

Admiral's Editions: ce qui va changer !

Nous sommes à quelques mois ou quelques semaines de la sortie de AE.

Ce jeu représentera une évolution très importante par rapport à WIP.

J'ouvre une nouvelle thématique afin que les amateurs de ce jeu soient préparés dès la sortie de AE aux changements qui s'annoncent.

Je demande aux administrateurs du forum de créer dès à présent une nouvelle rubrique intitulée Admiral's Edition.

Economie, production, logistique

Le pétrole devient une matière première qui doit être transformée dans des **raffineries** (*nouveau*) pour produire du fuel.

Ce fuel sera utilisé directement par les navires mais sera aussi brûlé dans les centres industriels. Ces centres industriels produiront des points d'industrie lourde et du ravitaillement. (inchangé)

De petites raffineries sont disponibles dans les centres de production pétrolière (Bornéo, Sumatra, Java) mais la majorité des raffineries se situe au Japon. Toutefois les capacités de raffinerie du Japon insulaire sont insuffisantes. Il faudra donc expédier du fuel au Japon pour alimenter les HI. A noter que l'Australie n'a pas de raffinerie.

Le Japon peut vivre jusqu'à la fin de 1942 avec les ressources pétrolières de Bornéo. Au-delà il faut absorber Java et Sumatra.

En décembre 1941 le Japon n'a, par contre, que 40 jours d'avance en ressources. Les ressources sont utilisées par l'industrie légère (*nouveau*) et lourde. Sur le court terme le Japon peut vivre jusqu'à la fin de 1942 en s'emparant des ressources de Bornéo et en exploitant Formose, l'Indochine et Sakhalin mais au-delà il devra exploiter les centres de Malaisie.



Bases

Les grands ports deviennent rares et les capacités des petits ports sont très limitées pour accueillir les gros navires. S'emparer d'un port permettant de débarquer suffisamment vite troupes et ravitaillement devient d'une importance vitale à AE.

Les unités ayant des capacités en « naval support », des HQ ayant des capacités navales et des docks flottants améliorent les capacités de déchargement des ports.

La conquête de bases aériennes capables de soutenir des opérations aériennes d'envergure devient plus problématique que dans WIP.

Le surstacking d'avions sur des bases étroites aux capacités insuffisantes est lourdement sanctionné.

L'approvisionnement en torpilles pour avions dépend désormais des HQ qui eux-mêmes doivent être connectés à une source s'approvisionnement capables de les réapprovisionner.

Certaines bases sont reliées à un réseau ferroviaire. Leur importance en est accrue.

Les bases indiquées en jaune sur la carte ont des capacités limitées pour abriter des garnisons.

Un atoll peut loger au maximum 6000 hommes, alors que Tarawa peut héberger 30 000

hommes. La capacité maxi de fortification sur un atoll est de 6.

Ces changements vont profondément modifier le comportement stratégique des joueurs et ralentir le tempo des opérations, rendant ainsi l'ensemble plus réaliste.



LA CHINE

Ce théâtre d'opération a complètement changé.
Les 2 camps doivent maintenir des garnisons dans les grandes villes.
Beaucoup d'unités de guérilla sur les arrières japonais.
Bref un secteur très difficile pour les Japonais



Bataille navale

Une TF peut désormais se déplacer suivant un trajet pas obligatoirement rectiligne. Le joueur indiquera en jouant son tour des hex intermédiaires par lesquels la TF devra passer.

Ce sont les waypoints.

La conséquence est que les interceptions en pleine mer pendant le mouvement d'une TF sont possibles et non plus uniquement à la fin du mouvement.

Voici ce que ça peut donner. A remarquer aussi le détail accru dans la description de la bataille.

Night Time Surface Combat, near Little Andaman at 44,60, Range 15,000 Yards

Japanese Ships

CV Kaga

CV Akagi, Shell hits 1

CVL Ryujo, Shell hits 2, Torpedo hits 1, on fire

CVL Shoho, Shell hits 3, Torpedo hits 1, heavy fires

CVL Zuiho, Shell hits 5, on fire

CS Chitose

CA Tone, Shell hits 2

CL Naka, Shell hits 5, on fire

DD Natsushio, Shell hits 2

DD Amatsukaze, Shell hits 4, heavy fires

DD Natsugumo, Shell hits 7, heavy fires, heavy damage

DD Minegumo

DD Asagumo, Shell hits 1

Allied Ships

CL Birmingham, Shell hits 3

CLAA Capetown, Shell hits 1

DD Arunta, Shell hits 3, Torpedo hits 1, and is sunk

DD Isaac Sweers, Shell hits 2, heavy fires

DD Van Galen

DD Stronghold, Shell hits 4, heavy fires, heavy damage

DD Electra, Shell hits 6, Torpedo hits 1, and is sunk

DD Encounter

DD Express, Shell hits 7, heavy fires

DD Fortune
DD Griffin, Shell hits 2, on fire

Maximum visibility in Overcast Conditions and 14% moonlight: 1,000 yards

CONTACT: Allies radar detects Japanese task force at 30,000 yards

Range closes to 25,000 yards...

Range closes to 20,000 yards...

Range closes to 15,000 yards...

Allies open fire on surprised Japanese ships at 15,000 yards

CL Birmingham fires at CL Naka at 15,000 yards

DD Fortune fires at CL Naka at 15,000 yards

CL Birmingham fires at CVL Ryujo at 15,000 yards

DD Electra fires at DD Natsushio at 15,000 yards

DD Stronghold fires at DD Natsushio at 15,000 yards

DD Van Galen fires at DD Natsushio at 15,000 yards

DD Arunta fires at DD Natsugumo at 15,000 yards

Range closes to 11,000 yards

CL Birmingham engages CV Akagi at 11,000 yards

DD Griffin engages CVL Zuiho at 11,000 yards

DD Stronghold engages CVL Shoho at 11,000 yards

DD Fortune engages CVL Ryujo at 11,000 yards

DD Natsugumo engages DD Encounter at 11,000 yards

DD Natsugumo engages DD Stronghold at 11,000 yards

DD Isaac Sweers engages DD Minegumo at 11,000 yards

DD Natsugumo engages DD Arunta at 11,000 yards

DD Fortune engages DD Amatsukaze at 11,000 yards

DD Natsushio engages DD Stronghold at 11,000 yards

Range closes to 7,000 yards

DD Fortune engages CV Akagi at 7,000 yards

DD Griffin engages CVL Zuiho at 7,000 yards

DD Griffin engages CVL Shoho at 7,000 yards

DD Express engages CVL Ryujo at 7,000 yards

CL Birmingham engages CA Tone at 7,000 yards

DD Electra engages CL Naka at 7,000 yards

DD Asagumo engages DD Electra at 7,000 yards

DD Natsugumo engages DD Isaac Sweers at 7,000 yards

DD Natsugumo engages DD Encounter at 7,000 yards

DD Natsushio engages DD Fortune at 7,000 yards

CL Birmingham engages CV Akagi at 7,000 yards

CLAA Capetown engages CL Naka at 7,000 yards

DD Natsushio engages DD Griffin at 7,000 yards

DD Fortune engages CVL Shoho at 7,000 yards

DD Express engages DD Asagumo at 7,000 yards

CL Birmingham engages CA Tone at 7,000 yards

DD Electra sunk by DD Amatsukaze at 7,000 yards

DD Stronghold engages CS Chitose at 7,000 yards

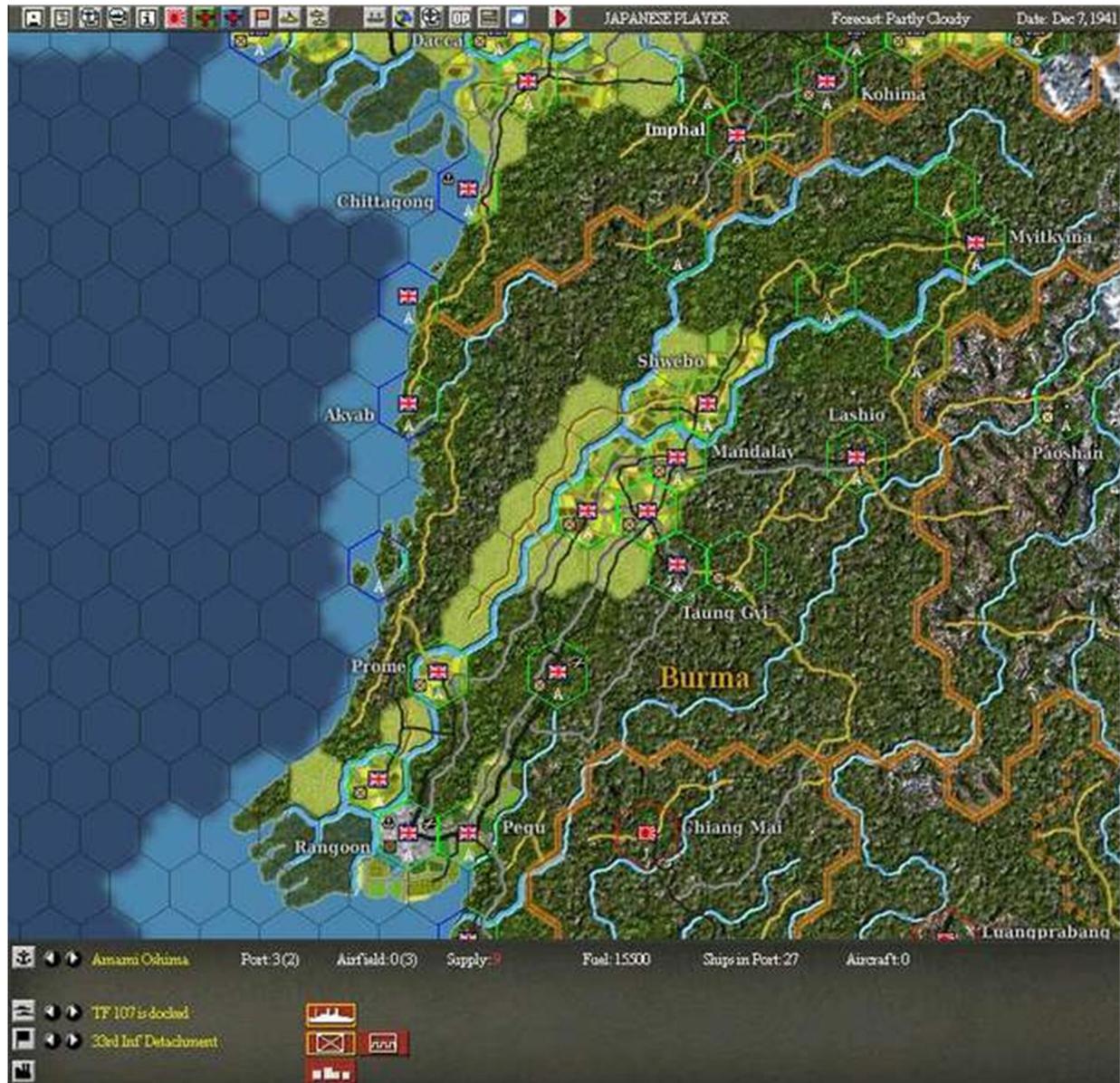
DD Asagumo engages DD Griffin at 7,000 yards

DD Asagumo engages DD Arunta at 7,000 yards

DD Griffin engages DD Amatsukaze at 7,000 yards
DD Natsushio engages DD Express at 7,000 yards
Range increases to 11,000 yards
CL Birmingham engages CL Naka at 11,000 yards
DD Griffin engages CVL Zuiho at 11,000 yards
DD Isaac Sweers engages CVL Shoho at 11,000 yards
DD Express engages CVL Ryujo at 11,000 yards
DD Encounter engages CA Tone at 11,000 yards
CL Naka engages CL Birmingham at 11,000 yards
DD Van Galen engages CS Chitose at 11,000 yards
DD Asagumo engages DD Express at 11,000 yards
DD Amatsukaze engages DD Arunta at 11,000 yards
DD Natsugumo engages DD Express at 11,000 yards
DD Amatsukaze engages DD Isaac Sweers at 11,000 yards
Range increases to 14,000 yards
CL Naka engages CLAA Capetown at 14,000 yards
DD Griffin engages CVL Zuiho at 14,000 yards
DD Express engages CVL Shoho at 14,000 yards
DD Amatsukaze engages DD Express at 14,000 yards
CLAA Capetown engages CA Tone at 14,000 yards
DD Stronghold engages CL Naka at 14,000 yards
DD Natsushio engages DD Van Galen at 14,000 yards
DD Isaac Sweers engages DD Asagumo at 14,000 yards
DD Minegumo engages DD Arunta at 14,000 yards
DD Express engages DD Amatsukaze at 14,000 yards
CV Akagi screened from combat
DD Arunta sunk by CV Kaga at 14,000 yards
DD Express engages CVL Zuiho at 14,000 yards
DD Griffin engages CVL Shoho at 14,000 yards
DD Express engages CA Tone at 14,000 yards
CLAA Capetown engages CL Naka at 14,000 yards
DD Natsushio engages DD Van Galen at 14,000 yards
DD Minegumo engages DD Express at 14,000 yards
DD Express engages DD Natsushio at 14,000 yards
Range increases to 19,000 yards
CA Tone engages CL Birmingham at 19,000 yards
DD Griffin engages CV Kaga at 19,000 yards
DD Natsushio engages DD Express at 19,000 yards
DD Amatsukaze engages DD Encounter at 19,000 yards
DD Minegumo engages DD Stronghold at 19,000 yards
DD Isaac Sweers engages DD Amatsukaze at 19,000 yards
Range increases to 24,000 yards
CV Akagi , CV Kaga , CVL Zuiho ,
CVL Shoho screened from combat
- escorted by DD Minegumo , DD Natsugumo
CL Birmingham engages CL Naka at 24,000 yards
CA Tone engages DD Griffin at 24,000 yards
CL Birmingham engages DD Asagumo at 24,000 yards
DD Isaac Sweers engages CV Akagi at 24,000 yards

Le théâtre birman

Le terrain est beaucoup plus détaillé que dans WIP et rend bien compte des difficultés logistiques rencontrées par les belligérants.



Le théâtre Java Bornéo Sumatra

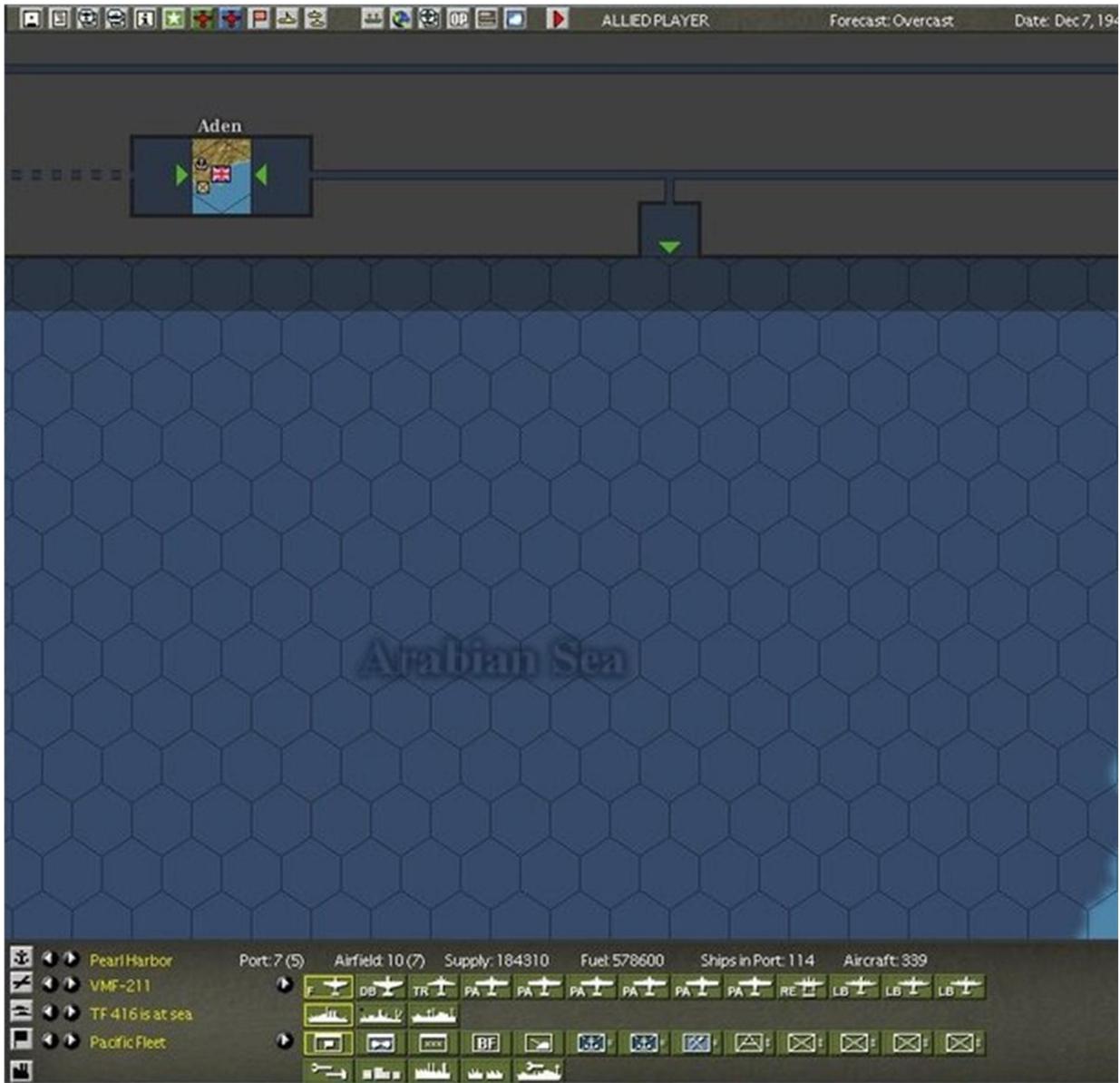
L'augmentation de l'échelle aboutit à une dilution des unités sur la carte. L'échelle des unités passe au bataillon ou au régiment. Le montage de multiples opérations de débarquement impliquant peu d'unités et de navires deviendra la norme. De nombreuses escarmouches en résulteront. La furtivité des convois sera à organiser par les joueurs pour monter des raids et des opérations surprises.



La Nouvelle Guinée



Aden



A noter le rail de transfert des renforts entre l'Afrique du Sud, le Moyen-Orient et Aden.
