwagen* un dard mortel. Parmi les autres versions de ce modèle, on trouve le *Schwimmwagen* amphibie, ainsi que des véhicules de surveillance, de maintenance, de communications radio et des ambulances. Le *Kübelwagen* survécut à la guerre, puisque, au Mexique dans les années 70, Volkswagen s'en inspira pour fabriquer un modèle sport qu'il appela « la Chose ».



Poids : 1 090 kg
Vitesse maximum : 105 km/h
Moteur : 4 cylindres, 2200 cc, 72 chevaux

Fabriquée pour l'armée américaine dès 1940, la jeep tient son nom de « GP » pour « General Purpose vehicle » (véhicule tout usage). De petite taille, souple mais solide et relativement puissante, la jeep était un 4x4 à toit ouvert qui était utilisée pour toutes les opérations militaires par les forces armées américaines, britanniques et soviétiques. Elle pouvait transporter une charge d'une demi tonne sur pratiquement n'importe quel terrain, et était souvent équipée d'une mitrailleuse Browning cal .50, ce qui donnait à l'humble jeep une puissance de feu considérable et à longue distance. Plus de 650 000 jeeps furent fabriquées entre juillet 1941 et fin 1945. Le chef d'état-major de l'armée américaine, George Marshall, affirma que la jeep était la plus importante contribution de l'Amérique à la guerre moderne. Eisenhower pensait, lui, que l'avion Douglas Dakota (DC3/C47), le vaisseau de débarquement et la jeep étaient les trois éléments qui permirent aux Alliés de gagner la guerre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

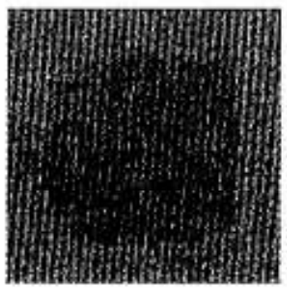
Chapitre 6

Terrains

Vous livrez des batailles sur les cartes du jeu constituées de carreaux de 40 x 40 pixels (ou 8 x 8 mètres à l'échelle du jeu). Chaque carreau est composé d'éléments de terrain reflétant le terrain tel qu'il était dans la campagne normande en 1944.

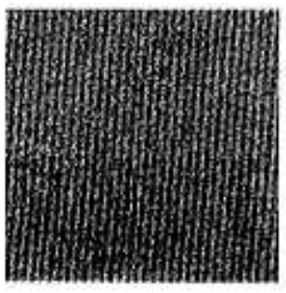
Terrains primaires

Les terrains primaires sont constitués d'éléments naturels, comme l'herbe, l'eau et les arbres.



Terre

Hauteur : nulle
Camouflage : très faible
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : faible



Herbe

Hauteur : nulle
Camouflage : faible
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : faible



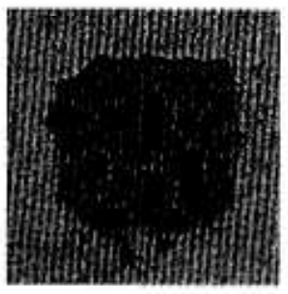
Herbes hautes

Hauteur : faible
Camouflage : acceptable
Obstacle vision : acceptable
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : faible



Blé

Hauteur : faible
Camouflage : acceptable
Obstacle vision : acceptable
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : faible



Boue

Hauteur : nulle
Camouflage : très faible
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : acceptable

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



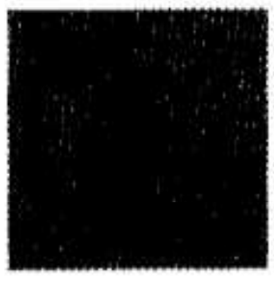
Marécages

Hauteur : nulle
Camouflage : faible
Obstacle vision : faible
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : acceptable



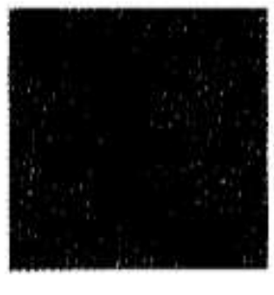
Eau profonde

Hauteur : nulle
Camouflage : très faible
Obstacle vision : aucun
Protection tir visé : aucune
Protection explosifs : très bonne



Rivière

Hauteur : nulle
Camouflage : acceptable
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : bonne
Protection explosifs : excellente



Fossé

Hauteur : nulle
Camouflage : acceptable
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : bonne
Protection explosifs : très bonne



Forêt

Hauteur : très élevée
Camouflage : acceptable
Obstacle vision : très bon
Protection tir visé : faible
Protection explosifs : très faible



Broussaille

Hauteur : faible
Camouflage : acceptable
Obstacle vision : très bon
Protection tir visé : faible
Protection explosifs : faible

Terrains civils

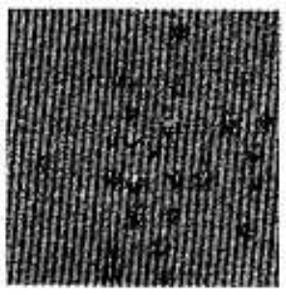
Les terrains civils sont constitués des éléments de terrain créés par les habitants de la région comme les champs labourés, les murets et le bocage.



Champs labourés

Hauteur : nulle
Camouflage : très faible
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : faible

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



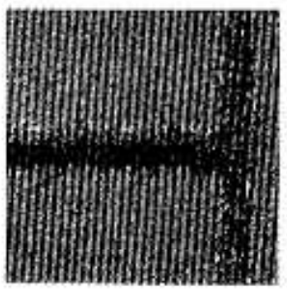
Verger

Hauteur : très élevée
Camouflage : efficace
Obstacle vision : total
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : très faible



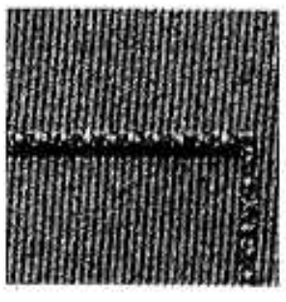
Bocage

Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : excellente
Protection explosifs : faible



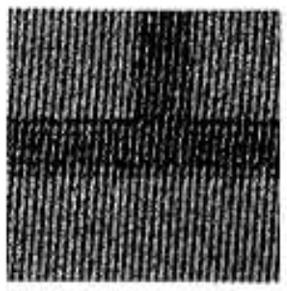
Haie

Hauteur : faible
Camouflage : efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : faible
Protection explosifs : faible



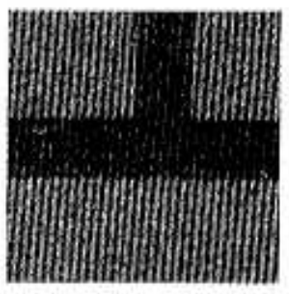
Muret

Hauteur : faible
Camouflage : efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : faible



Chemin de terre

Hauteur : nulle
Camouflage : très faible
Obstacle vision : aucun
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : faible



Route pavée

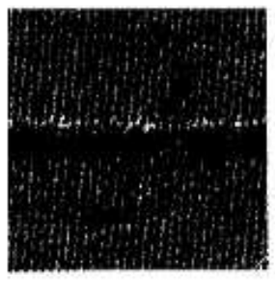
Hauteur : nulle
Camouflage : très faible
Obstacle vision : aucun
Protection tir visé : aucune
Protection explosifs : faible



Pont

Hauteur : nulle
Camouflage : très faible
Obstacle vision : acceptable
Protection tir visé : aucune
Protection explosifs : faible

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Passage dans le bocage

Hauteur : faible
Camouflage : efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : faible
Protection explosifs : faible

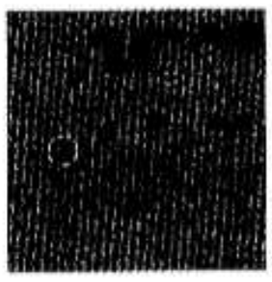
Terrains militaires

Les terrains militaires sont constitués des éléments issus des combats de la campagne de Normandie, comme les fils barbelés, les trous d'obus, les obstacles ou les décombres.



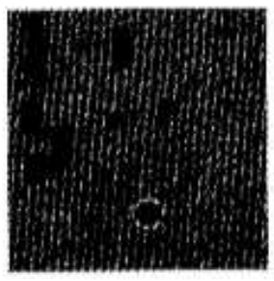
Fils barbelés

Hauteur : nulle
Camouflage : très faible
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : faible
Protection explosifs : faible



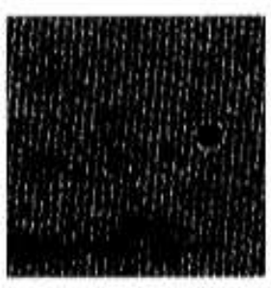
Tranchée

Hauteur : nulle
Camouflage : efficace
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : très bonne



Trou d'homme

Hauteur : nulle
Camouflage : efficace
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : très bonne



Trou d'homme fortifié

Hauteur : nulle
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : excellente
Protection explosifs : très bonne



Retranchement dans le bocage

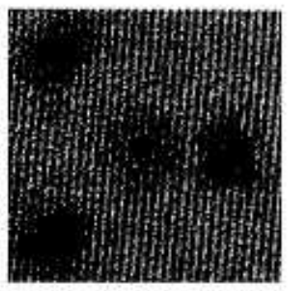
Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : très bonne



Retranchement fortifié dans le bocage

Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : excellente
Protection explosifs : très bonne

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



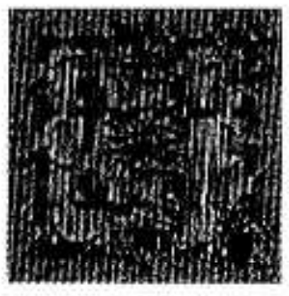
Trou d'obus

Hauteur : nulle
Camouflage : acceptable
Obstacle vision : très faible
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : bon



Barricade de bois

Hauteur : faible
Camouflage : efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : acceptable
Protection explosifs : faible



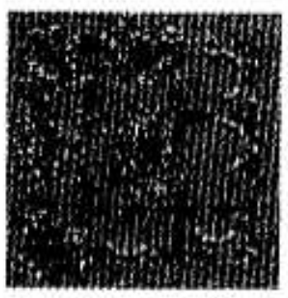
Décombres en bois

Hauteur : moyenne
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : acceptable
Protection explosifs : faible



Barricade de pierres

Hauteur : faible
Camouflage : efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : faible



Décombres en pierre

Hauteur : moyenne
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : acceptable



Barricade de métal

Hauteur : faible
Camouflage : efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : faible



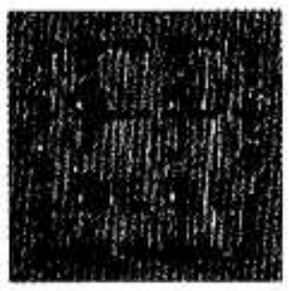
Cadavres d'animaux

Hauteur : nulle
Camouflage : efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : acceptable
Protection explosifs : faible

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Structures

Il s'agit des bâtiments construits par les habitants de la région, l'armée allemande ou l'armée américaine.



Bâtiments en bois

Les bâtiments en bois sont constitués des bâtiments civils tels que les maisons, les granges et les dépendances ainsi que des bâtiments construits par l'armée tels que les baraquements.

Intérieur (plancher) Hauteur : nulle
Camouflage : faible
Obstacle vision : acceptable
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : faible

Mur Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : acceptable
Protection explosifs : faible

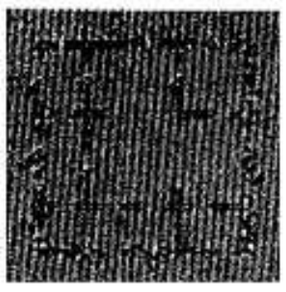
Porte Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : acceptable
Protection explosifs : faible

Porte fortifiée Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : bonne
Protection explosifs : faible

Fenêtre Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : acceptable
Protection explosifs : faible

Fenêtre fortifiée Hauteur : élevée
Camouflage : excellent
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : bonne
Protection explosifs : faible

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Bâtiments en pierre

Les bâtiments en pierre sont constitués des bâtiments civils tels que les maisons, les églises et les commerces.

Intérieur (plancher)
Hauteur : nulle
Camouflage : faible
Obstacle vision : acceptable
Protection tir visé : très faible
Protection explosifs : faible

Mur
Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : acceptable

Porte
Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : faible

Porte fortifiée
Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : excellente
Protection explosifs : faible

Fenêtre
Hauteur : élevée
Camouflage : très efficace
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : très bonne
Protection explosifs : faible

Fenêtre fortifiée
Hauteur : élevée
Camouflage : excellent
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : excellente
Protection explosifs : faible

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Bunkers

Les bunkers sont des bâtiments militaires construits uniquement dans un but défensif.

Intérieur (plancher) Hauteur : nulle
Camouflage : acceptable
Obstacle vision : acceptable
Protection tir visé : faible
Protection explosifs : faible

Mur Hauteur : élevée
Camouflage : excellent
Obstacle vision : bloque vision
Protection tir visé : excellente
Protection explosifs : faible

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Chapitre 7

La grande fresque : une brève histoire de la Deuxième Guerre mondiale

La Deuxième Guerre mondiale était en germe à la fin de la Première Guerre mondiale- celle « qui devait mettre fin à toutes les guerres ». L'armistice signée par l'Allemagne (traité de Versailles) comporte des clauses qui réduisent son territoire, limitent ses capacités militaires et lui imposent des réparations. Ces dernières lui portent un coup accablant. Les Alliés forcent l'Allemagne à payer les dettes de la guerre. Cette pression sur l'économie allemande conduit à un chômage généralisé et à une inflation rampante - il faut l'équivalent d'une brouette de billets de banque pour acheter une miche de pain.

Cette austérité économique favorise la montée d'un nationalisme virulent incarné par le Parti national-socialiste. Dirigé par un ancien caporal de l'armée allemande, Adolf Hitler, le mouvement gagne en popularité et en puissance vers la fin des années 1920. Devenu chancelier en 1933, Hitler ne tarde pas à consolider son pouvoir. En août 1934, il s'autoproclame *Führer* - chef - et contraint les militaires allemands à lui jurer personnellement loyauté.

En mars 1936, l'occupation de la Rhénanie par les troupes allemandes constitue un viol manifeste du traité de Versailles. Le haut commandement allemand s'y oppose mais Hitler compte sur la passivité des Alliés. Les Britanniques et les Français, en n'engageant aucune action militaire, lui donnent raison. Le *Führer* s'arroge une entière suprématie sur son état-major.

En janvier 1937, Hitler dénonce officiellement le traité de Versailles dans un discours au *Reichstag* . Il déclare qu'aucune grande puissance ne peut accepter de telles restrictions. En novembre, il expose ses intentions pour l'Allemagne lors d'une conférence du parti. Objectif majeur : gagner un *Lebensraum* - un « espace vital » - en Europe de l'Est. Il sait que le recours à la force sera nécessaire. Ses premières cibles sont l'Autriche et la Tchécoslovaquie. Il n'a pas fixé de délais précis, préférant attendre une occasion favorable.

En mars 1938, l'Allemagne annexe l'Autriche. Un an plus tard, la Tchécoslovaquie passe sous contrôle allemand. À présent, Hitler se tourne vers l'est, en direction de la Pologne.



Le Premier Ministre britannique Neville Chamberlain de retour de Munich

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les chiens de guerre sont lâchés : la Deuxième Guerre mondiale commence

Le 23 août 1939, l'Allemagne et l'Union Soviétique signent un pacte de non agression qui divise secrètement la Pologne, la Lituanie, la Finlande, l'Estonie et la Lettonie. Les cosignataires laissent passer près d'un mois avant d'annoncer l'existence du pacte.

La Deuxième Guerre mondiale commence le 1er septembre 1939 à 4h45, quand 53 divisions allemandes envahissent la Pologne par l'ouest. Les attaquants ajoutent un nouveau terme au vocabulaire international : *Blitzkrieg* ou « guerre éclair » qui associe dans des proportions écrasantes blindés, puissance aérienne et infanterie mobile. Le 8 septembre, la 10e armée allemande combat aux abords de Varsovie.

Le 16 septembre, les Polonais refusent de se rendre. Le lendemain, les forces soviétiques attaquent à l'est, foudroyant les unités polonaises amputées de leurs effectifs mobilisés contre les Allemands. Le 3 octobre, la résistance polonaise est écrasée. Près de 900 000 soldats polonais sont faits prisonniers ; le nombre de soldats tués, blessés ou portés disparus reste inconnu. Les pertes allemandes ne dépassent pas 40 000 hommes, celles des Russes sont bien inférieures encore.

La tactique du *Blitzkrieg* se montre atrocement efficace. Même si les chars ont prédominé dans la conquête de la Pologne, les rapports officiels privilégient le rôle de l'infanterie traditionnelle.



Blindés allemands se dirigeant vers la Pologne

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

La Russie envahit la Finlande

La Finlande, impartie à l'Union Soviétique par le pacte avec l'Allemagne, devient le champ des opérations ultérieures. Lors de l'invasion de la Finlande par les Soviétiques le 30 novembre 1939, les forces de l'Armée rouge écrasent l'armée finlandaise ; la victoire rapide des Soviétiques ne fait pas de doute.

Mais les Finlandais ne tardent pas à trouver le moyen de contrer l'avancée soviétique. Le jour, ils laissent les chars russes pénétrer leurs lignes tout en maintenant l'infanterie à distance. La nuit, ils sortent de leurs caches pour s'emparer des chars soviétiques pris au piège. Ailleurs, les unités de chasseurs alpins, très mobiles, sont mises à contribution pour encercler les colonnes soviétiques en pleine forêt. Les Finlandais neutralisent ainsi la totalité des divisions de l'Armée rouge au seul moyen d'armes légères. Mais, au bout de quelques semaines d'âpres combats, la supériorité numérique des Soviétiques commence à faire la différence. Le 13 mars 1940, la Finlande signe un traité de paix à Moscou.

L'armée finlandaise ne comptera jamais plus de 200 000 hommes face aux 1 200 000 soldats de l'Armée rouge. Les Russes enregistreront pourtant 48 000 morts et 158 000 blessés. Face aux piètres performances des Soviétiques en raison de la disparité des forces en présence, les observateurs des Alliés et de l'Axe jugent l'Armée rouge inefficace. Hitler en conclut qu'il peut vaincre les Soviétiques. Les Alliés, quant à eux, n'estiment pas nécessaire d'envoyer des renforts à une armée dont la défaite paraît certaine. Les événements donneront tort aux deux camps.

La guerre éclair sur le front de l'ouest

Après sa victoire en Pologne, Hitler se tourne vers l'ouest et envisage les prochaines victimes du *Blitzkrieg* : la France, la Belgique, les Pays-Bas et le Danemark. Hitler croit que la défaite de ces pays et celle du corps expéditionnaire britannique convaincra la Grande-Bretagne de rechercher la paix. Une fois l'Angleterre hors du conflit, il pourra mobiliser les troupes allemandes pour son objectif ultime : la conquête de la Russie.



Maréchal allemand Gerd von Rundstedt

Winston Churchill déjouera les plans d'Hitler. En effet, la Grande-Bretagne refusera toute négociation de paix avec l'Allemagne.

Le plan d'attaque allemand prévoit que trois groupes d'armées mèneront l'assaut. Les maréchaux Wilhelm Ritter von Leeb, Gerd von Rundstedt et Fedor von Bock,

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

remportent des victoires stupéfiantes, ce qui ne les empêchera pas d'être démis de leurs fonctions dans les deux années qui suivront du fait de leurs échecs sur le front oriental.

Les chars du groupe d'armées A du maréchal Rundstedt franchissent la frontière française le 10 mai et ne rencontrent qu'une résistance légère. Le général Heinz Guderian, à l'origine de l'utilisation tactique des blindés, est à la tête de l'une des divisions *Panzer* en France. Le groupe B de Bock traverse les Pays-Bas et le Danemark.

Le 12 mai, la 7e armée française affronte les Allemands près de Tilburg, mais les Français battent en retraite sous les offensives répétées des Allemands. Les troupes françaises sont démoralisées par les attaques éclair des blindés allemands, puis par les attaques des bombardiers Stuka.

Guderian et le commandant de la 7e division de *Panzer*, Erwin Rommel, montrent au monde entier comment le char a transformé la stratégie terrestre moderne. La plupart des membres du haut commandement allemand croient que les unités de blindés, en avançant rapidement, exposeront leurs flancs à la contre-attaque. En fait, les divisions *Panzer* reçoivent régulièrement l'ordre de faire halte pour laisser le reste de l'armée les rattraper. En Europe occidentale, la progression rapide des colonnes de blindés expose en effet leurs flancs, mais la confusion et la panique qu'elles sèment empêchent toute contre-attaque.

Le 15 mai, reddition de la Hollande. Churchill, en visite à Paris pour rencontrer le commandement français, s'enquiert de la localisation de la réserve. La réponse le consterne : il n'y en a pas. Le 17 mai, les Allemands entrent dans Bruxelles, le 18, dans Anvers. Trois jours plus tard, les *Panzer* de Guderian atteignent la côte.

Les Allemands ont ouvert une voie de 30 km de large, des Ardennes à l'Atlantique. Français et Britanniques tentent de s'interposer avant que cette percée ne soit renforcée et élargie. Les chars lourds britanniques, les Matilda, attaquent la division de Rommel près d'Arras. Leur progression est facilitée par leur capacité à résister à la plupart des armes antichars conventionnelles des Allemands. Ces derniers, quand la défaite paraît imminente, dirigent les canons de leurs chars antiaériens sur les Matilda et font feu. Le résultat est désastreux pour les Britanniques, car les canons antiaériens de 88 mm s'avèrent meurtriers. L'offensive britannique est neutralisée.

Le 26 mai, l'armée belge est visiblement terrassée, les unités britanniques amorcent leur repli sur la côte française, à Dunkerque. La Belgique se rend le 28 mai. Les unités françaises et britanniques se pressent pour couvrir les approches vers Dunkerque.

La confusion et une série de malentendus entre les commandants allemands empêchent un assaut coordonné sur le périmètre de Dunkerque. Au dernier moment, les divisions *Panzer* sont déroutées vers le sud pour continuer

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Troupes alliées sur la plage de Dunkerque

l'offensive vers Paris. La dernière poussée allemande sur Dunkerque revient à l'infanterie et à la force aérienne - la *Luftwaffe*.

Les unités françaises et britanniques présentes à Dunkerque livrent un combat héroïque tandis que toutes les embarcations disponibles sont mobilisées pour évacuer les troupes vers l'Angleterre. Plus de 220 000 soldats britanniques et 112 000 soldats français sont évacués ; mais quand les Allemands atteignent Dunkerque à l'aube du 4 juin, ils font prisonniers tout de même 40 000 hommes. Si le succès de l'évacuation a dépassé les espérances de Churchill, les troupes qui arrivent en Angleterre ont perdu la quasi totalité de leur armement lourd.



Troupes allemandes défilant sous l'Arc de triomphe

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

« S'allier à l'Angleterre, c'était s'unir à un cadavre »

Maréchal Pétain, qui préféra capituler face à l'Allemagne plutôt que de s'allier à l'Angleterre dans une entreprise qu'il estimait vouée à l'échec.



Signature de l'armistice entre la France et l'Allemagne en 1940—dans le wagon où les allemands avaient signés leur capitulation en 1918

Le 5 juin, l'offensive allemande sur le front de la Somme commence. Les Français ont réorganisé leurs forces, mais ils ne peuvent pas grand chose contre l'avancée allemande. Le 6 juin, une brèche est percée entre Amiens et la côte. Huit jours plus tard, Paris tombe.

Le 22 juin, les Français signent un armistice avec l'Allemagne. Les Allemands ont gagné : ils ont écrasé quatre armées alliées et repoussé le corps expéditionnaire britannique hors du continent.

Les armées alliées ont compris qu'elles n'étaient pas prêtes à contrer le *Blitzkrieg* allemand. Leurs chars et leurs armes antichars sont inadaptés et leurs effectifs sont insuffisants. Les Allemands concentrent leurs forces blindées dans des divisions et des armées, alors que les Alliés déploient les leurs sous la forme de petites unités éparpillées sur des fronts étendus. Les Alliés comprennent aussi qu'il leur faudra, pour vaincre l'Allemagne, une force d'une ampleur sans commune mesure avec les troupes qui ont mené quelques contre-attaques en France.

La bataille d'Angleterre

La victoire des Anglais dans la bataille d'Angleterre constitue l'un des tournants de la Deuxième Guerre mondiale et s'avérera déterminante dans le succès de l'opération Overlord. La première victoire des Alliés regonfle le moral des troupes et jette les bases de la supériorité aérienne des Alliés qui leur fera jouer un rôle crucial dans la campagne de Normandie. Plus important encore, peut-être, le pari de Churchill que la RAF peut vaincre la *Luftwaffe* maintient l'Angleterre dans le conflit. La possibilité de rassembler dans les Iles britanniques les hommes, les machines et le matériel militaires requis par l'opération Overlord diminuera considérablement la complexité de la logistique.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

L'idée d'envahir l'Angleterre a été suggérée à Hitler par plusieurs officiers de haut rang. Initialement, Hitler voulait un traité avec les Britanniques, mais le formidable succès de l'offensive contre la France, la Belgique et les Pays-Bas le fait changer d'avis. L'offensive aérienne allemande doit constituer un premier pas vers l'invasion de la Grande-Bretagne - opération Lion de Mer. La *Luftwaffe* a ordre de détruire la RAF.

En prévision des attaques aériennes allemandes, les Britanniques mettent en place un réseau efficace de radars, de postes d'observation et de stations d'écoute radio imbriqué dans une structure de communications et de commandement tout aussi performante. Ce système, premier réseau moderne intégré de défense et de commandement, s'avère d'une efficacité redoutable contre la *Luftwaffe*.

L'action de la *Luftwaffe* est aussi entravée par divers facteurs internes. L'avion de chasse de l'armée allemande, le Messerschmitt Bf 109, n'a pas l'autonomie nécessaire pour escorter les bombardiers en Angleterre, ce qui permet aux Spitfires et aux Hurricanes britanniques d'attaquer en toute impunité les formations allemandes. La *Luftwaffe* manque aussi de bombardiers capables d'emporter un poids utile en charge conséquent, problème qui s'aggrave quand les bombardiers et leurs équipages perdus au-dessus de l'Angleterre ne peuvent être remplacés assez rapidement. Enfin, la *Luftwaffe* sous-estime l'efficacité des radars anglais et s'obstine dans son erreur lorsqu'elle lance l'offensive majeure en août, croyant avoir détruit la plupart des installations de détection anglaises.

Les Allemands attaquent début juillet 1940, forts de leur supériorité numérique en effectifs et en bombardiers. Le 4 juillet, les Stuka allemands attaquent une colonne de neuf navires britanniques en Manche et en coulent cinq. Entre le 10 et le 24 juillet, la *Luftwaffe* se concentre sur le trafic naval en Manche. Les deux camps accusent de lourdes pertes : 48 avions de la RAF et 93 appareils de la *Luftwaffe* sont abattus en vol. Les Allemands n'usant pas de leur supériorité numérique pour poursuivre l'offensive, les Britanniques parviennent à reconstituer leurs forces.

« Jamais dans l'histoire autant d'hommes furent redevables d'autant à si peu. »

Winston Churchill à propos des aviateurs de la RAF pendant la bataille d'Angleterre.

Entre la mi-juillet et les premiers jours d'août, les Allemands perdent plus d'avions que les Britanniques mais, en raison de la supériorité numérique de la *Luftwaffe*, la guerre d'usure aérienne favorise les Allemands. Pourtant, lorsque le maréchal du Reich Hermann Gœring parvient à faire démarrer l'offensive aérienne, les Britanniques sont avantagés par leurs chasseurs et cet avantage s'accroît au fil de la bataille.

L'un des héros civils de la bataille d'Angleterre fut Lord Maxwell Beaverbrook, nommé Ministre de la production aéronautique par Churchill. En simplifiant la production et grâce à sa seule volonté, Beaverbrook maintint la production de chasseurs et compensa les pertes importantes endurées pendant l'été. Entre le 1er mai et le début du mois d'août, plus de 1 200 chasseurs sortirent des chaînes d'assemblage britanniques.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les agents du Servizio Informazione Militare italien volent le « code noir » à l'ambassade américaine à Rome. Il s'agit du code utilisé par l'attaché militaire américain au Caire pour envoyer au Ministère de la guerre des rapports précis et détaillés relatifs aux plans de la 8e armée britannique. Cette source de renseignements sera d'une aide inestimable pour Rommel pendant près d'un an.

Finalement, le 13 août, arrive l'*Adlertag* (Jour de l'Aigle). Après l'avoir reportée par deux fois, la *Luftwaffe* lance une offensive aérienne intensive contre l'Angleterre. L'objectif allemand est de chasser la RAF du sud de l'Angleterre en quatre jours et de l'anéantir en quatre semaines. Les Britanniques savent qu'ils doivent tirer le meilleur parti de leurs ressources. Le général de corps aérien Sir Hugh Dowding décide que la stratégie la plus efficace est d'envoyer de petites formations de chasseurs perturber et harceler les bombardiers allemands. Cette décision s'avère pertinente : les Britanniques, tout en conservant leurs précieux chasseurs, dévastent les formations de bombardiers allemands.

Le Jour de l'Aigle, la *Luftwaffe* perd 45 avions contre 13 dans le camp britannique. Plus important, sur les 13 avions anglais abattus, six pilotes reprennent du service. Les équipages allemands en s'échappant de leurs avions endommagés atterrissent sur le sol ennemi et sont ainsi éliminés du conflit. Mais au cours de la semaine suivante, les pilotes allemands, bombardiers et chasseurs confondus, font plus de 5 000 sorties. Alors que le mois d'août touche à sa fin, la balance penche en faveur de la *Luftwaffe* et, le 31 août, la RAF perd 39 appareils contre 41 pour la *Luftwaffe*.

La première semaine de septembre s'avère cruciale dans la bataille d'Angleterre. La *Luftwaffe* a réussi à anéantir nombre de terrains d'aviation de la RAF mais sans qu'on puisse l'expliquer clairement, probablement du fait de défaillances des services de renseignements, ils laissent des bases presque intactes. La *Luftwaffe* reporte donc ses opérations de bombardement sur des cibles industrielles, ce qui permet aux Britanniques de remettre certaines de leurs bases en état. Les Allemands continuent leurs attaques de nuit contre des cibles militaires, industrielles et civiles.

Le 3 septembre, Berlin fixe les interventions de l'opération Lion de Mer, l'invasion de la Grande Bretagne. L'invasion est prévue pour le 21 septembre ; la décision définitive sera prise le 10. Les Britanniques perdent 120 avions au cours de la première semaine de septembre, les Allemands, 148. Les Allemands paraissent encore en mesure de gagner la guerre d'usure, mais les Anglais, qui ne cessent d'envoyer des chasseurs au-devant de la *Luftwaffe*, sont loin d'être battus.

Entre le 7 et le 15 septembre, les Allemands bombardent massivement des cibles anglaises. Le premier raid important effectué de jour - 500 bombardiers et 600 chasseurs - vise Londres. De nuit, guidés par les feux déclenchés durant la journée, ce sont 250 bombardiers qui frappent la ville. La population civile britannique appelle ces attaques le « Blitz ». Contre ces formations nombreuses, les Anglais regroupent des escadrons de Spitfire et de Hurricane pour constituer

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

des forces plus conséquentes et parviennent ainsi à démanteler la plupart des formations allemandes.

Le 10 septembre, Hitler décide d'ajourner l'opération Lion de Mer. Il doute de la suprématie aérienne de la *Luftwaffe*. Le 14, il reporte de nouveau sa décision.

Les Allemands portent une nouvelle fois l'assaut contre Londres le 15 septembre. Les chasseurs anglais contrent massivement les formations de la *Luftwaffe* tant à l'aller qu'au retour de leurs raids, le matin comme l'après-midi. Les chasseurs se livrent un combat égal et les deux camps perdent près de 25 avions chacun, mais la RAF inflige un revers cuisant à la *Luftwaffe* en anéantissant 35 bombardiers et en endommageant un grand nombre d'autres. Les raids du 15 septembre marquent la dernière tentative importante engagée par la *Luftwaffe* pour détruire la RAF. Le 17 septembre, Hitler ajourne l'opération Lion de Mer. La balance penche à présent en faveur de la RAF.

Fin septembre et début octobre, les Allemands continuent leurs bombardements nocturnes contre les villes britanniques. En dépit des dégâts et des pertes humaines, l'effet produit est moins important que le gouvernement et l'état-major britanniques ne l'escomptaient. Les bombardements allemands continueront jusqu'en mars 1941, mais la *Luftwaffe* échoue dans sa tentative de détruire la RAF.

La victoire des Britanniques dans la bataille d'Angleterre change le cours de la guerre. Le triomphe de la RAF met en évidence la faiblesse de la *Luftwaffe* et du commandement de Gœring, et permet la phase suivante de la guerre aérienne en Europe : le bombardement de la Forteresse Europe par les Alliés.

Le Renard du désert - La campagne d'Afrique du Nord

Dès le début 1941, les forces de l'Axe et des Alliés déferlent sur l'Égypte, la Libye, la Maroc, l'Algérie et la Tunisie où elles s'affrontent 18 mois durant. L'enjeu est de contrôler la Méditerranée, le Moyen-Orient et, surtout, les champs de pétrole qui couvriraient largement les besoins en carburant du vainqueur.

Cette campagne est décisive à plus d'un titre. Elle implique nombre des acteurs clés de la campagne de Normandie, dont Eisenhower, Rommel, Montgomery, Bradley et Patton. C'est la première campagne qui oppose les soldats américains aux soldats allemands. Elle confirme la puissance des chars, les avantages de la supériorité aérienne et le besoin de voies de ravitaillement efficaces.



Général Erwin Rommel en Afrique du Nord

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le général Erwin Rommel, qui savoure encore ses victoires en France et en Belgique, se voit attribuer le commandement du *Deutsches Afrikakorps* (corps allemand d'Afrique). Dès le 12 février 1941, Rommel entame une avancée vers l'est en partant de Tripoli. Le 11 avril, ses initiatives portent leurs fruits : ignorant les ordres de sa hiérarchie, il a refoulé les Britanniques de El Agheila à Tobrouk. Après une série d'attaques et de contre-attaques aux alentours de Tobrouk, les Britanniques sont contraints de se replier en Égypte le 17 juin. La maîtrise de Rommel lui vaut d'être surnommé le Renard du désert.

De la fin juin au début du mois de novembre, les Britanniques procèdent au regroupement et au ravitaillement de leurs troupes. Fin novembre ils sont prêts à riposter. L'opération Crusader commence le 28 avec pour objectif la reprise de Tobrouk. Fort de sa supériorité en effectifs, en blindés et en avions, la 8e armée repousse les forces de Rommel. Fin 1941, les Britanniques ont libéré Tobrouk du siège allemand.

Lancement de l'opération Barbarossa - L'Allemagne attaque la Russie

La guerre entre l'Allemagne et l'Union Soviétique joue un rôle crucial dans la campagne de Normandie - le premier front oriental a engouffré le plus gros des forces allemandes. Ainsi, quand les Alliés débarquent en France, les Allemands ne disposent que de 60 divisions à l'ouest contre 200 mobilisées sur le front russe. Les Américains et les Britanniques tirent des enseignements tactiques des combats entre l'Allemagne et l'Union Soviétique, à savoir qu'il est vain d'attirer les chars allemands dans toute opération ressemblant de près ou de loin à un combat égal. La supériorité numérique est le seul moyen de vaincre les forces blindées allemandes.

Directive 21

Le 18 décembre 1940, Hitler met en circulation la Directive 21. « Les forces armées allemandes doivent être prêtes, avant même la conclusion de la guerre contre l'Angleterre, à écraser la Russie soviétique au cours d'une campagne rapide. ». Cette campagne a pour nom de code Barbarossa. La date est fixée au 15 mai 1941.

La comparaison avec la campagne de Normandie montre l'immensité du combat sur le front russe. En Normandie, au cours de l'avancée sur Saint-Lô, le front ne dépassera pas 80 km ; en Russie il s'étend sur plus de 1600 km de Leningrad aux montagnes du Caucase.

La conquête de la Russie est un objectif essentiel pour les nazis qui convoitent ses énormes gisements de fer, de charbon et de pétrole pour alimenter l'industrie allemande. Sa population fournira à peu de frais une main-d'œuvre nombreuse. De plus, la Russie constitue le *Lebensraum*, l'espace recherché pour agrandir l'Allemagne et exiler les ennemis du parti national-socialiste. Hitler se rappelle-t-il sa visite sur la tombe de Napoléon à Paris, à présent qu'il tente de réussir là où le grand empereur français a échoué : la conquête de la Russie ? La mobilité est la clé de l'opération Barbarossa. Les Allemands doivent triompher avant que les

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

pluies d'automne ne changent les plaines russes en un océan de boue. Plus tard, c'est le froid meurtrier de l'hiver russe qui menace.

À la mi-juin 1941, quelques 140 divisions allemandes s'apprêtent à s'enfoncer à l'est de l'URSS. Ces forces sont réparties en trois armées. L'une doit prendre Leningrad ; l'autre Smolensk, puis Moscou ; la troisième, Kiev. Les unités allemandes, jusqu'alors postées en Norvège, ainsi que 21 divisions finlandaises, entrent dans la bataille. Au total, les Allemands engagent plus de 3 millions d'hommes, 7 100 canons et 3 300 chars dans l'opération Barbarossa.

130 divisions soviétiques - soit près de 2 900 000 hommes - affrontent les forces allemandes, mais la plupart sont déployées de façon inefficace. En outre, les chars soviétiques, dispersés entre les différentes unités d'infanterie, ne font pas le poids devant la masse des blindés des unités *Panzer* allemandes. Pourtant l'Armée rouge jouit d'un avantage de deux chars contre un, dont les remarquables T-34 et KV1. Les Soviétiques bénéficient aussi d'un avantage de trois avions contre un, mais les raids aériens allemands anéantissent leurs réseaux de communication et détruisent nombre de leurs appareils au sol. Au cours des sept premières heures, les Soviétiques perdent plus de 1 000 appareils et les Allemands ne tardent pas à assurer leur suprématie aérienne au-dessus des champs de bataille. Cette supériorité paralyse les déplacements d'hommes et de matériel amorcés par les Russes pour contrer les Allemands. Enfin, le plus important sans doute tient au fait que les purges staliniennes de la fin des années 1930 ont destitué nombre d'officiers chevronnés pour les remplacer par des généraux politiques peu ou non expérimentés. Ce handicap qui a miné l'Armée rouge en Finlande va lui nuire de nouveau dès le début de l'opération Barbarossa.

À 3 heures du matin, le 22 juin, le blitzkrieg allemand déferle sur l'Union Soviétique. Les Soviétiques sont pris au dépourvu. Quelques unités allemandes font une avancée de 60 km le premier jour. En l'espace d'une semaine, la deuxième unité *Panzer* du général Guderian progresse de près de

Échelle des forces déployées

Les combats que se sont livrés l'Union soviétique et l'Allemagne sont disproportionnés par rapport à ceux de la campagne de Normandie. Les forces alliées rassemblées pour la campagne de Normandie s'élèvent approximativement à 1 500 000 hommes ; le 12 juin 1944, plus de 325 000 hommes sont débarqué sur les côtes normandes.

Par comparaison, pour attaquer l'Union soviétique, l'Allemagne a rassemblé plus de 3 000 000 hommes, 7 100 canons, 3 300 chars et 625 000 chevaux. Les Soviétiques réunissent plus de 500 000 hommes pour leur contre-offensive à Stalingrad. Lors de la bataille de Kursk, les Soviétiques et les Allemands concentrent plus de 2 000 000 hommes et 6 000 chars.



Progression allemande en Russie

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

500 km et bloque les 3e et 10e armées soviétiques. Le même schéma se reproduit un peu partout sur le front : les rapides avancées allemandes prennent les unités de l'Armée rouge au piège et les redditions s'enchaînent. Le 9 juillet, plus de 40 divisions de l'Armée rouge sont neutralisées et 300 000 soldats soviétiques sont faits prisonniers. Le 12 juillet, pour la première fois, les Allemands bombardent Moscou. Les rêves de conquête d'Hitler paraissent possibles.

C'est alors que, fin août, Hitler commet la première erreur de la campagne. Il donne l'ordre à la deuxième unité *Panzer* du général Guderian et à la deuxième armée de rejoindre le groupe d'armées sud. Ces directives suscitent le désaccord de la plupart des généraux qui croient préférable de continuer la poussée sur Moscou, la prise de Moscou étant l'une des clés du succès de l'opération Barbarossa. À court terme, l'ordre donné par Hitler est un succès : en trois semaines, la jonction est accomplie ; de nouvelles troupes soviétiques comptant 600 000 hommes sont encerclées. Mais la progression sur Moscou ralentit.

Malgré tout, les Allemands continuent à savourer un succès constant, laissant l'amertume de la défaite aux Soviétiques. La prise de Kiev coûte 100 000 hommes aux Allemands contre 500 000 dans le camp russe. Début octobre, le groupe d'armées sud a refoulé et anéanti de nouvelles unités soviétiques comptant 700 000 hommes.

L'opération Typhon - la marche finale sur Moscou - débute le 2 octobre 1941. Les troupes de Guderian repartent vers le nord pour rejoindre les autres unités *Panzer* en route vers Moscou. Mais les pluies d'automne arrivent. La boue ralentit la progression des Allemands. La résistance soviétique se durcit.

À Moscou, dès le 16 octobre, les diplomates et les responsables du gouvernement commencent à quitter la ville, mais Staline annonce qu'il reste. La défense de la ville continue à s'organiser fébrilement tandis que les forces allemandes s'embourbent dans le sol boueux de Russie.

Hitler et la *Wehrmacht* : dysfonctionnements du commandement

Lorsque les Alliés débarquent en Normandie, la structure du commandement allemand est déjà très divisée. Hitler a pris l'habitude de démettre de leurs fonctions ou de rétrograder des généraux qui ne suivent pas ses ordres ou ne ramènent pas la victoire. Les défaites s'accumulant, Hitler resserre son contrôle sur les militaires allemands. Au moment de la campagne de Normandie (juin 1944), il contrôle personnellement la grande majorité des unités *Panzer* stationnées en Europe occidentale. Par conséquent, lorsque le débarquement commence, les commandants en poste doivent réclamer des forces blindées à Berlin. Le temps qu'Hitler donne le feu vert, il est trop tard.

Rundstedt et Rommel occupent deux postes clés en Europe occidentale. Chacun a un plan pour repousser le débarquement allié : par les plages pour Rommel, par une contre-offensive massive à l'intérieur des terres pour Rundstedt. Ni l'un ni l'autre ne sont en mesure d'agir car Hitler retient les blindés nécessaires à leurs plans.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Début novembre, le gel, en durcissant le sol, permet aux Allemands de renforcer leur attaque contre Moscou, mais il reste un atout très relatif. L'hiver de cette année-là compte parmi les plus froids qu'ait connus la Russie. Le froid fige le carburant dans les moteurs et fragilise les culasses des fusils. La tenue des soldats allemands est inadaptée au froid glacial, ce qui sape encore plus le moral des troupes.

L'Armée rouge envisage avec satisfaction une action de maintien de ses positions. Chaque jour, des renforts arrivent de Sibérie ; chars, canons et vivres ont été stockés en vue de la contre-offensive que Staline veut lancer au plus vite. Le 18 novembre, la première contre-attaque soviétique frappe les forces de Guderian. La relève de l'Armée rouge, convoyée de Sibérie, passe à l'attaque à plusieurs reprises au cours des jours suivants, contrariant la progression des Allemands sur Moscou.

Le 27 novembre, les Allemands font une poussée qui les mènent à moins de 50 km de Moscou. Deux jours plus tard, les unités *Panzer* livrent l'assaut sur le canal reliant Moscou à la Volga. Le 2 décembre, les unités d'infanterie atteignent la périphérie nord de Moscou - moins de 30 km séparent les Allemands du Kremlin, mais ils doivent affronter un froid encore plus rude et des tempêtes de neige.

Finalement, le 5 décembre, Hitler se range à l'avis de son état-major : il doit suspendre l'offensive contre Moscou. Le lendemain, Staline ordonne une contre-offensive. Les Soviétiques attaquent sur les 500 km de front. Leur objectif est d'enfoncer rapidement deux saillants dans le groupe d'armées centre, d'isoler les Allemands avant de les battre détachement par détachement. Le succès est immédiat ; les Allemands sont épuisés et trop disséminés.

Devant le tour que prennent les événements sur le front russe, Hitler fait remplacer Rundstedt et Bock. C'est ensuite au Général Walter von Brauchtisch d'être démis de ses fonctions de Commandant en Chef de l'Armée allemande. C'est Hitler en personne qui occupera désormais ce poste.

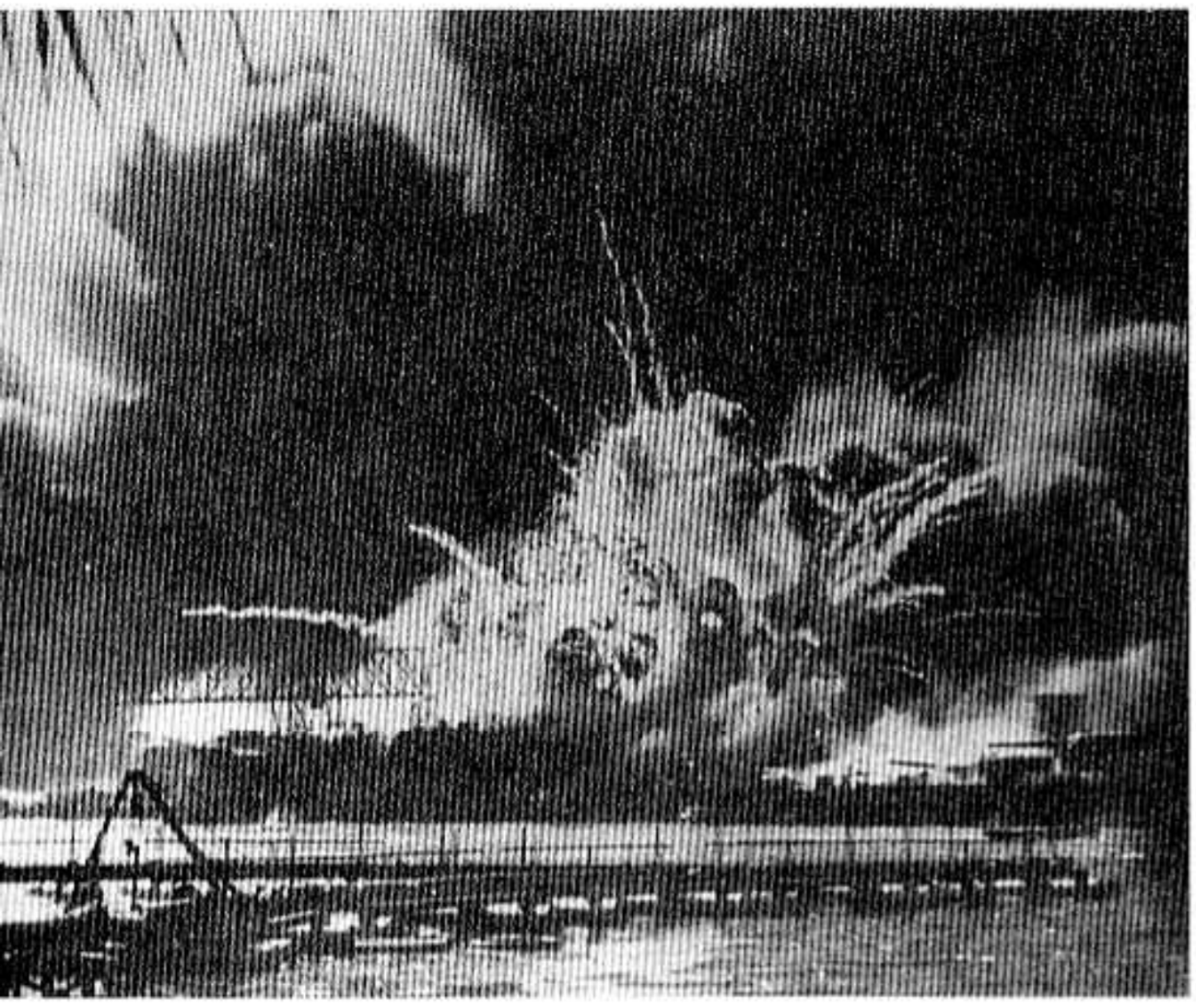
Hitler engage d'abord une action avisée : il donne ordre à toutes les unités mobilisées en Russie de tenir fermement leurs positions. Cette décision, qui renforce la détermination allemande, empêche l'Armée rouge de mettre les Allemands en déroute et permet à ces derniers de se replier sur des positions défensives qu'ils tiendront jusqu'au printemps. Mais ce succès porte Hitler à croire que ses commandants n'ont aucune valeur. Il négligera ensuite souvent leurs conseils.

À la fin de l'année, les pertes dénombrées sur le front russe sont stupéfiantes. L'Armée rouge a perdu au moins 5 millions d'hommes et les Allemands ont fait 3 millions de prisonniers. Les pertes en matériel sont également énormes : 30 000 canons et 20 000 chars. La *Wehrmacht* (Armée allemande) a aussi enregistré des pertes considérables. La différence tient au fait que les Allemands n'ont pas anéanti la capacité des Russes à se réarmer, tant à l'intérieur que par le biais des cargaisons fournies en prêt-bail par les États-Unis.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

L'attaque surprise - Les Japonais bombardent Pearl Harbor

Dans les années 1920, une forme de national socialisme prend racine au Japon. Au milieu des années 30, le Japon envahit la Mandchourie pour se procurer ressources naturelles et main-d'œuvre peu coûteuse. Les tensions s'accentuent lorsque les États-Unis exercent des sanctions commerciales et gèlent leurs livraisons de pétrole. Tout en négociant avec Washington, les Japonais se mobilisent pour la guerre. Faute d'accords diplomatiques acceptables pour les deux parties, le gouvernement japonais décide de passer à l'action.



Pearl Harbor, 7 décembre 1941

Le dimanche 7 décembre, à 7h55, heure locale, l'aviation embarquée japonaise attaque la flotte américaine dans le Pacifique à Pearl Harbor sur l'île d'Hawaii. La surprise est totale. Les Japonais ne rencontrent qu'une résistance symbolique de la part des Américains et perdent seulement 29 avions. En quelques heures, cinq cuirassés, trois croiseurs et trois destroyers de la flotte américaine sont coulés et 188 avions des mêmes américains sont anéantis. Mais



Omar Nelson Bradley (1893-1981). Très discret et sans prétention aucune, Bradley maîtrisait parfaitement les tactiques d'infanterie. Eisenhower dira de lui : « sur le champ de bataille, il est le plus grand commandant que j'ai jamais rencontré ».

Bradley rencontre Dwight Eisenhower sur les bancs de l'école militaire. Tous deux reçoivent leurs diplômes en 1915 et ne prennent pas part à la Première Guerre mondiale. En 1941, Bradley est général de brigade à l'école d'infanterie militaire américaine et devient général de division en 1942. En 1943, sous les ordres d'Eisenhower, il succède à Patton au commandement du 2e corps américain en Afrique du Nord. Après l'invasion de la Sicile, il est promu au rang général de corps d'armée.

En 1944, Bradley est nommé commandant en chef des troupes terrestres américaines engagées dans l'invasion de l'Europe. Il commande la 1re armée américaine lors de la campagne de Normandie, puis prend la tête du 12e groupe d'armées jusqu'à la fin du conflit. Son flegme, qu'il garde même dans des situations de crise comme à la bataille des Ardennes, lui vaut la confiance de ses supérieurs. Les hommes, avec lesquels il n'hésite pas à partager le danger et l'inconfort, le respectent. Le correspondant de guerre Ernie Pyle l'appelait le « général G.I. ».

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

tout ne se passe pas comme les Japonais l'ont prévu. Par coïncidence, les trois porte-avions de l'US Navy ne sont pas au port et échappent à la destruction. De plus, contrairement aux ordres donnés, les imposants stocks de carburant de Pearl Harbor ne sont pas détruits. L'amiral Isoroku Yamamoto, qui a organisé l'attaque, estime qu'elle ne retardera pas les Américains plus de six mois. Selon lui, le Japon ne peut sortir vainqueur d'une guerre totale avec les États-Unis. Les Japonais misent sur le fait que la guerre en Europe détournera les Américains de leurs assauts contre le Japon. Le Japon pourrait donc conquérir le territoire nécessaire pour couvrir les besoins en matières premières de son industrie de guerre avant de lancer aux États-Unis et à l'Angleterre un assaut si implacable que ces deux pays n'auraient plus qu'à négocier la paix. Le 8 décembre 1941, les États-Unis et la Grande-Bretagne déclarent la guerre au Japon.

L'Allemagne et l'Italie déclarent la guerre aux États-Unis

Pour soutenir le Japon, allié de l'Axe, l'Allemagne et l'Italie déclarent la guerre aux États-Unis le 11 décembre. C'est l'une des plus grandes erreurs de l'Allemagne au cours de la guerre. Jusque là, l'issue de la guerre en Europe est encore très incertaine. Le programme prêt-bail de Roosevelt a maintenu les Alliés dans le conflit, mais à présent c'est toute la puissance industrielle américaine qui va entrer en jeu. Plus important encore, les forces armées américaines vont fournir une relève intacte aux rangs alliés clairsemés par les combats. Pourtant, les États-Unis sont confrontés à un dilemme : comment mener la guerre sur deux fronts ?

Accord des Alliés pour « vaincre d'abord l'Allemagne »

Dans les mois qui suivent l'attaque japonaise sur Pearl Harbor, les États-Unis ne sont pas en position de mener activement la guerre en Europe. Leur armée est loin d'avoir la puissance requise ; ils ne sont pas présents sur le terrain et

La débâcle de Dieppe

Malgré leur engagement dans une invasion de grande envergure, les Britanniques traversent la Manche pour lancer un assaut désorganisé sur le port de Dieppe en août 1942. Cette attaque, impliquant environ 6 000 soldats canadiens, a pour objectif de les préparer au combat ; elle vise aussi à obtenir des informations sur les défenses côtières des Allemands. Le plan prévoit une rapide prise de contrôle du port, puis le retour en Angleterre.

L'assaut s'avère en effet une expérience lourde d'enseignements, mais parfois amère. Refoulés, les Canadiens enregistrent des pertes sévères (environ 50% des effectifs), ce qui modère l'ardeur des Britanniques quant à l'invasion de la France prévue pour 1943. La Forteresse Europe restera absolument inaccessible aux Alliés pendant plus de deux ans encore ; il faut le temps de réunir des hommes, des machines et du matériel, et la volonté nécessaire pour monter l'opération Overlord et forcer la victoire.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

l'infrastructure navale nécessaire au convoyage d'une force d'invasion massive est inexistante. Malgré ces problèmes, Churchill rencontre Roosevelt à la conférence d'Arcadie à Washington pendant laquelle ils se mettent d'accord sur la stratégie suivante : « vaincre d'abord l'Allemagne ». Les responsables de l'armée américaine reconnaissent que la plus grosse partie des forces terrestres alliées devra affronter la menace allemande au plus vite et le plus efficacement que possible. De Pearl Harbor au Jour J., la détermination des Américains pour affronter l'armée allemande reste constante, mais les événements prouvent que des demi-mesures ne mèneront pas à la victoire. Ainsi, le raid désastreux mené par les Britanniques sur le port de Dieppe en août 1942, qui entraîne la perte de la moitié des 6 000 hommes impliqués, démontre que seule une invasion massive et coordonnée des Alliés leur assurera une mainmise solide sur le continent.

La longue route vers la Normandie

Après l'attaque japonaise contre Pearl Harbor et l'entrée en guerre de l'Amérique, le conflit devient effectivement mondial. Au cours des 30 mois suivants, il se déroulera sur des plaines gelées, dans les brumes des jungles montagneuses, dans les airs et sous la mer. Les puissances de l'Axe tentent de conquérir des territoires pour leurs empires. Les Alliés s'évertuent à refouler l'Allemagne, l'Italie et le Japon à l'intérieur de leurs frontières. Pendant ce temps, les Alliés planifient et préparent la bataille décisive : l'invasion de l'Europe.

Les convois et les meutes de loups - la bataille de l'Atlantique

La bataille de l'Atlantique tourne autour du besoin, pour les Alliés, de convoyer, depuis les États-Unis jusqu'en Grande-Bretagne, en Russie et en Méditerranée, les hommes, les machines et le matériel militaires nécessaires. Pour les forces de l'Axe, il s'agit d'essayer de perturber l'acheminement des vivres. Dès le début du conflit, les Allemands ont utilisé navires et aviation basée à terre pour attaquer les navires ennemis en Méditerranée et dans l'Atlantique, mais les sous-marins ont effectué le plus gros du travail.

Début 1942, les sous-marins allemands utilisent la *Rudeltaktik* - des meutes constituées de 40 sous-marins - pour attaquer les convois alliés. Si cette tactique permet d'épargner des équipages chevronnés, elle confronte les sous-marins allemands aux escortes alliées. Au cours des 18 mois suivants, ces dernières se montreront de plus en plus performantes contre les sous-marins.

Durant l'année 42, les Alliés améliorent significativement leur système de convoyage. Ils s'équipent aussi d'installations radiogoniométriques pour localiser les sous-marins allemands. Ces derniers ripostent avec des radars récepteurs qui

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

détectent les signaux alliés avant que les sous-marins allemands ne les répercutent. Entre août et décembre 1942, les Alliés perdent plus de 100 navires par mois.

La bataille de l'Atlantique culmine en 1943. Les sous-marins de l'Axe coulent 100 navires alliés en janvier et février. Les deux camps cherchent à prendre le dessus. Les Alliés équipent leurs B-24 de radars de 10 cm de bande passante qui détectent infailliblement les sous-marins allemands. Les radars récepteurs des sous-marins allemands ne sont dotés que d'un radar de 1,5 m de bande.

L'amirauté britannique estime que les Allemands sont sur le point de vaincre le système de convoyage allié lorsque, durant les 20 premiers jours de mars 1943, les Alliés perdent 72 navires dans l'Atlantique contre les sous-marins allemands.

En avril, ces derniers coulent plus de 50 navires, mais les Alliés ripostent en coulant 15 sous-marins. Le mois de mai marque un tournant manifeste. Les Alliés perdent 50 navires, mais coulent 41 sous-marins. Essayant de reprendre

La guerre du Pacifique

Bien que la zone du Pacifique passe au second plan en faveur des opérations menées contre l'Allemagne, les Américains livrent leurs premières batailles contre les Japonais. L'atout des Américains est la puissance maritime. En effet, du fait de la taille du théâtre des opérations, la supériorité navale est une nécessité pour qui veut la victoire.

Après avoir vainement tenté de détruire les porte-avions de la flotte du Pacifique à Pearl Harbor, les Japonais guettent l'opportunité d'anéantir l'US Navy par une bataille décisive. Elle se présente début juin 1942 avec la bataille de Midway qui leur porte un coup terrible en détruisant quatre de leurs porte-avions lourds (*Akagi*, *Kaga*, *Soryu* et *Hiryu*) le même jour. Les Américains perdent le porte-avions *Yorktown*, mais leur victoire à Midway brise le rêve des Japonais d'établir un empire dans le Pacifique.

En août 1944, les Américains reprennent le contrôle de la plupart des territoires tombés aux mains des Japonais au cours des premiers mois de la guerre. La Nouvelle-Guinée, les îles Salomon (y compris Guadalcanal), les îles Gilbert (y compris Tarawa), les îles Marshall (y compris Kwajelein), Guam et Saipan sont reconquises. À cette occasion, les Américains apprennent beaucoup sur les débarquements amphibies et, en premier lieu, sur l'intérêt de faire précéder l'invasion de bombardements navals et aériens. Ils mettront en pratique leurs connaissances lors de l'opération Overlord.

Guadalcanal a la particularité d'être l'un des premiers lieux de combat pour les troupes américaines. La bataille démontre rapidement la capacité des Américains à se battre et à le faire efficacement. C'est aussi un terrain d'essai pour de nombreuses armes américaines. Le fusil Garand ne tarde pas à s'attirer les préférences des G.I. et des Marines. Le Browning Automatic Rifle (BAR) reprend du galon ; sa mobilité et sa cadence de tir en font un excellent fusil d'assaut. Les canons à refroidissement par air s'avèrent plus faciles à manier et à entretenir que les modèles à refroidissement par eau. Cependant, exception faite des débarquements amphibies, les Américains acquièrent peu d'expérience tactique. La diversité des terrains sur lesquels se déroulent les opérations et le contraste radical entre les tactiques de combat des Japonais et des Allemands rendent caduques nombre des leçons apprises dans le Pacifique lorsque les troupes se retrouvent en Afrique du Nord, en Italie et en Normandie.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

l'initiative, les Allemands envoient leurs meutes au-devant des convois alliés, mais ils perdent 17 sous-marins en juin, 37 en juillet et 25 en août. La bataille de l'Atlantique est pratiquement achevée. Les sous-marins allemands restants reçoivent ordre de maintenir leurs positions, le temps pour les Allemands de mettre au point une nouvelle génération de sous-marins.

De la victoire dans l'Atlantique dépend le succès de l'opération Overlord. Les réserves d'hommes, de machines et de matériel militaires nécessaires à la mise en place du second front peuvent à présent être rassemblées en Grande-Bretagne sans qu'il y ait trop à craindre des sous-marins allemands.

L'Allemagne relance l'offensive à l'est

En mars 1942, le haut commandement allemand estime les pertes de l'armée allemande dans l'opération Barbarossa à 1 500 000 hommes, dont plus de 250 000 dans les douze premières semaines de l'année. Les Allemands compensent une partie de ces pertes ; en avril, 51 divisions, venues d'Italie, de Roumanie, de Hongrie, de Slovaquie et d'Espagne, arrivent sur le front russe.

En vue de l'offensive de l'été, les Allemands réorganisent leurs forces dans le sud. Le groupe d'armées sud est divisé entre les groupes A et B. Le groupe d'armées A doit prendre Rostov-sur-le-Don et progresser vers le sud-est, vers Bakou et la mer Caspienne. Objectif : les gisements pétroliers capables de couvrir l'essentiel des besoins de l'Allemagne. Le groupe d'armées B doit protéger les flancs du groupe A.

L'offensive commence début juillet. Le succès initial conduit Hitler à changer ses plans le 13 juillet. L'objectif du groupe d'armées B est à présent la prise de Stalingrad. Une fois de plus, le 17 juillet, Hitler interfère dans l'offensive et substitue des unités *Panzer* au groupe d'armées A.

Les Allemands progressent régulièrement vers Stalingrad : fin août, ils sont à 25 km de la ville. À la mi-septembre, ils encerclent la ville sur un front de près de 50 km. Mais un changement intervient dans l'état-major russe : le général Vassili Chuikov, prenant le commandement de la 62e armée, ordonne un combat au corps à corps qui place les Allemands dans une impasse. La personnalité de Chuikov est un atout supplémentaire : il est ferme, corrosif, et certain que l'Armée rouge l'emportera. L'état-major allemand opère aussi un changement : le 9 septembre, Hitler prend le commandement du groupe d'armées A.

Le 4 octobre, les Allemands amorcent ce qu'ils espèrent être une poussée décisive contre Stalingrad. Les sorties de la *Luftwaffe* se comptent par milliers ; elle bombarde et mitraille de multiples cibles dans toute la ville. Les Soviétiques ripostent en attirant dans un dispositif meurtrier les unités allemandes qui sont décimées sous le feu des armes automatiques, des mortiers, des chars et de l'artillerie. Le 8 octobre, l'Armée rouge a immobilisé les Allemands en utilisant

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Attaque de soldats russes en tenue de camouflage d'hiver

un minimum de ressources, et accumule des réserves d'effectifs en vue de la contre-offensive de Stalingrad.

Les services de renseignements allemands rendent compte d'un rassemblement d'unités soviétiques au nord de Stalingrad. Le général Friedrich Paulus, commandant de la 6e armée allemande, ordonne l'assaut final contre la ville portuaire de Stalingrad. Six jours durant, Stalingrad résonne du vacarme des combats. Les pertes sont énormes dans les deux camps. Les Soviétiques parviennent à scinder les troupes de l'agresseur. Quelques unités réussissent à progresser lentement et au prix de lourdes pertes, mais la plupart sont clouées sur place. Seules quelques-unes d'entre elles atteignent la Volga. Mais les Allemands ne contrôlent plus les avancées de leur infanterie et la bataille dégénère en escarmouches isolées. La tactique du corps à corps impliquant de petites unités adoptée par l'Armée rouge domine les combats.

L'Axe s'effondre - La défaite allemande à Stalingrad

En novembre 1942, les rangs de l'armée allemande sont fâcheusement distendus et ses troupes épuisées. Tous les soldats disponibles ont été jetés dans le chaudron meurtrier de Stalingrad. La contre-offensive soviétique va resserrer son étau, une force attaquant par le nord, une autre par le sud.

En économisant leurs renforts et leurs ressources, les Soviétiques ont réuni 500 000 soldats d'infanterie et des batteries d'artillerie considérables. Les avions

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

sont prêts à lancer plus de 1 000 raids. Et 900 chars du nouveau modèle T34 constitueront le fer de lance de l'attaque soviétique.

Le 23 novembre, les forces qui enserrent le nord lancent l'assaut contre les Allemands épuisés et pétrifiés par le froid. En quelques jours, une fois levé le siège de Stalingrad par les Allemands devient le siège de la 6e armée allemande par les Soviétiques. 300 000 Allemands sont pris au piège à Stalingrad. Le plan des Russes est d'encercler les Allemands et de les anéantir jusqu'au dernier.

Hitler dépêche le maréchal Erich von Manstein à la tête du groupe d'armées A et lui ordonne de libérer les troupes à Stalingrad. Ces ordres sont vains ; Manstein n'a pas de troupes et doit quémander des hommes et du matériel auprès d'autres commandants. S'il parvient bien à former le groupe d'armées du Don (du nom du fleuve), comme il en a reçu l'ordre, il craint de ne pouvoir accomplir sa mission : plus de 1 000 canons antichars s'interposent entre lui et Stalingrad. Toute tentative pour dégager la 6e armée exposera le groupe d'armées du Don à un nouvel encerclement par les Soviétiques.

En dépit de tout cela, Hitler ordonne au général Paulus de tenir ses positions ; Gœring lui a promis que la *Luftwaffe* pouvait assurer l'approvisionnement des troupes encerclées. Mais cette promesse ne tiendra pas très longtemps. La *Luftwaffe* dispose de trop peu d'avions et de terrains d'aviation ; près de 500 appareils sont abattus ou touchés alors qu'ils tentent de convoyer du ravitaillement. Dans les semaines qui suivent, Manstein rassemble toutes les forces possibles tandis que l'étau soviétique se resserre autour de Stalingrad.

Le 12 décembre, Manstein lance 13 divisions du groupe d'armées du Don sur Stalingrad. Ses craintes ne tardent pas à se concrétiser. Les armes antichars soviétiques déciment les blindés allemands. Le 19 décembre, Manstein donne ordre à Paulus de tenter une retraite immédiate. Paulus refuse. Le groupe d'armées du Don s'enlise. Le 21 décembre, Manstein supplie Hitler de convaincre Paulus de changer d'avis. Hitler le renvoie au rapport de Paulus qui mentionne le manque de carburant pour pouvoir battre en retraite. Finalement, le 23 décembre, les forces de libération sont stoppées par le fleuve Myshkova ; les troupes allemandes prises au piège dans Stalingrad entendent leurs camarades se battre, mais la libération se fait toujours attendre.

Les Soviétiques lancent des contre-offensives contre le groupe d'armées du Don. Les forces de Manstein battent en retraite à Noël. Partout sur le front oriental, les Soviétiques continuent leur avancée, celle-ci ne s'arrêtera qu'à Berlin.

Le 8 janvier 1943, les Soviétiques exigent la reddition. Paulus les ignore. Deux jours plus tard, les Soviétiques attaquent. Les troupes allemandes sont plus nombreuses, mais celles des Soviétiques sont mieux nourries, mieux habillées et mieux équipées. Les soldats russes sentent la victoire. Précédée par un barrage d'artillerie lourde, l'attaque russe grignote peu à peu le périmètre allemand.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le 21 janvier, les Soviétiques reprennent leurs terrains d'aviation à Stalingrad. Les Allemands sont complètement isolés. Quatre jours plus tard, l'étau des forces soviétiques qui ont attaqué la ville se referme au milieu de Stalingrad. Il ne reste plus que deux poches de résistance allemande. Le 31 janvier, la poche sud commandée par Paulus se rend ; la poche nord capitule le 2 février. Sur tout le front oriental, les unités allemandes qui ne sont pas isolées ou encerclées battent en retraite. La vague de l'opération Barbarossa est brisée

Près de 40 000 Allemands sont évacués de Stalingrad, grièvement blessés pour la plupart d'entre eux. En outre, 90 000 hommes sont faits prisonniers, sur lesquels seuls 5 000 survivront jusqu'à leur rapatriement, en 1955 pour les derniers. Le reste des Allemands, estimés à 150 000, sont morts ou portés disparus. D'après les rapports soviétiques, 147 000 Allemands et 47 000 Soviétiques auraient été enterrés. La défaite enrage Hitler, attriste la population allemande et encourage les alliés de l'Union Soviétique.

Le repli des Allemands dure jusqu'à la fin du printemps. Une opportunité de contre-attaque se présente à eux lorsqu'une énorme saillie se forme sur le front oriental : le saillant de Kursk. En perçant par la base de la poche, les Allemands entendent isoler plusieurs compagnies russes avant de les anéantir systématiquement. S'ils réussissent, la guerre pourrait tourner à leur avantage. À la mi-juin, les Allemands disposent de 900 000 hommes, de 2 700 chars et de 1 800 avions prêts à passer à l'attaque.

Le soir du 4 juillet, alors que les unités allemandes se rassemblent pour lancer l'attaque, les Soviétiques mettent en place le plus vaste barrage défensif de la guerre. Le plan russe consiste à absorber l'avancée des Allemands dans un gigantesque réseau de positions défensives, à leur disputer âprement chaque mètre de terrain, puis à contre-attaquer à l'aide des blindés. Même si Kursk a vu les plus importants combats de chars de la Deuxième Guerre mondiale, c'est l'artillerie et l'infanterie soviétiques qui ont fait la différence. Les forces allemandes paient un tribut sanglant. Ceux qui sortent du barrage d'artillerie indemnes sont ébranlés. L'attaque en elle-même est semée d'embûches. Les nouveaux chars Panther sont immobilisés en nombre par des problèmes de moteur. Ceux qui roulent encore, ainsi que les Tigres et les autres chars, affrontent des batteries antichars coordonnées qui concentrent leur tir sur un seul blindé à la fois. Au terme de cinq jours de combats, les unités allemandes attaquant par le sud n'ont progressé que de 32 km. Les unités allemandes attaquant par le nord du saillant de Kursk, n'ont progressé que de 12 km.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Quand les Soviétiques engagent leurs propres blindés sur le terrain, les attaques allemandes sont neutralisées. Les Allemands perdent définitivement l'initiative sur le front oriental. Jusqu'à la fin du conflit, la guerre sur le front oriental va se réduire, pour l'armée allemande, à un long repli ponctué de batailles ; l'Armée rouge, elle, ne s'arrêtera plus avant Berlin.

L'expérience du front russe est rude pour les deux camps. Les Allemands ont perdu plus d'un million d'hommes ; les Russes davantage. Mais si l'Union Soviétique peut résorber ses pertes, l'Allemagne en est incapable.

L'impact de la bataille de Russie sur l'opération Overlord est indéniable. La plupart des unités allemandes qui affronteront les Alliés en Normandie y ont été transférées pour récupérer de la campagne de Russie. D'autres divisions allemandes, enrôlées dans les pays de l'Est, ne sont guère motivées pour combattre les Alliés. Plus important encore, peut-être, du début à la fin de la campagne de Normandie, le haut commandement allemand ne parviendra pas à se débarrasser pas de la crise du front oriental. Quand les Alliés débarquent, l'Allemagne compte 59 divisions en France, aux Pays-Bas et en Belgique ; 190 de ses divisions sont encore sur le front russe.

Monty et l'opération Torch— La campagne d'Afrique du Nord

Après avoir repoussé les Britanniques en Égypte, l'Afrikakorps se replie devant les forces de l'opération Crusader dès la fin novembre 1941. Mais au début 1942, les rangs des Britanniques se sont distendus. Le Renard du désert - le maréchal Erwin Rommel - saisit l'opportunité de contre-attaquer.



L'Afrikakorps avance d'abord prudemment, mais exploite son avantage en découvrant la posture incertaine des troupes britanniques. À la fin janvier, les troupes du maréchal Rommel reprennent tout le territoire si durement gagné par les Britanniques fin 1941. Les combats se calment le temps que les deux camps reconstituent leur ravitaillement.

Soldats britanniques en Afrique du Nord

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le 26 mai, Rommel renouvelle son offensive. Il n'a pas assez de carburant mais le haut commandement lui en a promis. Au fil de la bataille, les deux camps perdent beaucoup de chars, mais les Britanniques sont capables de faire face à ces pertes. Le 28 mai, la pénurie de carburant des Allemands commence à se faire sentir : quelques chars tombent en panne dans le désert.

Pourtant, les Allemands vont retrouver le succès. Le 21 juin, Rommel reprend Tobrouk et fait 30 000 prisonniers. Plus important, il met la main sur quantité de vivres : plus de 3 millions de rations et 225 000 litres d'essence. Rommel envoie une requête à Berlin pour obtenir la permission de refouler la 8e armée britannique en Égypte. Il l'obtient et se voit promu maréchal. Le 23 juin, les forces allemandes traversent la frontière égyptienne ; la 8e armée poursuit son repli. Le maréchal Harold Auchinleck, commandant de la 8e armée, décide de s'arrêter à El Alamein.

« Je vous assure que personne sur terre ne peut suivre ce qui se passe. Nos garçons filent en tous sens... De toute part fusent toutes sortes de projectiles : obus, balles, ricochets, engins incendiaires et morceaux de métal chauffé au rouge qui se détachent des chars en feu. Certains chars sont projetés en l'air, sous l'effet de l'explosion de leur réservoir d'essence, et leurs munitions partent dans toutes les directions. »

Officier britannique présent lors du combat de chars près d'El Alamein



Erwin Rommel (1891-1944). Le plus connu sans doute et le plus charismatique des généraux allemands de la Deuxième Guerre mondiale, Rommel s'est attiré le respect de ses alliés comme de ses ennemis lors des campagnes menées dans le désert d'Afrique du Nord. La carrière militaire de Rommel commence en 1910, et à la fin de la Première Guerre mondiale, il obtient le grade de capitaine et la plus haute distinction : la médaille *Pour le mérite*. En 1940, il mène brillamment une division de Panzers dans la campagne qui fait tomber la France. Début 1941, il est promu général de corps d'armée et prend le commandement de l'Afrikakorps à ses débuts. Au cours des dix-huit mois suivants, sa légende suit le rythme des succès qu'il remporte en boutant les Britanniques hors de Lybie. En juin 1942, il prend Tobrouk et devient le plus jeune maréchal d'Allemagne. Même lorsque le vent tourne et que les forces britanniques, sous les ordres de Montgomery, battent les forces de Rommel au cours de la deuxième bataille d'El Alamein, sa retraite stratégique prouve que le « Renard du désert », comme on le nomme à présent, est passé maître aussi bien de la défense que de l'attaque.

La défaite qu'il essuie face aux forces anglo-américaines dans le col de Kasserine en Tunisie en février 1943, le met pour la première fois en contact avec les Américains, et ce n'est pas la dernière fois. En janvier 1944, Rommel est envoyé en France pour renforcer les défenses côtières au nord du pays contre l'invasion imminente des Alliés. Les préparatifs de Rommel rendent la tâche des Alliés bien plus difficile et augmentent leurs pertes. Cependant, le haut commandement allemand ne permet pas à Rommel de déployer les forces qu'il estime nécessaires pour stopper les envahisseurs sur les plages de Normandie.

Rommel est blessé en juillet 1944 lorsqu'un chasseur anglais mitraille sa voiture, puis est rapatrié en Allemagne. Bien qu'il n'ait pas pris une part active dans la tentative avortée d'assassinat contre Hitler, Rommel est impliqué dans le complot. Hitler lui laisse une alternative lugubre : le suicide, qui préserverait sa famille et sa réputation, ou un procès devant une « cour populaire » nazie. Il s'empoisonne et est enterré avec les honneurs d'un héros. Le gouvernement déclare qu'il est mort des suites de ses blessures.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les Allemands atteignent le périmètre défensif d'El Alamein le 1er juillet. Un combat féroce s'engage au cours des semaines suivantes, mais les Britanniques se concentrent sur les troupes italiennes plutôt que sur l'Afrikakorps. Pour prêter main forte aux Italiens, l'Afrikakorps consomme un carburant précieux. Le 21 juillet, les renseignements britanniques interceptent un rapport de Rommel sur l'état de ses troupes et leurs réserves. En apprenant que Rommel n'a que 100 chars à opposer aux 300 chars anglais, les Britanniques organisent une contre-offensive massive. L'infanterie, notamment australienne et néo-zélandaise, progresse d'abord correctement. Mais une fois de plus, les blindés britanniques n'arrivent pas à temps et les acquis ne peuvent être exploités. Bien que les Britanniques accusent de lourdes pertes dans la contre-offensive, Rommel et Auchinleck optent l'un et l'autre pour le maintien des positions afin de récupérer et remettre leurs équipements en état.

À Londres, Roosevelt et Churchill décident qu'il n'y aura pas de second front en 1942. Le président américain convient avec les Britanniques qu'il faut trouver « un autre terrain d'action pour les troupes américaines en 1942 ». Un plan de débarquement amphibie en Afrique du Nord, d'abord rejeté, est rapidement revu, discuté et rebaptisé opération Torch. Le 14 août, le général Dwight D. Eisenhower établit son état-major à Londres pour commander l'opération.

Les forces de Rommel sont de nouveau à court de ressources, mais, fort des promesses de ravitaillement rapide, Rommel décide d'attaquer. Comme d'habitude, ses chars lancent l'assaut à l'est. Après avoir traversé les champs de mines britanniques, ils obliquent vers le nord vers la crête d'Alam Halfa où les avions et l'artillerie anglaises les stoppent en attaquant leurs positions. Les Allemands font une nouvelle tentative le 1er septembre, mais le manque de carburant les affaiblit - une division *Panzer* est à sec. Quoi qu'il en soit, leurs canons antichars restent efficaces contre les blindés britanniques. Deux jours plus tard, la division néo-zélandaise essaie de bloquer le repli allemand, mais sa force d'inertie l'empêche de faire la moindre avancée. De nouveau, les deux camps marquent un temps de récupération.

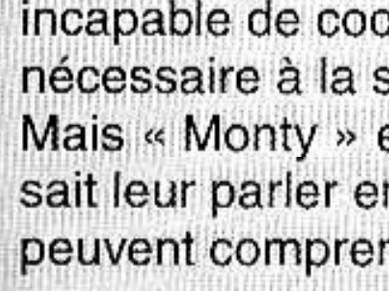
Fidèle à son esprit d'analyse, le général Bernard Montgomery, à présent commandant de la

8e armée britannique, passe plus d'un mois à planifier méthodiquement son offensive contre Rommel. Le 23 octobre, peu après minuit, « Monty » passe à l'attaque. Malgré la préparation et le minutage de l'opération, celle-ci prend du retard. Le 25 octobre, Monty intervient personnellement dans la bataille pour s'assurer de la vigueur de l'avancée. Les Britanniques, supérieurs en effectifs, en chars et en munitions, ont aussi la suprématie aérienne sur le terrain. À la fin de la journée, ils ont perdu 250 chars, mais les Allemands n'en ont plus que 40. Quand les Britanniques relancent l'offensive au milieu des lignes allemandes, ils

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

perdent de nouveau beaucoup de chars, mais sont encore à même de résorber ce déficit. Le 2 novembre, Rommel fait savoir à Berlin qu'il ne peut empêcher une retraite et qu'il doit se replier. Le 6 novembre, la bataille d'El Alamein est terminée, les Allemands battent en retraite à l'ouest vers la Libye. La 8e armée détruit leurs chars par centaines, fait 30 000 prisonniers et s'empare de 1 000 canons, ne perdant quant à elle que 13 500 hommes et 150 chars. Le 19 novembre, la 8e armée a repoussé les Allemands sur près de 1000 km.

Le 5 novembre 1942, le général Eisenhower arrive à Gibraltar pour diriger l'opération Torch. Le 8, trois corps expéditionnaires commencent à débarquer les troupes en Afrique du Nord. Le corps expéditionnaire ouest, commandé par le général Patton, débarque sur un front de 320 km entre Safi et Port Lyautey. En deux jours, les Américains ont assuré leurs têtes de pont à Casablanca et Port Lyautey. Le débarquement du corps expéditionnaire centre près d'Oran ne se



Bernard L. Montgomery (1887-1976). Montgomery est l'un des plus grands - et des plus difficiles- commandants alliés de la Deuxième Guerre mondiale. Il reste célèbre pour ses succès en Afrique du Nord et le rôle crucial qu'il joue dans l'invasion de l'Europe par les Alliés.

Montgomery rejoint l'armée britannique en 1908, est grièvement blessé en 1914 et termine la Première Guerre mondiale avec le grade de capitaine. Sa dévotion quasi monacale à l'art de la guerre est contrebalancée par une personnalité arrogante et corrosive. Son égocentrisme le rend presque incapable de coopérer, coopération pourtant nécessaire à la stratégie de guerre des Alliés. Mais « Monty » est aimé de ses hommes, car il sait leur parler en soldat dans des termes qu'ils peuvent comprendre

En 1942, Montgomery prend le commandement de la 8e armée britannique en Afrique du Nord. Son armée ne tarde pas à recevoir des équipements modernes et des renforts nombreux, alors que son adversaire, le général allemand Erwin Rommel, épuise très rapidement ses ressources. Montgomery inflige une défaite sévère aux forces de Rommel à El Alamein, en Egypte, avant de repousser les forces de l'Axe hors de la Lybie et de la Tunisie. Son succès à El Alamein constitue la première grande victoire britannique du conflit. Cette victoire, qui fait la réputation de Montgomery, lui vaut d'être promu maréchal. Le titre de « premier vicomte Montgomery d'Alamein » lui sera décerné en 1946 et consacrera sa mémoire.

Sous le commandement d'Eisenhower, Montgomery conduit des troupes en Sicile et en Italie avant d'être rappelé en Angleterre, en janvier 1944, pour mettre au point l'opération Overlord, l'invasion du Jour-J. Il impose ses arguments en faveur d'un assaut initial plus important et plus puissant. Pour l'opération Overlord, Montgomery est nommé commandant des opérations en charge des forces terrestres alliées. Lorsqu'il tarde à prendre Caen, certains sont confortés dans l'idée qu'il est trop prudent et l'échec qu'il essuie en tentant de s'emparer de la tête de pont d'Arnehm en Hollande (opération Market-Garden) ternit davantage sa réputation. Son rôle dans la campagne des Ardennes et la traversée du Rhin donne une nouvelle preuve de sa compétence, mais sa tendance à sermonner tout le monde et jusqu'à ses supérieurs, ainsi que son penchant à réécrire l'histoire afin de se donner raison, ont entaché une réputation, pourtant méritée, qui l'avait placé au rang des plus grands commandants alliés.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

passe pas bien, mais les troupes établissent une tête de pont sûre et prennent le contrôle aérien de Tafaraiu à la nuit tombée. Les Spitfires pilotés par des Américains commencent leurs sorties à partir du terrain d'aviation le lendemain. Le corps expéditionnaire est débarque à Alger et la ville ne tarde pas à se rendre.

Les Allemands ripostent à l'opération Torch en envoyant des renforts en Afrique du Nord. Le 15 novembre, 10 000 hommes et 100 avions de combat allemands stationnent en Tunisie. Les Allemands se servent des terrains d'aviation dotés de pistes tous temps installés par les Français. Les Alliés doivent utiliser des pistes provisoires en retrait du front.

Au début de l'année 1943, les problèmes de ravitaillement et d'effectifs auxquels sont confrontées les forces de l'Axe postées en Afrique du Nord s'accentuent avec l'entrée des Américains dans le conflit. Sans la présence des Américains, les Allemands auraient à affronter uniquement Montgomery. De plus, les troupes britanniques engagées dans l'opération Torch n'auraient pu rejoindre Montgomery qu'à la condition de passer par les territoires tenus par les Allemands. Avec les Américains en lice, les Allemands manquent désormais cruellement d'hommes et de canons.

Alors que la 8e armée britannique continue sa progression à l'ouest, les Allemands évacuent de Tripoli d'importants stocks de vivres et détruisent une grande partie des installations portuaires. Le 26 janvier, après d'âpres discussions avec ses supérieurs de tutelle (les Italiens), Rommel est démis de ses fonctions. Le général Messe de l'armée italienne doit lui succéder, mais il refuse de passer la main.

Les forces de l'Axe organisent une offensive importante contre le deuxième corps américain à l'ouest de Faid. L'attaque ne débute qu'après de nouvelles discussions stratégiques entre Rommel et ses supérieurs ; le Renard du désert veut risquer le tout pour le tout. Cependant, sa hiérarchie lui ordonne de suivre un plan plus conventionnel. Malgré tout, l'attaque fait des ravages dans les rangs des Américains inexpérimentés et détruit les deux tiers de la première division blindée. Rommel demande immédiatement l'autorisation d'intensifier les attaques, mais Berlin tarde à prendre une décision. Quand l'attaque effective reprend le 19 février, les Italiens insistent pour viser Le Kef. C'est ce que les Alliés attendaient et les deux passes qui y mènent sont bien défendues. Les Britanniques et les unités américaines repoussent les attaques près de Sbiba. Mais dans la Passe de Kasserine, les Américains, après avoir contenu les Allemands, paniquent et battent en retraite.

Début mars, les Allemands ont suffisamment reconstitué leurs forces pour lancer l'attaque près de Medenine. C'est un échec. Les Allemands n'ont plus grand espoir. En fait, les unités de vétérans britanniques et néo-zélandaises ont du mal à croire que l'adversaire qu'elles combattent est celui-là même qui les a repoussés à travers toute l'Égypte. Les canons antichars britanniques détruisent 50 chars allemands, ce qui n'en laisse plus que 100 à Rommel.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le 9 mars, Rommel quitte définitivement l'Afrique du Nord. Avant de regagner l'Allemagne, il rencontre Mussolini à Rome et Hitler en Prusse orientale. Malgré ses tentatives, ni l'un ni l'autre n'acceptent de se retirer d'Afrique du Nord.

Au cours des mois de mars et d'avril, les Alliés attaquent les Allemands sur tous les fronts d'Afrique du Nord. Le 7 avril, le conflit s'est irrévocablement retourné contre les forces de l'Axe qui entament leur repli. Une semaine plus tard, les Allemands mettent en place leur dernière ligne défensive. Ils tentent deux convois aériens massifs pour ravitailler les troupes de l'Axe, mais une bonne moitié des avions sont abattus.

Soutenu par son artillerie et des attaques aériennes, le 5e corps américain écrase ce qui reste de la 15e division Panzer et se dirige vers Tunis. Plus au nord, les Américains enfoncent les lignes de l'Axe en trois endroits. Le lendemain, les lignes allemandes sont démantelées. Avant que l'Afrikakorps ait le temps de se concentrer, la 8e division blindée frappe de plein fouet les colonnes qui battent en retraite et sème la panique dans leurs rangs. Aucun espoir d'évacuation n'étant permis, les redditions massives commencent.

La campagne d'Afrique du Nord est terminée. Pour les Alliés, c'est un succès à plus d'un titre. Ils ont vaincu les forces de l'Axe, mais aussi l'un des meilleurs commandants d'Allemagne : Rommel. Peut-être plus important, les Alliés ont accumulé une grande expérience qu'ils mettront à profit en Normandie. Les Britanniques ont appris à mieux coordonner leur infanterie et les blindés, compétence que Rommel maîtrisait avant d'arriver en Afrique du Nord. Les Britanniques ont également appris à utiliser efficacement leur artillerie en concentrant les batteries plutôt qu'en les dispersant sur la ligne de front. Finalement, ils se sont rendus compte de l'importance de la suprématie aérienne sur le champ de bataille et au-delà. La supériorité aérienne des Britanniques a grandement contribué à empêcher l'arrivée sur le front des renforts et du ravitaillement allemands.

Les Alliés ont aussi beaucoup appris sur les armes de leur adversaire. Les canons antichars allemands ont fait des ravages en Afrique du Nord alors que les armes antichars des Alliés se sont souvent révélées trop faibles pour stopper des *Panzer* trop nombreux. La situation sera similaire quand les Alliés débarqueront en Normandie.

Les Allemands ont eux aussi tiré des enseignements de la campagne. La richesse des équipements abandonnés par les troupes américaines les a stupéfaits. Un soldat allemand a dit qu'avec les Soviétiques, on combattait d'homme à homme alors qu'avec les Américains, l'homme

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

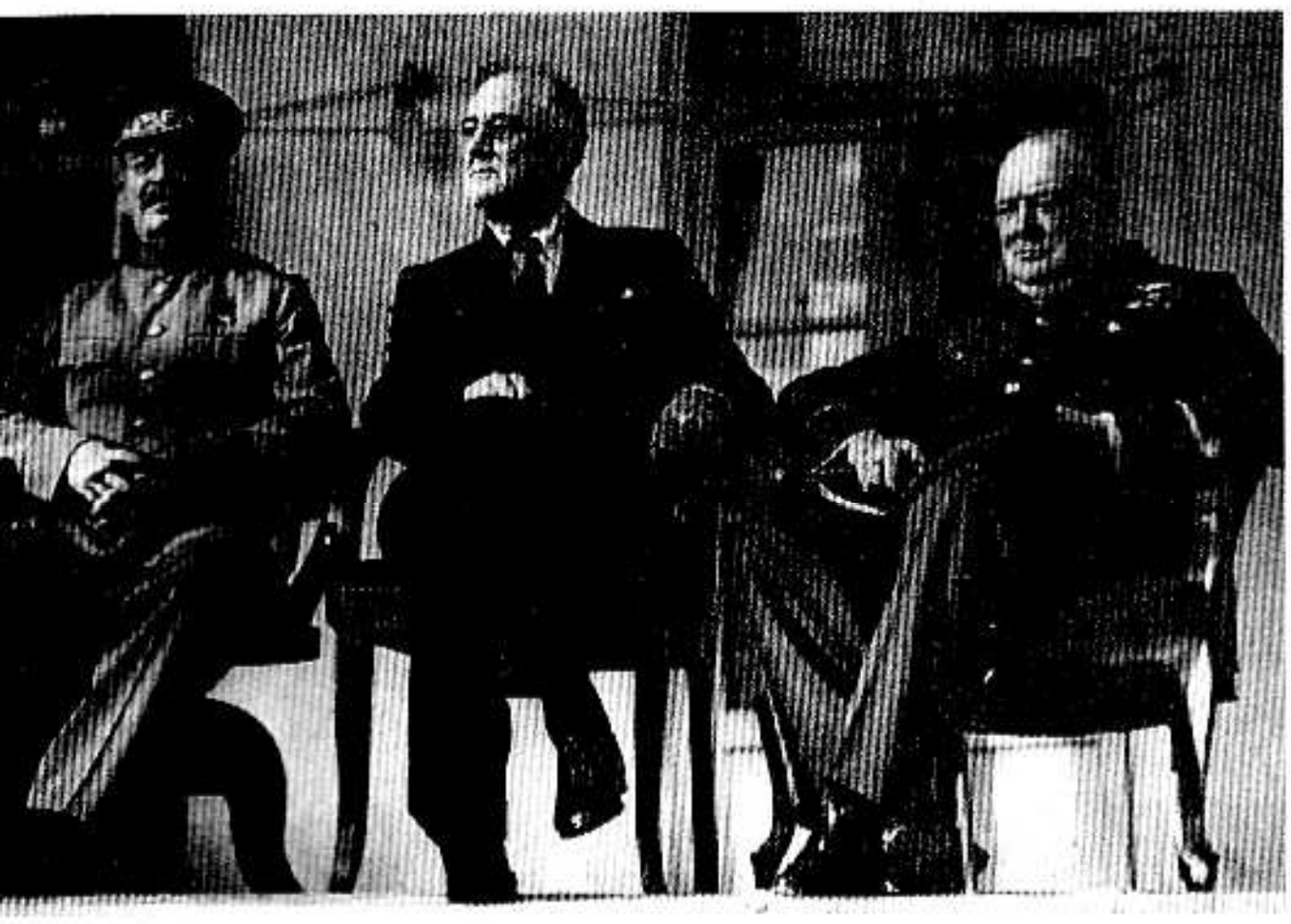
s'opposait à la machine. En clair, la puissance industrielle des États-Unis s'est fait sentir en Afrique du Nord ; sans l'industrie américaine les Britanniques n'auraient pas pu maintenir leur supériorité numérique en chars. Les effectifs américains ont eux aussi fait pencher la balance. Les troupes américaines se sont retrouvées face aux troupes allemandes pour la première fois en Afrique du Nord. Même si les Américains étaient inexpérimentés, ils ont été très rapides à apprendre. De plus, ils avaient des réserves d'effectifs avec lesquelles les Allemands ne pouvaient rivaliser.

La longue formation - Le conflit aérien en Europe

La guerre aérienne qui fait rage sur l'Europe tourne en faveur des Alliés en 1944. Trois facteurs contribuent à ce renversement. Tout d'abord, la RAF et l'USAAF disposent enfin d'un nombre suffisant de bombardiers à grand rayon d'action pour faire passer à 40 000 tonnes le tonnage de bombes largué mensuellement. Ensuite, le chasseur d'escorte Mustang P-51 est le premier appareil à grand rayon d'action à remporter quelque succès dans le camp allié. Enfin, les Alliés prennent la *Luftwaffe* pour principale cible.

Au cours du mois de janvier, l'USAAF perd encore trop de bombardiers. Lors d'un raid sur Oschersleben, plus de 75 bombardiers sur les 238 impliqués sont abattus, mais les bombardements systématiques de l'aviation allemande commencent à mettre à mal l'effort de guerre allemand. En février, la *Luftwaffe* tente de riposter en bombardant des cibles en Grande-Bretagne. Cette tentative, inefficace dans l'ensemble, est connue sous le nom de « Petit Blitz ».

Le 20 février, la « grande semaine » commence. L'USSAF lance des attaques majeures contre l'industrie aéronautique allemande. Plus de 900 bombardiers et 700 chasseurs d'escorte (des Mustangs pour la plupart) frappent des cibles à Brunswick, Leipzig et Regensburg. Le 25, c'est au tour de 800 bombardiers de frapper l'industrie aéronautique. Entre le 20 et le 26 février, des bombardiers et des chasseurs de taille moyenne attaquent les installations de la *Luftwaffe* en France, en Belgique et en Hollande. Nombre d'appareils allemands sont détruits en vol, au sol et même lors de leur convoyage sur les lignes de front. La défaite de la *Luftwaffe* ne fait à présent plus de doute. Quand arrive l'été 1944, les forces aériennes allemandes sont si réduites que les bombardiers et les chasseurs alliés survolent librement le territoire européen.



Staline, Roosevelt et Churchill à Téhéran

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

De la supériorité aérienne acquise par les Alliés au cours des premiers mois de l'année 1944 dépend le succès de l'opération Overlord. Par supériorité aérienne, il faut entendre la possibilité pour les Alliés de frapper des cibles stratégiques et tactiques afin de réduire la capacité des Allemands à repousser l'invasion et à convoyer des renforts sur le front. Au cours du printemps 1944, les bombardiers lourds ne cessent de pilonner les industries aéronautiques et pétrolières des Allemands. Cependant, nombre d'entre eux sont déviés sur d'autres cibles, telles que des chemins de fer et des ponts. Les bombardiers et les chasseurs de taille moyenne prêtent main forte. Certains escadrons de chasseurs perdent davantage de pilotes du fait des projections causées par l'explosion de locomotives, de stocks de munitions et d'avions stationnés dans des hangars que sous les feux de l'ennemi.

Le 6 juin, la prédominance aérienne des Alliés contrarie sérieusement le convoyage des renforts allemands sur le front. Il faut quatre jours à certaines unités pour couvrir des distances qui ne devraient en prendre un seulement. Par ailleurs, des unités motorisées se font sérieusement malmener avant même d'atteindre le front.

La suprématie aérienne des Alliés profite également aux soldats sur le terrain. Après les campagnes menées en Afrique du Nord, en Italie et dans le Pacifique, les armées alliées ont mis au point d'excellentes tactiques de soutien au sol. Elles lancent ainsi des dizaines de milliers de sorties de ce type au cours de la campagne de Normandie alors que l'aviation allemande reste pratiquement absente.

« Major Martin »

Le prélude de l'opération Husky ne manque pas d'intérêt. Fin avril, le sous-marin britannique *HMS Seraph* rejette le corps du « major Martin » de la Royal Marines dans les eaux du port espagnol de Huelva. Le major Martin transporte des lettres du commandant en second de l'état-major général britannique et du Chef des opérations combinées destinées à transmettre à Eisenhower et à son état-major les grands traits de l'invasion de la Grèce par les Alliés. Ceux-ci espèrent que les Allemands vont repêcher le corps et lire les lettres. En effet, il ne s'agit pas du corps du major Martin. Les lettres sont des faux conçus pour tromper les Allemands sur la véritable cible de l'invasion : l'Italie. La ruse fonctionne ; les Allemands repêchent le corps, lisent les lettres et restent dans l'incertitude quant aux intentions des Alliés.

Un pied en Europe - Les débarquements en Sicile

En janvier 1943, la stratégie alliée est de nouveau mise à l'épreuve à la conférence de Casablanca. Churchill rencontre Roosevelt pour discuter de la phase suivante des opérations alliées. À l'issue de la réunion, ils conviennent de mettre en place un second front, une opération subsidiaire en Italie, une opération de grande envergure contre les sous-marins allemands et une opération de bombardement contre l'Allemagne. Lors d'une rencontre ultérieure à Washington, Churchill et Roosevelt fixent l'invasion du nord-ouest de l'Europe au 1er mai 1944.

Le général Dwight Eisenhower commande l'offensive en Sicile - nom de code : opération Husky - en coordination avec le général Harold Alexander qui dirige les forces de débarquement. Le général George Patton prend la tête de la 7e armée

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

américaine qui débarque à l'est du Cap Passero. Patton et Montgomery sont tous deux vétérans de la guerre en Afrique du Nord. L'un comme l'autre joueront un rôle essentiel dans l'opération Overlord et les combats en France.

Ces armées vont se retrouver face à la 6e armée italienne dirigée par le général Guzzoni. Ce dernier commande avec rudesse 250 000 hommes, dont 75 000 Allemands. Les troupes italiennes disposent d'un équipement rudimentaire et le laminage subi en Afrique du Nord les a démoralisées. Guzzoni compense ces problèmes en mobilisant un grand nombre d'unités pour la défense de positions côtières statiques.

L'assaut sur la Sicile commence le soir du 9 juillet 1943. La 82e aéroportée du général Matthew Ridgeway largue ses hommes sur une zone trop étendue et ne parvient pas à concrétiser tous ses objectifs. Les parachutistes britanniques font mieux, mais un tiers des planeurs, lâchés trop tôt, s'écrasent en mer. Cela étant, la diversion causée par les premiers assauts aéroportés prépare le terrain pour ceux du lendemain.

Le 10 juillet, les forces du général Patton débarquent, neutralisent une faible résistance et ne tardent pas à prendre Gela, Licata et Vittoria. Les troupes de Montgomery débarquent sans rencontrer de résistance et s'emparent de Syracuse à la fin de la journée.

Pour la première fois, les forces de débarquement utilisent des engins qui joueront un rôle important dans l'invasion de la Normandie : navires de débarquement, chars LST, chars LCT, qui permettent aux Alliés de débarquer leurs blindés avec la première vague d'infanterie.

Les forces de Patton obliquent à l'ouest et prennent Palerme le 22 juillet. Elles encerclent 50 000 soldats italiens, bien que les unités motorisées, comptant des Allemands pour l'essentiel, prennent la fuite vers la pointe nord de l'île.

Le 25 juillet, Mussolini est renversé. Le maréchal Badoglio forme un nouveau cabinet. Il instaure la loi martiale et promet à l'Allemagne de ne pas négocier la paix avec les Alliés. Mais il rompt aussitôt sa promesse. Un armistice, signé le 3 août, est rendu public le 8 août. Hitler réplique en envoyant des renforts en Italie.

Sur la côte nord de la Sicile, les Américains utilisent des petits engins de débarquement amphibies pour repousser les forces de l'Axe. Ils débarquent ainsi à Santa Agata (8 août), Brolo (11 août), Cape et Milazzo (15 août). Chaque fois, les Allemands et les Italiens sont contraints au retrait. Quand les unités américaines et britanniques prennent Randazzo sur le flanc nord du Mont Etna le 14 août, les

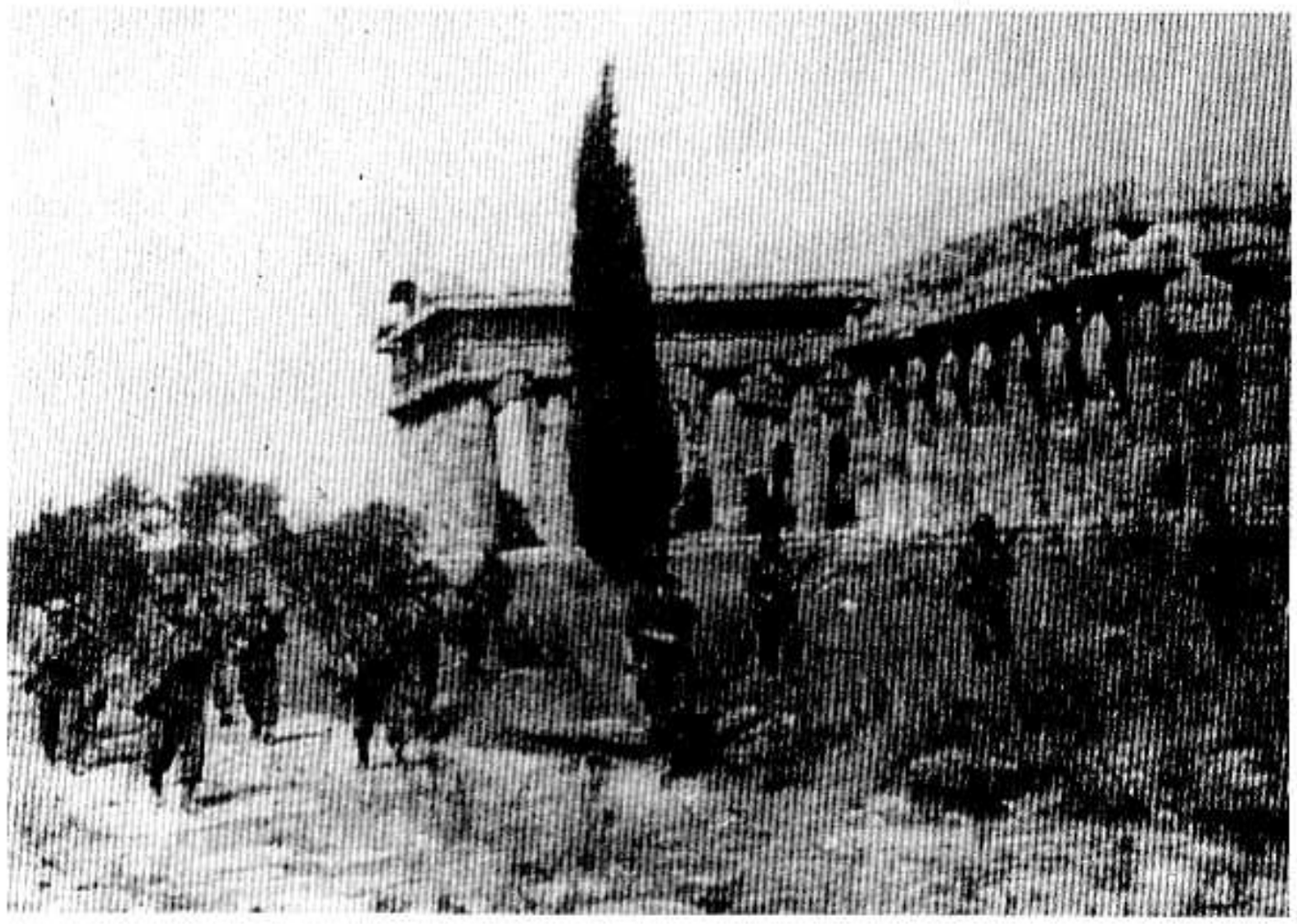
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

défenses de l'Axe commencent à s'effriter.

Le 17 août, les troupes de Patton pénètrent dans Messine ; les unités britanniques arrivent quelques heures plus tard. La campagne de Sicile est terminée. Les Allemands et les Italiens ont évacué plus de 100 000 hommes par le détroit de Messine. Les pertes allemandes dépassent 10 000 hommes et les Italiens perdent 100 000 hommes, capturés pour la plupart. Les Alliés déplorent 7 000 morts et 15 000 blessés, mais leur succès en Sicile donne à beaucoup la conviction que l'offensive en Méditerranée devrait continuer.

Des combats féroces - Les débarquements en Italie

Les Alliés tirent des campagnes de Sicile et d'Italie beaucoup d'enseignements qu'ils mettront en application en France en 1944. Nombre des commandants qui y ont mené des unités à terre, dont Eisenhower, Montgomery, Patton, le général Omar Bradley et le général Norman Cota, joueront un rôle essentiel dans l'opération Overlord.



Première division américaine combattant en Italie

Après la chute de la Sicile, Eisenhower veut débarquer sur le continent italien. Quand il reçoit la permission de passer à l'action, il organise, pour le 3 septembre, une attaque de diversion dans le Détroit de Messine, menée par la 7e armée de Montgomery. Malgré une progression correcte au départ, Montgomery est prudent ; les Allemands en profitent pour assurer une action d'arrière-garde efficace. Eisenhower livre essentiellement un assaut près de Salerne où il débarque à bord d'engins amphibies le 9 septembre. Le général Mark Clark commande la 5e armée américaine constituée d'unités américaines et britanniques.

La 1re division aéroportée britannique débarque à Taranto et prend la ville portuaire sans rencontrer d'opposition. Les principaux débarquements près de Salerne font face à une forte résistance, mais au fil des débarquements des autres troupes, les têtes de pont ne tardent pas à s'étendre. L'avance de Montgomery est toujours ralentie par l'état des routes et les équipes de démolition allemandes qui font sauter ponts et autres structures pour retarder la progression de la 7e armée. Le 11 septembre, la situation se précise : les Alliés progressent en tout début de journée mais sont refoulés avant la fin du jour. Face à la résistance âpre des Allemands, le moral commence à faiblir dans les rangs alliés.

Le 13 septembre, les Allemands croient pouvoir s'interposer entre les secteurs

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

« Le caporal-chef Joseph Toporski, parachutiste du Milwaukee, a abattu deux tireurs isolés et cherchait le troisième lorsqu'une jeune Italienne du nom de Marissa lui a tapé sur l'épaule alors qu'il était à l'affût dans un immeuble. Elle lui a demandé s'il avait envie d'aller chez elle écouter des disques américains. Le caporal-chef Toporski a pris une heure pour se détendre. Il a eu le troisième tireur d'élite en rejoignant son unité. »

Extrait de *Yank*, publication militaire américaine

américains et britanniques de la tête de pont de Salerne. Les unités de la 16e division *Panzer* et de la 29e division de *Panzergrenadier* se jettent sur les lignes alliées et quelques unités allemandes s'enfoncent à près de deux kilomètres de la côte. Mais les feux nourris de la flotte les empêchent d'emporter une victoire décisive. Alors que les lignes alliées se stabilisent, Eisenhower et Alexander décident de renforcer rapidement la tête de pont. Les 13 et 14 septembre, la 82e division aéroportée du général Ridgeway saute en parachute sur la plage. Les Allemands continuent de pilonner les lignes alliées, mais le soutien aérien et les feux de la flotte les empêchent une fois encore de faire une percée. Ils se regroupent le 15 septembre et, le lendemain, tentent de nouveau sans succès de briser les lignes alliées.

À la fin du mois, les armées alliées progressent régulièrement vers le nord. Les Allemands mènent différentes actions pour les retarder, laissant ainsi le temps à nombre de leurs unités de se replier sur les lignes défensives prévues initialement. Ils font sauter des ponts et mettent en place des mines pour ralentir d'autant l'avance alliée, mais le 1er octobre Naples tombe aux mains de la 5e armée.

Les Allemands envisagent un repli sur deux lignes défensives intermédiaires avant de pouvoir regagner leurs positions de défense initiales sur la ligne Gustav (qui va de l'embouchure de la rivière Garigliano, à l'ouest, à l'embouchure de la rivière Sangro, à l'est). Le terrain vallonné est propice à la défense. Les Alliés se retrouvent pris en entonnoir dans les vallées ou contraints de lutter pour regagner le sommet des montagnes, des collines et des crêtes. Quand les Allemands, se replient, ils le font de manière ordonnée sans que cela ne donne lieu à une débandade de soldats fuyant le front. Les Allemands font sauter les ponts, minent le terrain et posent des pièges ;

Problèmes de ravitaillement

Les Alliés et les Allemands rencontrent des problèmes de ravitaillement au cours de la campagne de Normandie. Cependant, les problèmes des Allemands sont plus aigus. Ils doivent en effet faire face aux difficultés soulevées par la répartition des hommes, des machines et du matériel militaires entre trois fronts : Russie, Italie et Normandie. Autre difficulté, le bombardement systématique des bases industrielles allemandes par les Alliés.

Le premier écueil rencontré par les Allemands dans le ravitaillement des forces postées en Normandie tient à la supériorité aérienne des Alliés. Pendant toute la période que durera la campagne de Normandie, leurs colonnes de renforts et de ravitaillement seront décimées par l'aviation ennemie. Les mouvements de troupes qui devraient prendre une journée s'étirent sur trois ou quatre jours du fait du manque de véhicules motorisés, de la destruction des voies de chemins de fer et des attaques aériennes permanentes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ils font tout ce qui peut être fait pour ralentir l'avancée des Alliés.

Le 5 novembre, la 5e armée passe à l'attaque de l'une des lignes défensives intermédiaires des Allemands. Le 14e corps *Panzer* résiste avec brio en faisant jouer à son avantage le terrain et le mauvais temps. Il ralentit l'avancée américaine. Attaques et contre-attaques font rage dans les montagnes. Pourtant, les Alliés progressent peu à peu.

Puis, lorsque les unités expérimentées quittent le front pour aller préparer l'opération Overlord en Angleterre, la progression ralentit. Fin 1943, les armées alliées se retrouvent enlisées, bloquées par la détermination de la défense allemande et par les pluies hivernales.

En dépit des avancées alliées depuis les débarquements de septembre et des lourdes pertes accusées dans les deux camps, les Allemands se tiennent toujours prêts à combattre. Aucune de leurs forces n'ont été laminées : en Italie le terrain favorise le défenseur et les Allemands s'en servent à bon escient.

La marche sur Rome

Les combats en Italie jouent un rôle stratégique important dans le théâtre des opérations européennes. Ils mobilisent en effet un grand nombre de forces allemandes qui ne peuvent être transférées en France. La bataille est aussi riche d'enseignements tactiques. Les Alliés peaufinent leur technique du débarquement amphibie. Ils en apprennent davantage aussi sur les tactiques allemandes : utilisation de points forts, infiltration et contre-attaque, enfin, face à une force supérieure, le repli actif. Ils découvrent également que, même dans les pires conditions, les Allemands n'abandonnent jamais le combat.

La 10e armée du maréchal Albrecht Kesselring s'étant solidement retranchée derrière la ligne Gustav, les Alliés envisagent une attaque frontale de la défense allemande. Les structures du commandement allié changent lorsque Eisenhower et Montgomery partent prendre leurs positions dans l'opération Overlord. Alexander prend l'ensemble du commandement. Son plan prévoit d'enfoncer les défenses allemandes dans la vallée de la rivière Liri avec la 5e armée puis de se diriger vers Rome. Il envisage aussi un autre débarquement, cette fois près d'Anzio, d'où sera lancée une progression rapide sur Rome. Alexander pense que les Allemands, talonnés par une force alliée seront obligés de se replier.

Au cours des deux premières semaines de janvier, la 8e et la 5e armée

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

enserrent la ligne Gustav. Le 15 janvier, le 2e corps prend Monte Trocchio, dernier obstacle majeur entre la vallée de la rivière Rapido et Monte Cassino. La 5e armée a désormais établi le contact tout au long de la ligne Gustav. La semaine suivante, les Britanniques gagnent du terrain sur la côte ouest mais, aux abords de Monte Cassino, les Américains ne parviennent pas à se maintenir sur la rive nord du Rapido. À plusieurs reprises, des forces de petite taille réussissent à traverser la rivière mais subissent chaque fois des contre-attaques sévères qui les refoulent sur l'autre berge ou les anéantissent. Cependant, cette offensive atteint l'un de ses objectifs : éloigner les forces allemandes d'Anzio.

« En réalité, je crois que notre affection pour le Browning avait plus à voir avec ses caractéristiques de feu qu'avec l'arme elle-même. Nous aurions tout autant apprécié le Bren - peut-être davantage. Ce que nous désirions depuis longtemps, c'était un bon fusil qui lance plus de plomb, plus vite et plus fort que le Tommy. C'est ce qu'a fait le Browning... »

Extrait de *Shots Fired in Anger* du lieutenant-colonel John George

Les débarquements d'Anzio débutent le 22 janvier. Le général Lucas commande le 6e corps américain qui comprend quatre divisions américaines et quatre divisions britanniques ainsi que des unités de Commandos et de Rangers. Les débarquements sont menés dans les règles de l'art et on ne déplore que des pertes minimes sur les 36 000 hommes engagés dans l'opération le premier jour. Le port d'Anzio est pris intact et, à la fin de la journée du 23 janvier, 50 000 hommes sont à terre.

Malgré tout, Lucas progresse avec prudence. Les Alliés ne s'enfoncent que de quelques kilomètres dans les terres, préférant consolider leurs acquis en cours de route plutôt que de filer sur Rome. Ce manque d'agressivité permet à Kesselring d'organiser des renforts auxquels il ordonne de foncer sur Anzio. Ces renforts commencent à contrer l'avancée des Alliés.

Par ailleurs, la 5e armée continue à pilonner la ligne Gustav. La 34e division américaine tente d'asseoir son emprise sur le Rapido, ce qu'elle parvient à accomplir le 26 janvier. Quatre jours plus tard, la 5e division britannique brise enfin la ligne Gustav en prenant Monte Natale. Le même jour (30 janvier), les Alliés se lancent à l'attaque du périmètre défensif allemand aux abord d'Anzio. Ils subissent de lourdes pertes pour des gains infimes. Seuls six membres du bataillon de Ranger ayant mené l'attaque survivent sans être capturés. Si l'attaque est annulée le 2 février, elle empêche cependant la contre-offensive allemande.

Après avoir reformé leurs rangs, les Allemands lancent une offensive importante contre la tête de pont d'Anzio. La *Luftwaffe* se joint à l'attaque et frappe des cibles au sol et dans le port. Les Allemands gagnent un peu de terrain, mais les feux de l'artillerie et de la flotte alliés ralentissent l'attaque avant de la stopper. Il paraît clair à présent à

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Kesselring qu'il ne peut éliminer la tête de pont des Alliés. Les deux camps se stabilisent pour récupérer ; le front d'Anzio reste calme une dizaine de jours.

Le 29 février, les Allemands tentent une nouvelle fois d'enfoncer les lignes alliées à Anzio. Des éléments de quatre divisions allemandes frappent la 3e division américaine. De nouveau, le combat fait rage et les pertes sont élevées, mais les Allemands ne réussissent toujours pas à percer. Lorsque l'attaque du 3 mars échoue, ils choisissent la défensive.

Lorsque les Alliés renouvellent l'offensive, le 11 mai, quatre corps sont engagés dans l'action : le 2e corps américain, le 2e corps polonais, le 13e corps britannique et le corps expéditionnaire français. Les douze divisions attaquantes affrontent seulement six divisions allemandes. La progression sur le front de la ligne Gustav est générale, mais ce sont finalement les Français qui brisent effectivement la ligne. Le 14 mai, ils font une percée dans la vallée de l'Ausente et filent vers la ligne allemande suivante qu'ils espèrent enfoncer avant que les Allemands n'aient eu le temps d'asseoir leurs positions défensives. Le 16 mai, seuls les Polonais rencontrent une résistance déterminée, dans les ruines d'un monastère de Cassino. Partout ailleurs, les Allemands se replient sur la ligne de défense suivante. Les Polonais finissent par prendre le monastère de Cassino le 18 mai.

Le 23 mai, le 6e corps américain se lance à l'assaut des défenses allemandes à Anzio. Ils ne réussissent pas à faire de percée, mais repoussent fermement les Allemands. Le 25, le 2e corps américain rallie le 6e à Anzio. Craignant un assaut des forces d'Anzio sur leurs flancs, les Allemands se replient plus au nord.

Dès que l'avancée des forces alliées est amorcée, le général Clark dévie l'axe d'attaque en direction de Rome. Ce changement assure la libération de Rome début juin et permet aux forces de Kesselring de fuir vers la ligne défensive suivante, la ligne Viterbo, au nord de Rome.

Le 5 juin 1944, les Alliés entrent dans Rome. Les milliers de véhicules qui pénètrent dans la ville causent un trafic si important que les Alliés sont dans l'incapacité de pourchasser les Allemands qui battent en retraite. Ces derniers gagnent la ligne défensive suivante, la ligne Gothique, à 240 km au nord de Rome. Le 15 août, les 8e et 5e armée sont en contact avec cette ligne. Cependant, les ponctions prélevées sur les effectifs en vue de l'opération Anvil (les débarquements amphibies dans le sud de la France) obligent les Alliés à attendre avant de lancer toute attaque.

L'intérêt des attaques aériennes et navales avant les opérations de débarquement est prouvé en Italie.

« Le fusil Garand s'avère plus performant que le Springfield. Aucun défaut d'ordre mécanique et aucun enrayement dû à la poussière et à la saleté du gourbi n'ont été constatés. Il est recommandé de le lubrifier avec une graisse à fusil de bonne qualité pour éviter les adhérences, mais on a utilisé ces armes au combat, nuit et jour, une semaine durant, sans les nettoyer ni les lubrifier. Toutes ces armes sont excellentes...

Message câblé du général Douglas MacArthur au général George Marshall (20 février 1942)

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

En effet, les débarquements les plus difficiles se déroulent sur les sites où Clark a ordonné à la flotte de ne pas recourir aux bombardements pour ménager l'effet de surprise. Le soutien aérien aux forces terrestres et le bombardement des approches de l'ennemi sur le champ de bataille s'avèrent toujours aussi inestimables. Le camp qui détient la suprématie aérienne jouit d'un avantage absolu.

De nouveau, les Alliés affrontent un ennemi qui refuse de céder du terrain. Les Allemands ne sont pas mis en déroute. Ils démontrent qu'ils sont passés maîtres dans l'art d'utiliser le terrain de façon à tenir en respect un adversaire numériquement supérieur. Cette tactique - profiter du terrain pour optimiser le rendement des effectifs des petites unités - sera un facteur essentiel dans l'invasion de la Normandie. La férocité des troupes allemandes est un autre élément déterminant, tant en Italie qu'en France. Non seulement elles disputent âprement le terrain, mais elles laissent derrière elles des ponts dynamités, des champs de mines et des pièges.

La bataille d'Italie met aussi les armes à l'épreuve. Le fusil Garand est utilisé à grande échelle pour la première fois en Europe. C'est le seul fusil semi-automatique d'infanterie massivement employé au cours de la Deuxième Guerre mondiale. Malgré les premières hésitations dues à son poids, le Garand devient



Dwight D. Eisenhower (1890-1969). La carrière militaire remarquable d'Eisenhower commence à sa sortie de West Point en 1915. Bien que contraint à rester aux États-Unis lors de la Première Guerre mondiale, il forme le premier corps de blindés américain en 1918. À la fin de la guerre, il a 10 000 hommes sous ses ordres. Il se montre brillant au Commandement suprême de l'Armée et à l'Etat-major, puis sert comme chef d'état-major auprès du général MacArthur aux Philippines. En 1941, Eisenhower est promu brigadier général et devient chef d'état-major de la 3e armée. En 1942, le général George Marshall le nomme, au détriment de centaines d'officiers plus anciens que lui, commandant en chef en charge de la section des opérations à Washington. Eisenhower est envoyé en Grande-Bretagne pour y diriger l'état-major de l'armée américaine. Il est ensuite choisi pour mener les débarquements alliés en Afrique du Nord française où, pour la première fois, il entend des coups de feux tirés sous le coup de la colère. En décembre 1943, nommé commandant en chef des forces alliées, il est chargé de l'invasion imminente de l'Europe - l'opération Overlord. Il aura ainsi commandé plus de 4,5 millions d'hommes.

En tant que commandant en chef des forces alliées, Eisenhower accomplit une tâche de première importance : faire en sorte que l'Alliance et les fortes personnalités qui la composent - et elles sont nombreuses, en particulier Montgomery et Patton - se concentrent non pas sur leurs différences mais sur la nécessité d'œuvrer ensemble pour gagner la guerre contre l'Allemagne. Il dira que peu lui importait que quelqu'un se fasse traiter de « fils de pute », mais qu'il serait mortifié s'il entendait un Américain ou un Anglais se traiter l'un l'autre de « fils de pute ». Il s'acquitta de cette tâche avec un mélange rare d'intelligence, de tact, de dureté, de diplomatie, de patience et de charme personnel.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

vite une arme appréciée. Son fonctionnement semi-automatique et sa grande vitesse initiale compensent largement son poids et, à l'usage, il se révèle extrêmement durable et facile à entretenir sur le terrain.

En Italie, Américains et Britanniques se rendent compte que leurs chars sont inférieurs à ceux des Allemands. A lui seul, un Sherman a peu de chances de vaincre un *Panzer IV*. Les Alliés préfèrent donc compter sur leur force numérique. Et sur ce point, les Alliés vont encore progresser.

À la veille de l'opération Overlord

En mai 1944, le vent tourne pour les Allemands. Ils perdent sur tous les fronts. La promesse de 1940 et de 1941 est anéantie par la réalité de 1942, 1943 et des six premiers mois de 1944. La bataille d'Angleterre, qui coûte à la *Luftwaffe* sa supériorité aérienne sur l'Europe occidentale, maintient la Grande-Bretagne dans le conflit. La bataille de l'Atlantique prive l'Allemagne du pouvoir de faire blocus contre les Britanniques. Elle permet aux Alliés de faire de la Grande-Bretagne la plus grande zone de rassemblement des troupes de l'histoire.

La campagne d'Afrique du Nord fait sortir du conflit l'Italie, alliée de l'Allemagne, et offre à l'armée américaine sa première expérience de combat. Les campagnes de Sicile et d'Italie causent plus de pertes humaines et matérielles aux Allemands, mais surtout, elles mobilisent des troupes qui seraient utiles en Russie ou en France. L'offensive de bombardement stratégique, qui atteint l'industrie allemande et le moral des civils, détruit la *Luftwaffe* lorsque les chasseurs à grand rayon d'action (Mustang P-51) font leur apparition début 1944.

Les Américains l'emportent dans le Pacifique avec des ressources restreintes, veillant à ce que la création du Second front reste l'objectif principal. Plus important, l'opération Barbarossa n'a pas eu le succès escompté. Hitler ne peut pas faire mieux que Napoléon en Russie. Lorsque l'opération Overlord se mettra en place, le haut commandement allemand ne pourra jamais ignorer la pression constante de l'Armée rouge.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

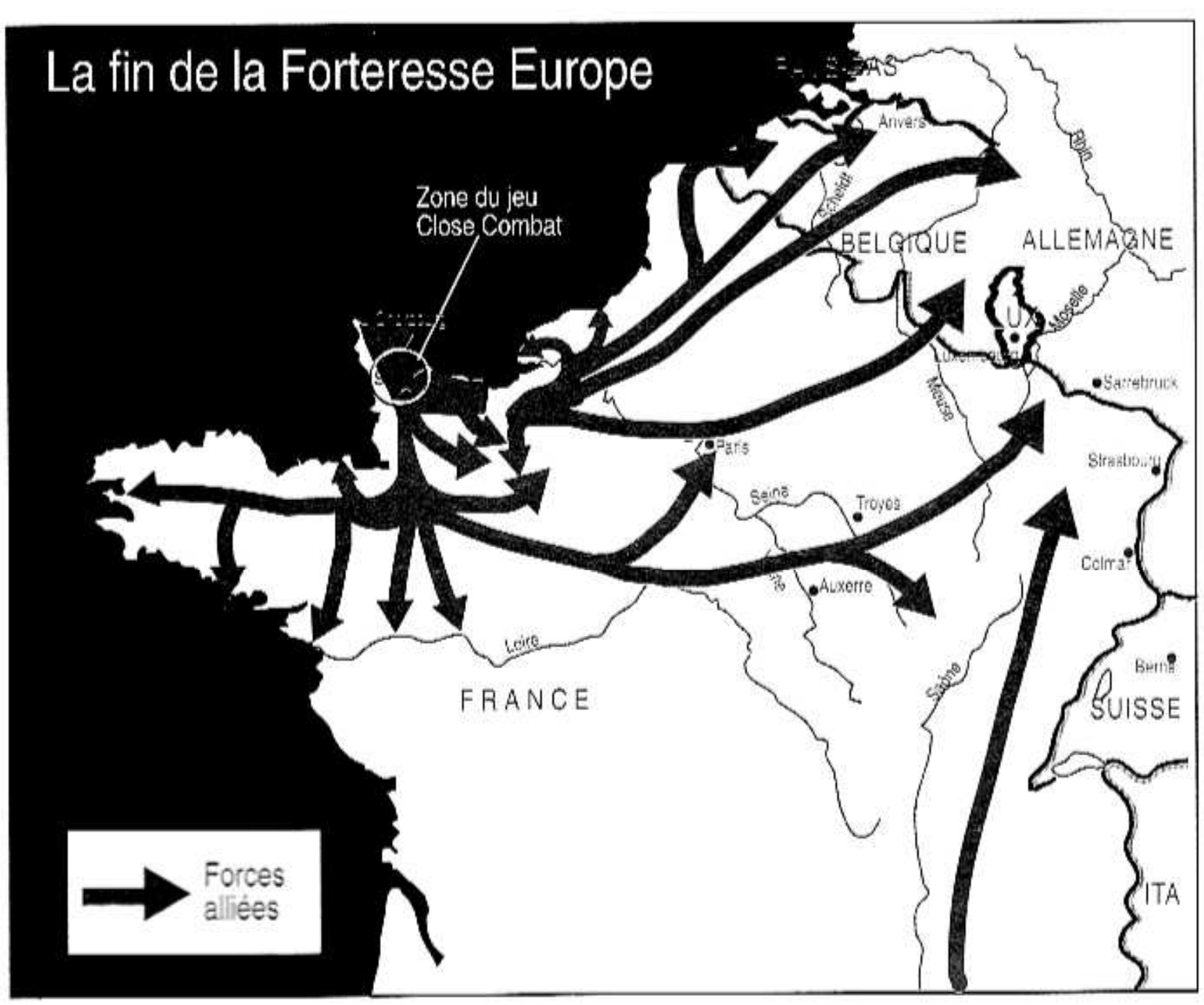
La fin de la Forteresse Europe

Avec la percée en Normandie, les Alliés ont mis l'armée allemande en fuite. Ceux-ci riposteront une dernière fois dans les Ardennes, mais trop faiblement et trop tard.

La course vers le Rhin

Les Allemands qui réchappent de la poche de Falaise après la percée allemande affrontent la suprématie aérienne alliée. Chasseurs et bombardiers sillonnent le ciel, mitraillant les regroupements de troupes et attaquant tout ce qui roule. Les routes qui mènent vers le nord sont jonchées de véhicules en flammes et de cadavres de soldats allemands. Quand elles ne sont pas dévastées par l'aviation, les troupes allemandes en fuite sont talonnées par l'infanterie et les blindés alliés.

Le 19 août, la 3e armée américaine traverse la Seine à Mantes. Le même jour, des groupes de la résistance française organisent le soulèvement de Paris. La réaction allemande est symbolique et le plan qui prévoyait de détruire les ponts et autres infrastructures ne sera pas exécuté. Six jours plus tard la 2e division française de blindés libère la ville.



Tandis que les Alliés percent en Normandie, des troupes alliées supplémentaires débarquent, lors de l'opération Anvil, dans le sud de la France. Ces forces (7e armée) empruntent la vallée du Rhône vers le nord pour rallier les troupes arrivant de Normandie. Fin août, les unités de tête approchent Grenoble. Le 11 septembre, les unités de la 7e armée rejoignent la 3e armée près de Dijon.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

L'Armée rouge marche vers sa revanche

En avril 1944, les Soviétiques sont sur l'offensive depuis quatre mois. Sur la partie sud du front, les armées allemandes sont anéanties. A l'extrême nord, à Leningrad, l'Armée rouge progresse inexorablement. Hitler compte sur l'étirement des effectifs russes. Les autres commandants comptent sur le « printemps boueux » pour ralentir l'avancée soviétique. Rien de tout cela ne se produira et l'Armée rouge ne marquera le pas que pour se regrouper avant de frapper à l'ouest.

Au matin du 23 juin, l'Armée rouge se lance à l'attaque du groupe d'armées centre. L'intention des Russes est d'écraser la dernière force importante sur le front oriental. Les Allemands affrontent 1 200 000 soldats soviétiques soutenus par 31 000 canons et mortiers, 5 200 chars et 5 000 avions. Le 4 juillet, le plus gros des troupes allemandes est cerné ou bat en retraite. Le 20 juillet, les forces encerclées ont été détruites. Tout au long de la bataille, les commandants allemands demandent l'autorisation de se replier pour sauver leurs unités, mais Hitler leur ordonne de tenir leurs positions jusqu'aux dernières munitions et jusqu'au dernier homme. Il s'assure de la destruction totale de 17 divisions alors que 50 autres perdent la moitié de leurs effectifs. Fin août, l'Armée rouge a avancé jusqu'en Pologne et en Prusse orientale.

Les campagnes soviétiques de 1943-1944 se révèlent décisives. La Russie regagne la plupart des territoires perdus en 1941 et 1942. Et surtout, les Soviétiques détruisent entièrement des compagnies allemandes. Hitler contribue fortement à alourdir ces pertes en s'opposant aux replis qui auraient pu épargner la vie de centaines de milliers de soldats et en optant pour une défense finale de l'Allemagne. Pendant ce temps-là, l'Armée rouge avance inexorablement vers Berlin.

Le dernier *Blitzkrieg* — La bataille des Ardennes

Alors même que l'Allemagne vacille sous les coups provenant de l'est et de l'ouest, Hitler cherche une occasion de contre-attaquer. Il ordonne aux garnisons stationnées dans les ports français de tenir leurs positions et place des forces à l'embouchure de la rivière Scheldt. Cette action empêchera l'utilisation du port d'Anvers par les Alliés, malgré la prise de la ville par leurs troupes le 4 septembre. Hitler donne également l'ordre de constituer une formation composée de 25 nouvelles divisions de *Volksgrenadier* afin d'assurer ses défenses occidentales.

La contre-attaque planifiée sous le nom de code Autumn Mist, doit mobiliser des blindés pour faire une percée dans les Ardennes, traverser la Meuse et gagner Anvers. Cette percée divisera les forces britanniques et canadiennes au nord et les Américains au sud. Hitler croit que l'opération Autumn Mist créera suffisamment de confusion pour donner le temps aux Allemands de transférer leurs forces à l'est

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

afin de lancer un assaut similaire contre l'Armée rouge.

Les objections de Rundstedt et de Model sont sans effet. Huit divisions *Panzer* réarmées sont prêtes à mener l'assaut contre quatre divisions américaines inexpérimentées pour les unes ou épuisées pour les autres. Les Allemands observent un silence radio absolu à propos de l'opération, de sorte que pour une fois les services de décodage ne donnent pas l'alerte. Lorsque les unités avancées font état d'un regain d'activité sur leurs fronts, les commandants alliés n'en tiennent pas compte. Selon eux, toute avancée dans les forêts des Ardennes serait trop difficile.

Théâtre des opérations

Le secteur géographique couvert par la campagne de Normandie est minuscule comparé au front de l'est. Cherbourg et Caen sont distants de moins de 80 km à vol d'oiseau et pas plus de 35 km séparent Omaha Beach de Saint-Lô.

Au plus fort des combats entre l'Allemagne et l'Union soviétique, le front de l'est s'étendait de Leningrad, au nord, aux montagnes du Caucase, au sud, soit sur près de 1 900 km (distance équivalente entre New York et Bismarck dans le Dakota-du-Nord).

Les conditions climatiques sont déterminantes dans l'attaque allemande. L'hiver 1944 est en effet l'un des plus froids jamais enregistrés. Plus important, la vague d'intempéries que les Allemands espéraient - une épaisse couverture nuageuse qui restreindrait la puissance aérienne des Alliés - arrive finalement à la mi-décembre.

Le 16 décembre, les Allemands lancent leur dernier *Blitzkrieg*. Face à cet assaut, les Américains sont vite dépassés, mais leur défense solide prend les Allemands de court et les retarde. Eisenhower réagit aussitôt et envoie la 7e division blindée et la 10e division aéroportée tenir les positions alliées à la jonction des routes de Saint Vith et de Bastogne. Les Allemands prennent Saint Vith, non sans avoir eu à affronter la résistance déterminée des Américains. Les Allemands encerclent Bastogne et leur commandement demande la reddition. Pour tout message, le général McAuliffe leur fait répondre : « Nuts ! (À d'autres !) » et les parachutistes s'installent à Bastogne jusqu'à leur libération.

Le soir de Noël, l'avancée des Allemands est stoppée. Leurs réserves de carburant sont faibles et les stocks dont ils espéraient s'emparer restent hors d'atteinte. Les Alliés



Char américain dépassant les épaves de chars allemand et américain

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

commencent à riposter le jour de Noël. Le lendemain, la 3e armée de Patton libère Bastogne. Montgomery attaque au nord, isolant ainsi de nombreuses unités allemandes qui battaient en retraite. Finalement, le temps s'éclaircit et les chasseurs et bombardiers alliés décollent.

Profitant de cette embellie hivernale, l'aviation alliée s'attaque aux formations allemandes. Cette fois, la *Luftwaffe* est hors jeu. Les chasseurs dévastent les colonnes de blindés et, comme à Falaise, attaquent tout ce qui roule.

En s'efforçant de rapatrier quelques troupes, les Allemands perdent 100 000 hommes et 600 chars. Les pertes des Alliés dépassent 75 000 hommes, mais le dernier *Blitzkrieg* a été stoppé. Au prix de lourdes pertes, Hitler a retardé l'avancée des Alliés de six semaines, mais les dernières divisions de blindés qui lui restaient sont détruites.



Mouvement de chars américains en Allemagne

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

La route vers Berlin

Au sortir de la bataille des Ardennes, les Allemands ne disposent plus que de 26 divisions sur le second front. La plupart sont loin d'être au complet ou sont constituées d'hommes âgés et de jeunes garçons. Face à elles, 57 divisions d'infanterie, 23 divisions de blindés et 5 divisions aéroportées, toutes au grand complet. Les trois phases du plan d'Eisenhower prévoient le dégagement de la vallée du Bas-Rhin par les forces de Montgomery, celui de la partie médiane du fleuve par les forces de Bradley et, enfin, l'encerclement des armées allemandes tandis que d'autres unités rejoindront au plus vite les Soviétiques aux abords de l'Elbe.

Le plan d'Eisenhower se déroule comme prévu, à l'exception d'un changement. Le 7 mars, la 1re armée américaine surprend les Allemands à Remagen sur le Rhin. Les Américains prennent le pont avant que les Allemands ne puissent le détruire. Les troupes américaines s'engagent en nombre sur le pont et créent une installation d'où ils lanceront une attaque le 25 mars.

Des unités allemandes commencent à se rendre en masse. Le groupe d'armées B se rend le 18 avril. Moins d'une semaine plus tard, des unités américaines rejoignent des unités soviétiques sur l'Elbe près de Torgau. Eisenhower a d'ores et déjà décidé de laisser les Soviétiques prendre Berlin. Il croit en effet que les pertes seraient trop fortes pour les unités britanniques, canadiennes et américaines s'il essayait de prendre la capitale allemande.

Ciel Rouge à l'Est - les Soviétiques prennent Berlin



Début avril, Staline rencontre son état-major (les maréchaux Koniev et Zhukov) pour planifier l'assaut final sur Berlin. Les Allemands ont préparé trois lignes de défense principales. Les Soviétiques font des centaines de vols de reconnaissance et photographient chaque secteur. Zhukov fait construire une maquette à l'échelle pour prévoir les barrages d'artillerie et les mouvements d'infanterie. Sur le seul front de Zhukov, les Soviétiques mettent en place plus de 7 000 000 pièces d'artillerie. Le 16 avril, l'Armée rouge attaque.

Les forces de Koniev font d'abord une avancée significative, mais celles de Zhukov sont coincées par la résistance acharnée des Allemands. Allant à l'encontre des directives de Staline, Zhukov ordonne à ses avant-postes blindés de forcer l'impasse. Le 19 avril, il a démantelé les trois lignes défensives allemandes. Le lendemain, le bombardement de Berlin est largement entamé. Le pilonnage est si intense que des civils cachés dans les caves deviennent fous.

Soldats américains et russes

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Berlin est totalement cerné le 25 avril. Le lendemain, 500 000 soldats des troupes soviétiques convergent au centre de Berlin. Finalement, l'assaut contre le *Reichstag* commence. À 14h25, le 30 avril, deux sergents de l'Armée rouge font flotter le drapeau soviétique à une fenêtre du deuxième étage du *Reichstag*. Une heure plus tard, Hitler se suicide. À 22h50, les drapeaux soviétiques flottent sur le toit du *Reichstag*.

Les négociations commencent entre les Soviétiques et les Allemands et sont aussitôt interrompues au milieu de la journée du 1er mai. Le maréchal Chuikov (l'un des héros de Stalingrad), exaspéré, ordonne la reprise des tirs d'artillerie. Finalement, le 2 mai à l'aube, le commandant des forces de Berlin ébauche une reddition. Les Soviétiques acceptent. L'Armée rouge cesse le feu à 15 heures. Berlin est tombé.

La capitulation finale - Et l'après capitulation

Après la mort d'Hitler et la chute de Berlin, le Troisième Reich s'effondre. Le 7 mai, les Allemands signent une capitulation sans condition à Reims, mais les



Le général Jodl signant la capitulation allemande

Capitulation allemande signée par le général Jodl

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

troupes du groupe armé centre continuent à se battre. Encerclés par les Soviétiques près de Prague, elles ignorent les appels radio ordonnant la reddition. Le maréchal Koniev fait mettre en place un barrage d'artillerie massif qu'il fait suivre par la « 4th Guards Tank Army » (unité blindée de l'armée britannique). Quand celle-ci atteint Prague, elle découvre que les Allemands sont partis.

Les Russes acculent finalement le groupe d'armées centre le 10 mai. Au cours des deux jours suivants, les Soviétiques pilonnent les positions allemandes avec toutes les armes dont ils disposent. Les Allemands survivants commencent à se rendre. Le 12 mai, c'est officiel : le groupe d'armées centre se rend et la dernière force allemande au combat est neutralisée. La guerre est finie en Europe.

Une fois les hostilités terminées en Europe, les Alliés concentrent leurs efforts pour vaincre le Japon. En mai 1945, les Américains ont déjà pris Iwo Jima et progressent à pas de géant pour prendre Okinawa. Bien que la résistance japonaise aux Philippines n'ait pas cessé, l'issue de la bataille ne fait plus de doute.

Fin juillet, le Président Harry S. Truman émet une demande de reddition par l'intermédiaire de l'ambassade japonaise à Moscou. Les Japonais assortissent leur réponse de conditions telles que les Alliés concluent à leur refus. Truman a déjà pris la décision, au cas où les Japonais n'obtempéreraient pas, d'utiliser l'arme américaine la plus puissante et la plus secrète : la bombe atomique.



Le 6 août, le *Enola Gay* (un bombardier B-29 baptisé du nom de la mère du pilote) lâche la première bombe atomique sur Hiroshima. L'explosion qui en résulte a une force supérieure à 18 000 tonnes de TNT. Elle détruit la ville à 60 % et tue 80 000 habitants. Le Japon refusant de nouveau de se rendre, Truman donne l'ordre de lâcher une deuxième bombe.

Trois jours après le largage de la première bombe atomique, un autre B-29 (le *Bock's Car*) lâche la deuxième bombe sur Nagasaki. Le résultat est le même : dévastation et mort. Les dirigeants militaires japonais refusent toujours de se rendre. Ils tiennent à ce que la souveraineté de l'empereur soit maintenue. Les Alliés refusent. Finalement, l'empereur Hirohito lui-même ordonne la fin de la guerre. Il enregistre un message radio qui demande au peuple japonais de « supporter l'insupportable ». Quand on le diffuse le 15 août, l'immense majorité des citoyens entendent la voix de leur empereur pour la première fois. La Deuxième Guerre mondiale est terminée.

Fin de Deuxième Guerre modiale... et début de la Guerre froide

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Bibliographie

Ambrose, Stephen, *Band of Brothers*. New York : Touchstone, 1992

Ambrose, Stephen E., *D-Day*. New York : Simon & Schuster, 1994.

Belchem, David, *Victory in Normandy*. Londres : Chatto & Windus, 1981.

Belfield, E., & Essame, A., *The Battle for Normandy*. Londres : Batsford, 1975

Blumenson, Martin, *The Duel for France*. Boston : Houghton-Mifflin, 1963

Bradley, Omar, *A Soldier's Story*. New York : Henry Holt & Co., 1951

Canfield, Bruce, *Infantry Weapons of World War II*. Lincoln, RI : Andrew Mowbray Publishers, 1994

Carrell, Paul, *Invasion—They're Coming!* Londres : Harrap & Co. Ltd., 1962

The Center of Military History, U.S. Army, *Omaha Beachhead*. Washington, D.C., 1984

The Center of Military History, U.S. Army, *St-Lo*. Washington, D.C. 1984

Chamberlain et al, *Encyclopedia of German Tanks of World War II*. 1994

Chandler & Collins, *The D-Day Encyclopedia*. 1994

Collins/Jane's *Tanks of World War II*. Glasgow : HarperCollins, 1995

Cormack, A.J. R., *German Small Arms*. Windsor : Profile Publications Ltd., 1979

"D-Day," Le Times de Londres, 6 juin 1994.

Davies, W.J.K., *D-Day—the Normandy Campaign in Retrospect*. Lawrence : Université du Kansas, 1971

Doubler, Michael D., *Closing with the Enemy: How GIs Fought the War in Europe*. Lawrence : Université du Kansas, 1994

Dupuy, R. Ernest et Dupuy, Trevor N., *The Harper Encyclopedia of Military History*. HarperCollins Publishers, 1993.

Ellis, L.F., *Victory in the West*. Londres : HMSO, 1962, 1963

Ezell, Edward C., *Handguns of the World*. New York : Barnes & Noble Books, 1981

Goldstein, Donald M., Dillon, Katherine V. et Wenger, J. Michael, *D-Day Normandy*. Brassey's (U.S.), 1994.

Harrison, Gordon, *Cross-Channel Attack*. Washington D.C. : The Center of Military History, U.S. Army, 1951

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Hastings, Max, *Overlord*. New York : Touchstone, 1984

Hogg, *German Order of Battle* 1944, 1994.

Irving, Clive, "War and Remembrance." Conde Nast Traveler magazine, février 1994.

Johns, Glover, *The Clay Pigeons of St-Lo*. Harrisburg : MSPC Books, 1958

Keegan, John, *Six Armies in Normandy*. New York : Penguin Books, 1982, 1994

Kirk, John & Young, Robert, *Great Weapons of World War II*. Bonanza, 1961

Lucas, James & Barker, James, *The Killing Ground*. Londres, 1978

Milano, Vince, *Normandie Front*. Spiess Publishing Co., 1994.

Mueller-Hillebrand, *Das Heer*, 1933-1945, 1956

Philip, Craig, *The World's Great Small Arms*. New York : Barnes & Noble Books, 1993

Ridgway, Matthew B., *Soldier*. Hutchinson, 1956

Ruge, Frederich, *Rommel in Normandy*. Saint-Raphaël et Londres : Presidio Press, 1979

Ryan, Cornelius, *The Longest Day*. New York : Simon & Schuster, 1987.

Seaton, Albert, *The Fall of Fortress Europe 1943-1945*. Londres, 1981

Speidel, Hans, *We Defended Normandy*. Londres, 1951

Stanton, *World War II Order of Battle*, 1984.

The Oxford Companion to World War II. Ed. I.C.B. Dear and M.R.D. Foot. Oxford et New York : Oxford University Press, 1995.

The Times Atlas of the Second World War, Ed. John Keegan. New York : Harper and Row, Publishers, 1989.

War Department, *Handbook on German Military Forces*. LSU Press, 1990

Weinberg, Gerhard R., *A World At Arms*. Cambridge : Cambridge University Press, 1994.

The West Point Atlas of American Wars, Vol.. II (1900-1953). Ed. V. J. Esposito. New York : Frederick A. Praeger, Publishers, 1959.

The World Almanac of World War II. Ed. Peter Young. New York : Bison Books, 1981.

Zagorsky, *Seventy Days*. Frederick Muller, 1957

S. Zaloga & P. Sarson, *Sherman Medium Tank 1942-1945*. Londres : Osprey Publishing Ltd., 1993.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Close Combat - Crédits

Troupes de Microsoft

Généraux :	Stuart Moulder et Bob Gallup
Colonel :	David Hua
Sergent instructeur :	Jo Tyo
Aide de camp :	Jennifer Epps
Responsable des manœuvres :	Craig Henry
Testeur éclaireur :	Matt Gradwohl
Commandant responsable du contenu :	Douglas Herring
Capitaine maquettiste :	Chris Lassen
Lieutenant responsable de la publication :	Diana Keithahn
Rédacteurs éclaireurs :	Jonathan Seal et Scott Johnson
Correspondant de guerre :	Victor Cross
Responsable du camp d'entraînement :	Penny Atcheson
Capitaine responsable de la production :	Larry Boler
Régiment de l'Aide :	Carl Juarez et Maximilien Klaisner
Conseillers tactiques :	Brett Burris, Matt Gradwohl et Jeremy Robinson
Testeurs des combats :	James Evans, David Knopf, Andy Kriger, Tom McDowell, Jeff Spears et Tom Zuccotti
Les voix de la guerre :	Russell Johnson (Américain), Jochen Liesche (Allemand) et Jim Wilson (Américain)
Les bruits de la guerre :	Elanor Rimassa
Bataillon des commerciaux :	Jon Grande, Ed Ventura et Mike Matey
Officier Support produit :	Steve Kastner
Testeur en chef :	Tom Brooks
Compression vidéo :	Annie Fergerson
Officier de liaison :	Christine Pullo
Cartographe des combats :	Andrea Heuston ; pages 65, 71, 74, 81, 88, 156

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Illustrations : John Batchelor ; pages 89, 90, 91, 92, 93, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 102, 103, 106, 107, 108, 109, 110, 112

Michael D. Doubler, *Closing with the Enemy: How GI's Fought the War in Europe*, University of Kansas ; pages 75, 79

Douglas Herring ; pages 98, 105

Kieran Phelan ; pages 89, 90, 91, 92, 94, 98, 100, 101, 102, 109, 110

Jean Restayn, *Tanks of World War Two*, Histoire & Collections ; pages 103, 104, 105, 106, 107, 108, 111

Références photos : Archiv/Interfoto ; pages 123, 125

Photos d'archives ; pages 70, 141

Associated Press/Hulton Deutsch ; page 129

Collection Viollet ; page 68

Avec l'aimable autorisation de la Collection of the Library of Congress ; page 111

Fredrick Ramage/Pool/INP/Keystone/Hulton Deutsch ; pages 77, 158, 159

Hulton Deutsch ; pages 66, 68, 85, 121, 125, 134, 143, 158

Keystone/Hulton Deutsch ; page 133, 149

Morse/Life/Poolh/Keystone/Hulton Deutsch ; page 160

Official Department of Defense Photo/Hulton Deutsch ; page 84

Robert Capa/Magnum Photos ; page 73

Signal Corps Photo/Keystone/Hulton Deutsch ; page 95

Archives Bettmann ; pages 72, 161

Archives UPI/Bettmann ; pages 66, 67, 70, 76, 80, 122, 126, 131, 144, 147, 154, 160, 161

UPI/Bettmann News Photo ; page 139

Photos du livret : Fredrick Ramage/Pool/INP/Keyston/Hulton Deutsch ; couverture

Hulton Deutsch ; page 8

John Batchelor ; page 11

Robert Capa/Magnum Photos ; page 3

Collection Tank Museum ; page 16

Archives UPI/Bettmann ; page 6

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Troupes d'Atomic Games

Responsable :	Keith Zabalaoui
Chef de projet :	Doug Walker
Historien et scénariste :	Eric Young
Responsable de la programmation Windows 95 :	Jeff Wesevich
Programmeur Windows 95 :	Mike Traffanstead
Responsable de la programmation Macintosh :	Steve Mariotti
Programmeur IA tactique :	John Anderson
Programmeur IA stratégie :	Gary Riley
Programmeur réseau :	Joe Rumsey
Infographiste 3D :	Chuck Anderson
Administratrice :	Renée Zabalaoui

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ABANDONWARE
MANUELS
Un site
Abandonware France

Index

A

Actions en cours (liste) 26
Afrika Korps 144
Aide 62
Aldertag 142
Alexander, général Harold
    offensive en Sicile 164
Allemagne
    armistice avec la France 140
    avancée des Russes sur 173
    défaite à Stalingrad 153, 156
    défense de la colline 192 95
    défense de l'Italie 167
    défenses autour de Saint-Lô 94
    défenses dans le bocage 86
    défenses du bocage 87
    force aérienne. Voir Luftwaffe
    invasion de la Grande-Bretagne 142
    opération Close Combat
        bocage 88
        Colline 192 95
        défense sur la rivière Aure 83
        la vallée des cœurs pourpres 93
        Saint-Lô 98
        tête de pont, Normandie 82
    pertes en Normandie 101
    tactiques des sous-marins 150
Allemands
    décompte des points 42
    liste des forces 38
    option Obéissent toujours aux ordres 39
    option Sont toujours intrépides 39
Alliés
    débarquements en Italie 165
    non préparés à contrer le Blitzkrieg 140
    systèmes de convoyage 151
Américains
    décompte des points 42
    liste des forces 38
    opération Close Combat
        tête de pont, Omaha Beach 82
    option Obéissent toujours aux ordres 39
    option Sont toujours intrépides 39
    voir aussi États-Unis 82
Angleterre, Voir Grande-Bretagne
Anvers
    prise par les Alliés 173
Anvil, opération 169, 172
Anzio 168, 169
Arbres, suppression, affichage 61
Arc de recherche, changement 21
Armes
    antichar 26
    bazooka 111
    Browning automatic rifle (BAR) 106
    Browning automatic rifles 151
    canon antichar autopropulsé Marder III 122
    canon antichar de 88 mm 117
    canon antichar M1 de 57 mm 115
    canon antichar PAK38 115
    canon antichar PAK40 116
    canons de 88 mm 87, 138
    carabine M1 106
    catégories 24
    chasseur de chars 122, 123
    Colt .45 103
    conseils 70
    fusil Garand 105, 151, 171
    fusil Mauser Gewehr 98 104
    fusil Springfield '03 104
    Gewehr 41 105
    Gewehr 43 105
    grenades
        allemandes 112
    grenades américaines 112
    icône 29
    lance-roquettes antichar Panzerfaust 110
    lance-roquettes antichar Panzerschreck 111
    limites 3
    Luger P08 103
    mitraillette Thompson 107
    mitrailleuse calibre .30 refroidie par air 108
    mitrailleuse calibre .50 refroidie par air 109
    mitrailleuse MG42 108
    mitrailleuses refroidies par air 151
    mortiers
        60-mm 113
        81-mm 114
        standard, court de 8 cm 114

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

nom 29
obusier de 7,5 cm 117
performance en Italie 171
pistolet Mitrailleur MP40 107
pistolet Walther P38 103
Arrêt d'une partie 58
Atlantique, bataille de l 150
Attaque de Pearl Harbor 148
Attaque des bombardiers Stuka 138
Auchinleck, maréchal Harold 157
Autriche
annexée par l'Allemagne 135
Autumn Mist 174
Avranches 99

B

Badoglio, maréchal 164
Barbarossa, opération 144, 145, 171
Barre d'état 15
Barre d'outils
description 17
mode Déploiement 51
mode Pendant le jeu 52
utilisation 50
Barres d'outils
exercice 9
Bataille d'Angleterre
contrôle de la performance de la RAF par Churchill 141
Bataille d'Angleterre [début] 140
Bataille d'Angleterre [fin] 143
Bataille de Kursk 145
Bataille de l'Atlantique 152
Bataille de l'Atlantique 150
Bataille de Midway 151
Bataille d'El Alamein 159
Bataille des Ardennes 173
Batailles
Traversée de l'Aure 11
Batailles de la Traversée de l'Aure 11
Batailles de la traversée de l'Aure 83
Bazooka 70, 73, 111
Beaverbrook, Lord Maxwell 141
Berlin, prise de 177
Blitz, le 143
Blitzkrieg 174
Blitzkrieg (guerre-éclair)
description 136
Bocage
chars dans le 90
défense allemande du 87
défenses allemandes dans le 86
description 78
description du 86
description du terrain 78
éléments de terrains 128
opération Close Combat 88
premiers affrontements dans le 88
tactiques américaines 92
traversé par des chars 70
Bocage normand
avance américaine au travers du 88
description du 86
méthodes américaines d'utilisation des chars 90
rhinotanks 99
Bock, maréchal Fedorvon 138
Bombardier B-29 178
Bombardiers 141
Bombe atomique 178
Bouton Bataille suivante 32
Bouton Campagne 14
Bouton Commandement 32
Bouton Détails 32
Bouton Difficile 15
Bouton Enregistrer 32
Bouton Entraînement 13
Bouton Facile 14
Bouton Jouer 15
Bouton Manœuvres 14
Bouton Normal 15
Bouton Personnaliser 15
Bouton Quitter la bataille 43, 52, 57
Bouton Reprendre 14
Bouton Retour 33
Boutons
Bataille suivante 32
camp 14
Commandement 32
désélection du niveau de difficulté 14
désélection du nombre de joueurs 14
Détails 32
Enregistrer 32
jeu 13
Jouer 15
Quitter la bataille 43, 57
Retour 33
Boutons de jeu 13
Boutons de sélection du niveau de difficulté 14
Boutons de sélection du nombre de joueurs 14
Bradley, général Omar 77
au cours de la guerre 96
description 148
lors du débarquement en Normandie 83
opération Overlord 165
troupes à Saint-Lô 95

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Browning automatic rifle (BAR) 106, 151
Bunkers 134

C

Caen 85
    prise de 98
Campagne 40
Campagne d'Afrique du Nord [début] 143
Campagne d'Afrique du Nord [fin] 144
Campagne de Normandie
    carte de la bataille 16
    chaque champ est un fort 87
    contre-attaque allemande 100
    diversion, propagande 78
    envahissement des plages 81
    et conception du jeu de Close Combat 69
    lieu du débarquement 77
    nom de code 77
    ordre d'Hitler 81
    pertes 101
    planification 76
    plans allemands pour repousser le débarquement 79
    poche de Falaise 100
    ravitaillement 166
    renfort dune armada 80
    secteur géographique 174
Campagnes
    début de batailles 10
    démarrage 40
    démarrage d'une campagne enregistrée 41
    description 7
    enregistrement 12
    reprendre 12
Canon antichar autopropulsé Marder III 122
Canon antichar de 88-mm 117
Canon antichar M1 de 57 mm 115
Canon antichar PAK38 115
Canon antichar PAK40 116
Canon antichar PAK43 117
Canon M5 de 3 pouces 116
Canons d'assaut StuG III 121
canons de 88-mm 87
Canons. Voir Armes 116
Carabine M1 106
Cartes des batailles 16
Cartouche M1906 104
Cartouches 30
Case à cocher Unités ennemies 40
Catégories d'armes 24
Champs de pétrole, combat pour les 143
Char léger M5A1 118
Char moyen M4A1 119
Char moyen M4A3 120
Char moyen Panzer III 118
Char Tigre I 121
Chars
    bataille de Kursk 155
    canons d'assaut StuG III 121
    conseils d'utilisation 70
    dans le bocage 90
    dans les campagnes d'Afrique du Nord 143
    défense du bocage 87
    dozer 90
    léger M5A1 118
    Mark IV 171
    Matilda 138
    Panthers 155
    Panzer III 118
    Panzer IV 119
    Panzer V Panther 120
    rhino 91, 99
    Sherman 119, 171
    Sherman M4A3 120
    Tigre 121
    Tigres 155
    transformation de la stratégie terrestre moderne 138
    traversée du bocage 70
Chars Mark IV 171
Chars Matilda 138
Chars Panther 123, 155
    V Panther 120
Chars Panzer
    char moyen IV 119
Chars Sherman 119, 120, 171
Chars Tigres 155
Chasseur de chars Jagdpanther 123
Chasseur de chars M10 122
Chasseur de chars M36 123
Cherbourg 93, 97
Chronologie historique 32, 42
Chuikov, général Vasili 152, 177
Churchill, Winston
    lors de la conférence d'Arcadie 150
    lors de la conférence de Casablanca 163
    parlant de la RAF 141
    visite Paris 138
Close Combat
    Aide 62
    aperçu rapide 9
    barre de menus 13
    barre d'état 15

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

barre d'outils 17, 50
campagnes 7
combat rapproché 62
configuration système requise 6
démarrage 5
démarrage d'une partie 37
dépannage 62
description des écrans 13
description des manœuvres 7
échelle de couleurs 33
Écran Rapport de bataille 10
enregistrement d'une partie 59
entraînement 7, 9
exercice de stratégies 10
exercices d'entraînement 9
fin d'une partie 57
installation, configuration 5
interruption momentanée d'une partie 56
limites relatives aux armes 3
menu Options 60
modes de jeu 7
objectif 1
options théoriques 2
ordres donnés 44
partie en mode Campagne 10
partie en mode Manœuvres 10
reconnaissance [début] 13
reconnaissance [fin] 36
réduction de la fenêtre 62
reprendre 7
tactiques 65
victoires 42
vue d'ensemble [début] 8
vue d'ensemble [fin] 12
Cobra, opération 99
Code noir 142
Colline 192 93, 94, 95
Colt .45 103
Combat rapproché 62
Conditions des soldats 23
Conférence d'Arcadie 150
Conférence de Casablanca 163
Conférence de Trident 77
Configuration 5
Configuration système requise 6
Conseils
armes 70
généralités 73
infanterie 66
jeu 66
véhicule 68
Conseils pour l'infanterie 66
Contrôle 34
Cota, général de brigade Norman 91, 97
Cota, général Norman
opération Overlord 165
Crusader, opération 144, 156
Culin, sergent Curtis 91

D

Décompte des points 42
Défense jusquau dernier homme 82
Démarrage
campagnes 10, 40
de campagnes enregistrées 41
d'une campagne 40
entraînement 9
manœuvre 37
parties 37
reprendre 41
Dempsey, général Miles 77
Dempsey, général Miles 92
Dépannage 62
Description de la barre de menus 13
Description de l'écran Commandement [début] 13
Description de l'écran Commandement [fin] 15
Description de l'écran de jeu 16
Description des meutes de loups 150
Description du tableau du rapport de bataille 33
DesertFox. Voir Rommel, Erwin
Deutsches Afrika Korps (corps allemand d'Afrique) 144
Deuxième Guerre mondiale
début 136
fin de la guerre en Europe 178
Difficulté, niveau 38
Directions 21
Dispositif Culin 91
Division de Panzer
à Saint-Lô 96
Divisions de Panzer
défense de Caen 85
Divisions Panzer
avancée sur Moscou 147
lors de l'opération Autumn Mist 174
présentes en Italie 167
Dollmann, colonel général Friedrich 80
Dollmann, général Friedrich 93
Dowding, général de corps aérien Sir Hugh 142
Dozertanks 90
Dunkerque
défense de 138
évacuation de 139

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

E

Échelle de couleurs 33
Écran de contrôle
    écran de contrôle des groupes de combat 54
Écran de contrôle de la force
    mode Déploiement 51
    mode Pendant le jeu 53
Écran de contrôle de la vue d'ensemble 17, 56
Écran de contrôle de message 30, 55
Écran de contrôle de vue d'ensemble 30
Écran de contrôle de zoom 17
Écran de contrôle des groupes de combat 18, 54
Écran de contrôle des soldats 22, 55
Écran de contrôle du zoom 31
Écran de jeu
    écrans de contrôle 17
    zone d'aperçu 16, 53
Écran de jeu [fin] 31
Écran Rapport de bataille 10
Écran Rapport de bataille [début] 31
Écran Rapport de bataille [fin] 32
Écran Rapport de bataille détaillé
    Badge de blessure 36
    Badge de bravoure 36
    Badge de mérite 36
    Cœur pourpre 36
    Croix de chevalier 36
    Croix de fer 1re cl. 36
    Croix de fer 2e cl. 36
    Croix en or 36
    Étoile d'argent 36
    Étoile de bronze 36
    médaille d'honneur 35
    service exceptionnel 35
    vue d'ensemble 33
    zone correspondant aux actes de bravoure 35
    zone correspondant aux actes de lâcheté 35
    zone correspondant aux canons détruits 35
    zone correspondant aux chars détruits 35
    zone correspondant aux soldats tués 35
Écrans de contrôle
    de la force 51, 53
    de la vue d'ensemble 30, 56
    de message 30, 55
    des groupes de combat 18, 54
    des soldats 22
    du zoom 31
    écran de jeu, description 17
    exercice 9
    Soldat 55
Écrans fumigènes 73
Égypte 157
Eisenhower, général Dwight
    nommé commandant en chef des forces expéditionnaires alliées 77
    plans de débarquement en Normandie 77
Eisenhower, général Dwight D.
    Bataille des Ardennes 174
    débarquements en Italie 165
    description 170
    offensive en Sicile 164
    opération Torch 158
    plan de dégagement du Rhin 176
El Alamein 157, 159
Éléments de terrains
    civils 128
    militaires 130
    primaires 127
Éléments de terrains civils 128
Éléments de terrains militaires 130
Éléments de terrains primaires 127
Enregistrement
    campagnes 12
    de batailles de campagne 59
    manœuvres 59
Enregistrement d'une partie 59
Entraînement 7, 9
Equilibrage du jeu 4
État de santé des soldats 28
État psychologique des soldats 29
Etats physiques des soldats 34
États-Unis
    coût de la prise de Saint-Lô 97
    opération Close Combat
        bocage 88
        la vallée des cœurs pourpres 93
        Saint-Lô 98
        traversée de l'Aure 83
    pertes en Normandie 101
    prise d'Isigny 84
    refoulement de l'ennemi loin d'Omaha Beach 82
    tactiques dans le bocage 92
États-unis
    assaut sur Saint-Lô 96
    prise d'Avranches 99
Évaluation des groupes de combat 19
Exercice d'appréhension du terrain 9
Exercices d'entraînement 9
Exercices, entraînement 9

F

facteurs réalistes 3
Fin d'une partie 57
Forteresse Europe 149

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Fortitude, opération 78
France
armistice avec l'Allemagne 140
débarquements amphibies en 169
libération de Paris 172
Front de la Somme 140
Front de lest
échelle des combats 144
secteur géographique 174
Front russe
pertes subies sur le 147
Führer 135
Fusil Garand 72, 105, 151, 169, 171
Fusil Mauser Gewehr 98 104
Fusil semi-automatique Gewehr 41 105
Fusil semi-automatique Gewehr 43 105
Fusil Springfield '03 104

G

Gerhardt, général Charles 91
Goering, commandant 154
Goodwood, opération 98
Grande Bretagne
assaut sur Caen 85
Grande-Bretagne
invasion de la 141
pertes subies le Jour de l'Aigle 142
Grenade à fragmentation Mark II 112
Grenade à manche 112
Grenade ovoïde 112
Grenades allemandes 112
Grenades américaines 112
Groupes de combat
arc de recherche 21
caractéristiques d'évaluation 19
déploiement 44
fonctions des soldats (liste) 28
grade du chef 20
icône 18, 25
indicateur de fumigènes 26
noms 25
types 20
véhicule. Voir aussi Groupes de combat motorisés
Groupes de combat d'infanterie
ordre en cours 25
Groupes de combat motorisés
efficacité et puissance de feu 24, 25
indicateur de fumigènes 24
Groupes de combat
véhicule. Voir aussi Groupes de combat motorisés
Guadalcanal 151
Guderian, général Heinz 138
Guzzoni, général 164

H

Hirohito, empereur 178
Hiroshima 178
Hitler, Adolf
au cours du débarquement en Normandie 81
contre-attaque contre Patton 100
dernier blitzkrieg 173
devient Führer 135
lors de la contre-attaque à Mortain 100
réponse à la défaite de Stalingrad 155
retraite de la Russie 173
suicide de 177
Hurricanes 141
Husky, opération 163, 164

I

Icônes
arme 29
grade 26
groupe de combat 18
groupe de combat d'infanterie 25
véhicule 23
Icônes de grade 26
Indicateur de fumigènes 24, 26
Indicateur de menace 21
Indicateur de menace adverse 21
Informations relatives à la victoire 31
Installation 5
Interruption momentanée d'une partie 56
Isigny 84
Italie
débarquements alliés 165
débarquements en 165
Mussolini est renversé 164
IwoJima 178

J

Japon
attaque de Pearl Harbor 148
IwoJima, Okinawa 178
reddition 178
Jeeps 126
Jeu
conseils 66
Jour de l'Aigle 142
Jour-J
assaut britannique après le 85
planification 77
réapprovisionnement 84
retardé 80

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

K

Kesselring, maréchal Albrecht 167
Kiev 146
Kluge, maréchal Gunthervon 93
Kubelwagen 126
Kursk 155

L

La Belgique
  capitule face à l'Allemagne 138
La Finlande
  est envahie par les Soviétiques 137
  signe un traité de paix à Moscou 137
La grande semaine 162
La Grande-Bretagne
  déclare la guerre au Japon 149
La guerre du Pacifique 151
La Hollande
  capitule face à l'Allemagne 138
La Madeleine 97
La Pologne
  est envahie par l'Allemagne 136
La Pologne est divisée par le pacte Germano-Soviétique 136
La Russie
  est attaquée par l'Allemagne 144
La vallée des cœurs pourpres 93
L'Allemagne
  annexe l'Autriche 135
  attaque la Russie 144
  bombarde Londres 143
  conquiert la Belgique 138
  conquiert la Hollande 138
  déclare la guerre aux États-Unis 149
  envahit la Pologne 136
  envisage de conquérir la Russie 137
  signe la reddition 178
L'Allemagne signe un pacte avec l'Union soviétique 136
Lance-roquettes antichar Panzerfaust 26, 73, 110
Lance-roquettes antichar Panzerschreck 73, 111
Le Blitzkrieg
  remporte rapidement la victoire 140
Le couloir de la mort 100
Le Renard du désert. Voir Rommel, général Erwin
Lebensraum 135, 145
Leeb, maréchal Wilhelm Rittervon 138
Les divisions Panzer
  entrent en France 138
Les États-Unis
  déclarent la guerre au Japon 149
Ligne Gustav 167, 168
Ligne Trévières-Isigny 84
Lion de Mer, opération 142, 143
L'Italie
  déclare la guerre aux États-Unis 149
Londres
  bombardements sur 143
Lucas, général 168
Luftwaffe
  à Dunkerque 139
  attaque de Stalingrad 153
  dans la Bataille d'Angleterre 142
  radar, efficacité contre la 141
L'Union soviétique
  envahit la Finlande 137
  inflige une défaite à la Finlande 137
L'Union Soviétique signe un pacte de non agression avec l'Allemagne 136

M

MacArthur, général Douglas 169
Macintosh
  configuration système 6
Major Martin 163
Manche, les allemands attaquent dans la 141
Manœuvre 37
Manstein, maréchal Erich von 154
Marshall, général George
  contrôle des jeeps 126
Marshall, général George C. 77
Mc Auliffe, général 174
Menu de commandes 17
Menu Options 60
Messerschmitt Bf 109 141
Messine 165
Midway 151
Mitraillette Thompson 107
Mitrailleuse calibre .30 refroidie par air 108
Mitrailleuse calibre .50 refroidie par air 109
Mitrailleuse MG42 108
Mitrailleuses
  calibre .30 refroidie par air 108
  calibre .50 refroidie par air 109
  conseils d'utilisation 72
  MG42 108
  pistolet Mitrailleur MP40 107
  Thompson 107
Mitrailleuses refroidies par air 151
Mode Déploiement 44, 50
Mode Pendant le jeu 52
Monte Natale 168
Montgomery, général Bernard
  attaque contre Rommel 159
  description 159
  opérations en Italie 165

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Montgomery, maréchal Bernard
commandant des forces terrestres en Normandie 77
défense de Caen 85
Monty. Voir Montgomery, général Bernard
Moral 18, 23, 35, 51
Moral des soldats 18
Mortier de 81-mm M1 114
Mortiers
60-mm 113
81-mm 114
conseils d'utilisation 72
standard, 8 cm 114
Moscou
campagne allemande en vue de prendre 146
Murdel Atlantique 79
Musique, activation, désactivation 60
Mussolini
est renversé 164
Mustang P-51 162
Mustangs 162

N

Nagasaki 178
Naples, prise de 166
Navires de débarquement, char (LST) 164
Navires, débarquement, char (LCT) 164
Niveau de difficulté 38
Niveau de fatigue des soldats 29, 67
No Man's Land 44
Normandie
avance alliée 87
bocage normand 86
ports artificiels 89

O

Obusier I.G. 18 de 7,5 cm 117
Offensive de bombardement stratégique 171
Okinawa 178
Omaha Beach 82, 83
Opération Anvil 169, 172
Opération Barbarossa 144, 145, 171
Opération Cobra 99
Opération Crusader 144, 156
Opération de bombardement 163
Opération Fortitude 78
Opération Goodwood 98
Opération Husky 163, 164
Opération Lion de Mer 142, 143
Opération Overlord 76, 77, 140, 149, 152, 156, 171
Opération Torch 158, 160
Opération Typhoon 146
Options
musique 60
son 60
Ordre Défendre 21, 48, 73
Ordre en cours 21
tableau du groupe de combat d'infanterie 25
tableau du groupe de combat motorisé 24
Ordre Fumigènes 46, 47, 67
Ordre Se camoufler 49
Ordre Tirer 46
Ordres
Aller à, Aller vite à 46
Aller à, Aller vite à 44, 45
Défendre 48
défendre 21
donnés 44
en cours 21
Se camoufler 49
Tirer, Fumigènes 46
Ordres Aller à, Aller vite à 46
Ordres Aller à, Aller vite à 44, 45
Oschersleben, raid sur 162
Overlord, opération 76, 77, 140, 149, 152, 156, 171

P

P38 103
Parachutistes 164
Paris
libération de 172
prise de 140
Parti national-socialiste 135
Partie en mode Manœuvres 10
Parties
arrêt 58
campagne 40
contrôle 53
décompte des points 42
démarrage 37
enregistrement 59
fin 57
interruption momentanée 56
liste des forces allemandes 38
liste des forces américaines 38
manœuvre 37
mode Déploiement 50
mode Manœuvres 10
mode Pendant le jeu 52
modes 7
niveau de difficulté 38
reprendre 7, 12, 41
résumés des résultats 32
victoires 42

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pas de Calais 79, 86
Patton, général George
offensive en Sicile 164
Patton, général George S.
poussée vers Le Mans 99
Paulus, général Friedrich 153
Pertes 42
Omaha la sanglante 83
Pétain, maréchal 140
Petit Blitz 162
Pistolet Luger P08 103
Pistolet Mitrailleur MP40 107
Pistolet Walther P38 103
Plage Omaha 84
Plage Utah 84
Poche de Falaise 100, 101, 172
Pologne
poussée de l'Armée rouge en 173
prise du monastère de Cassino 169
Ports Mulberries 89
Positions gagnées 17, 42, 43, 67
Programme prêt-bail 149
Puissance de feu
évaluation du groupe de combat motorisé 24, 25
Puissance maritime
des Américains dans le Pacifique 151

R

Radar
efficace contre la Luftwaffe 141
Raid sur Dieppe 149, 150
Réduction de la fenêtre de Close Combat 62
Reichstag 135, 177
Reprendre
campagnes 12
des parties 41
parties 12
Reprendre des parties 7
Réserve de blindés
défense de l'invasion alliée 80
Résumés des résultats 32
Rhénanie occupée par l'Allemagne 135
Rhinotanks 91, 99
Ridgeway, général Matthew
offensive en Sicile 164
opérations en Italie 166
Rome
les Alliés entrent dans 169
marche sur 167
Rommel, général Erwin
blessé 98
campagne d'Afrique du Nord 143, 144
contre-attaque en Afrique du Nord 156
défense du nord de la France 79
description 157
résumé de la campagne de Normandie 99
stratégies relatives aux chars 138
suicide de 157
Roosevelt, Président Franklin D.
lors de la conférence d'Arcadie 150
lors de la conférence de Casablanca 163
programme prêt-bail 149
Royal Air Force (RAF)
contrôle de la (Churchill) 141
défense de la Grande-Bretagne 143
victoire lors de la bataille d'Angleterre 143
Rudeltaktik 150
Rundstedt, maréchal Gerdvon 138

S

Saint-Lô 12, 32, 75, 97, 98
Second front 163
Semi-chenillé 124
Semi-chenillé M3A1 124
Semi-chenillés 70
Sicile
débarquements en 163
fin de la campagne 165
offensive en 164
Soldats
aptitudes et évaluations 22
cartouches 30
condition mentale 34
condition physique 34
conditions 23
contrôle 34
description des actions en cours 26
état de santé 28
état psychologique 29
expérience 35
fonctions au sein du groupe de combat (liste) 28
icône d'arme 29
icônes de grade 26
indicateurs de l'état physique 34
moral 23, 35, 51
niveau de fatigue 29, 67
nom 26
suppression/affichage des soldats tués en action 62
tableaux 26
types de munitions 29
Son
activation et désactivation 60
Sous-marins 150, 152

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Spitfires 141
Staline
  assaut sur Berlin 176
  ordonne une contre-offensive contre l'Allemagne 147
Stalingrad 152, 153, 156
Structures
  bunkers 134
  en bois 132
  en pierre 133
Structures en bois 132
Structures en pierre 133
Structures. Voir Bâtiments 132
Systèmes de convoyage 151

T

Tableau du groupe de combat d'infanterie 25
Tableau du groupe de combat motorisé 23
Tableaux
  du groupe de combat d'infanterie 25
  du groupe de combat motorisé 23
Tableaux relatifs aux soldats 26
Tactique d'assaut frontal 66
Tactique de débordement 65
Tactique de tir sur l'ennemi 65
Tactiques 65
Taranto 165
Tête de pont de Salerne 166
Thucydides 75
Tilburg 138
Tobrouk 144, 157
Torch, opération 158, 160
Traité de Versailles 135
Traité, Versailles 135
Transportation Plan (Plan Transports) 79
Transporteur de troupes blindé SdKfz 250 124
Transporteurs de troupes 124
Troupes orientales 79
Truman, Président Harry S.
  demande aux Japonais de se rendre 178
Types de munitions 29
Typhoon, opération 146

U

Union soviétique
  avancée vers l'Allemagne 173
  campagnes de 1943-44 173
  prise de Berlin 176

V

Vallée des cœurs pourpres 94, 95
Véhicule de reconnaissance blindé 125
Véhicule de reconnaissance blindé SdKfz 231 125
Véhicules
  catégories d'armes 24
  conseils d'utilisation 68
  éléments, description 68
  état 24
  icônes 23
  jeep 126
  Kubelwagen 126
  noms 23
  semi-chenillé 124
  transporteurs de troupes 124
  véhicules de reconnaissance 125
Victoires 42
Victory Program 76
Vidéos, activation, désactivation 61
von Bock, maréchal Fedor 138
von Leeb, maréchal Wilhelm Rittervon 138
von Manstein, maréchal Erich 154
von Rundstedt, maréchal Gerd 138
Vue d'ensemble [début] 8
Vue d'ensemble [fin] 12

W

Wedemeyer, Major Albert 76, 77
Wehrmacht, pertes subies sur le front russe 147
Windows 95
  choix des options 60
  configuration système 6
  installation de Close Combat 5
  sortie de Close Combat 58

Y

Yamamoto, amiral Isoroku 149

Z

Zone correspondant aux actes de bravoure 35
Zone correspondant aux canons détruits 35
Zone correspondant aux chars détruits 35
Zone d'aperçu 16, 61
Zoom avant, arrière
  mode Déploiement 51
  mode Pendant le jeu 52

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Aide-mémoire du clavier

Vous pouvez exécuter des commandes et étendre ou faire défiler la zone d'affichage de Close Combat à l'aide des combinaisons de touches suivantes :

Fonction	Sous Windows 95
Faire défiler la zone d'affichage	Touches de direction
Etendre la zone d'affichage	CTRL+G (ou ALT, O, G)
Activer/désactiver le son	ALT, O, S
Activer/désactiver la musique	ALT, O, M
Activer/désactiver les vidéos	ALT, O, V
Supprimer les arbres	CTRL+T (ou ALT, O, T)
Supprimer les soldats tués au combat	CTRL+K (ou ALT, O, K)
Suspendre Close Combat	F3
Arrêter une partie	CTRL+A (ou ALT, G, A)
Quitter Close Combat	ALT+F4 (ou ALT, G, X)
Obtenir de l'aide	F1
Donner une ordre de déplacement	Sélectionnez un camp, puis appuyez sur Z.
Donner une ordre de déplacement rapide	Sélectionnez un camp, puis appuyez sur X.
Donner une ordre de tir	Sélectionnez un camp, puis appuyez sur C.
Donner une ordre d'envoi de grenades fumigènes	Sélectionnez un camp, puis appuyez sur V.

Microsoft

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France