

Devenons des as de l'économie à AE !

J'ouvre une série de posts sur le fonctionnement du système économique de AE. Merci à chacun d'y apporter vos contributions et remarques pour que nous enrichissions mutuellement ce sujet.

Le système économique de AE a radicalement changé par rapport à WITP. Chaque point de capacité d'industrie lourde (HI) consomme 20 tonnes de ressources et 2 tonnes de fuel.

Les industries légères (LI) consomment 15 tonnes de ressources par point de capacité industrielle.

Les raffineries transforment le pétrole. Un point de capacité de raffinerie consomme 10 tonnes de pétrole et produit en échange 9 tonnes de fuel et une tonne de supply.

1 point de capacité de production de ressources donne 20 tonnes.

1 point de capacité de production de pétrole fournit 10 tonnes.

Pour réparer un point de capacité 1000 points de ravitaillement sont nécessaires.

L'opportunité d'agrandir ou réparer les installations industrielles doit se raisonner en terme de retour sur investissement.

Les ressources:

Le Japon débute la guerre en contrôlant suffisamment de zones de production ou de stocks où il trouvera les ressources nécessaires pour alimenter son effort de guerre jusqu'à la fin des hostilités.

Le problème est que la principale zone où ces ressources sont utilisées, l'île de Honshu, est déficitaire.

Le Japon insulaire doit importer mensuellement 3.4 millions de tonnes de ressources. Au début de la guerre Honshu dispose d'un peu plus d'un mois de réserve. Il est impératif dès les premiers jours des hostilités d'importer quotidiennement 112 000 tonnes de ressources.

Ces ressources, une fois transformées, généreront mensuellement dans le Japon insulaire 416 000 points de HI et 695 000 tonnes de supply soient 95% de la production totale de L'Empire nippon.

Le pétrole:

La production pétrolière contrôlée par le Japon au début de la guerre est anecdotique avec 67 200 tonnes/mois alors que les besoins s'élèvent à 316 500 tonnes. Les régions déficitaires en pétrole sont le Japon insulaire, la Chine, la Corée, la Mandchourie et l'Indochine. Le Japon a suffisamment de stock pour faire tourner ses raffineries pendant 13 mois. (fin décembre 1942)

Ces raffineries généreront mensuellement 285 000 tonnes de fuel et 31 650 tonnes de supply.

Si les réserves de pétrole sont complètement épuisées (scénario catastrophique) la production de fuel et supply n'est plus que 21 % de ce qu'elle était. Ce fuel est alors entièrement absorbé par la HI qui ne tourne plus qu'à 15 % de sa capacité. La production de supply chute aussi à 15 % de la capacité. Plus aucun carburant n'est alors disponible pour la flotte.

De l'intérêt des Indes néerlandaises:

Heureusement, le Japon pendant sa phase d'expansion va récupérer de nouvelles capacités de production pétrolière et de raffinerie à Bornéo, dans les Indes néerlandaises et en Malaisie. Les capacités de production pétrolière endommagées doivent être réparées le plus rapidement possible.

La décision de réparer les raffineries sera prise en fonction de la situation stratégique. Le Japon insulaire dispose de capacité de raffinage excédentaire au Japon. Le joueur japonais aura donc le choix d'expédier au Japon soit du pétrole pour faire tourner ses raffineries ou du fuel produit dans ces conquêtes pour faire tourner ses HI.

L'expédition de fuel au Japon serait plus rentable en améliorant l'efficacité du système de 10%.

Le Japonais peut alors agrandir ses raffineries dans ses zones de conquête pour transformer le pétrole sur place.

L'avantage est de pouvoir expédier tant par cargo ou tanker du fuel au Japon alors qu'on ne peut pas charger de pétrole dans un cargo.

Un autre avantage est de pouvoir couvrir les besoins en carburant de la flotte sur place sans avoir à organiser des exportations de fuel du Japon.

Besoins en fuel:

Une fois la phase d'expansion terminée les besoins en fuel de la HI sur l'ensemble des territoires conquis sont de 14 200 tonnes/jour.

Les besoins de la flotte marchande sont estimés grossièrement à 9000 tonnes de fuel/jour.

Restent environ 1100 tonnes/jour pour les besoins de la flotte incluant les missions des bâtiments de servitude: dragueurs, escorteurs etc...

Ces calculs très approximatifs soulignent le fait que les Japonais sont très courts en fuel pour leur flotte de combat.

Le KB avec ses 6 PA, 15 DD, 2CA et 2 BB consomme en vitesse de croisière 224 tonnes de fuel par hex traversé. Un raid lancé à partir de Truk dans une île quelconque du Pacifique située à 50 hex de distance consommera avec les opérations sur place 34 000 tonnes de fuel.

De quoi réfléchir avant de lancer une opération et de vérifier sa pertinence.

Les conséquences de cette situation sont particulièrement bien illustrées dans le scénario Guadalcanal que je suis en train de jouer où 4 PA et le Yamato sont immobilisés à Truk faute de carburant. Le poids de la guerre repose alors dans le sud ouest Pacifique sur les sous marins, les destroyers, quelques croiseurs légers et un ou deux croiseurs lourds avec quelques rares incursions des grosses bailles.

Micke

<http://www.campaigns-france.org/index.php>