

Voici le nouvel écran d'une base.

La grande nouveauté c'est la possibilité de régler le flux de ravitaillement arrivant sur la base.  
A noter aussi les limites de capacité du port.



Pour faciliter les opérations portuaires une nouvelle unité de génie fait son apparition

[url=http://imageshack.us] Une vue d'un QG.

A remarquer que l'approvisionnement en torpilles dépend désormais de ces unités.

Quand les stocks sont épuisés il faut presser le bouton et contre une forte dépense en supply le stock se reconstitue.

34 - 11th Air Fleet, Air HQ  
(98/100)  
Attached to: **Southern Army**  
IJ Navy unit  
Command Radius: 5  
Commander: **VADM Takahara, Nishizo**  
Leadership: 54 - Inspiration: 62  
Admin: 58 Aggression: 52 Land: 20  
Experience: 70  
Morale: 63

Disruption: 0  
Fatigue: 3

Supplies: 188  
Supplies Required: 178

Support: 36  
Support Required: 0  
Assault Strength: 0

Troop Load Cost: 1440  
Cargo Load Cost: 1620  
Total Load Cost: 3060

Unit Organization

Disband Unit

No replacements Show unit TOE Show ground units with same HQ Prev/Next Ground Unit Back Exit

This unit is composed of:

Aviation Support	(3)	x 141
Motorized Support	(0)	x 36
Torpedo Ordnance		x 100

Infantry: 0  
Vehicles: 36  
Guns: 0  
Other Troops: 1965

Set Destination Hex  
March Objective: None

March Direction:  
March Distance:  
Distance Traveled:

Select Operations Mode

Combat Strategic Move  
Move Rest/Training  
Reserve

Combat Orders  
Defend

Set All To This OpMode  
Set All To This Combat Orders  
Set All To Follow  
Set All To March

Set Future Objective Set All Takao (16)

Une unité japonaise de soutien aérien. A remarquer les observateurs censés donner l'alerte à l'arrivée d'un raid aérien.

Le délai d'avertissement souvent court ne permet pas à une CAP de s'organiser en totalité.

4773 - 4th JAAF AF Bn , Engineer Unit  
(88/100)  
Attached to: **Southern Army**  
IJ Army unit

Commander: **COL Miyauchi G.**  
Leadership: 48 - Inspiration: 36  
Admin: 56 Aggression: 49 Land: 64  
Experience: 40  
Morale: 56

Disruption: 5  
Fatigue: 13

Supplies: 83  
Supplies Required: 73

Support: 23  
Support Required: 24  
Assault Strength: 0

Troop Load Cost: 696  
Cargo Load Cost: 110  
Total Load Cost: 806

Unit Organization

Disband Unit

No replacements Show unit TOE Show ground units with same HQ Prev/Next Ground Unit Back Exit

This unit is composed of\*:

7.7mm T99 AAMG	(1)	x 9
Aviation Support	(3)	x 21
Engineers	(0)	x 12
Support	(5)	x 23
Sound Detector (J)	(0)	x 1
Observer Squad	(0)	x 2

Infantry: 0  
Vehicles: 0  
Guns: 10  
Other Troops: 679

Set Destination Hex  
March Objective: None

March Direction:  
March Distance:  
Distance Traveled:

Select Operations Mode

Combat Strategic Move  
Move Rest/Training  
Reserve

Combat Orders  
Defend

Set All To This OpMode  
Set All To This Combat Orders  
Set All To Follow  
Set All To March

Set Future Objective Set All Takao (14)

[Do fish get thirsty? Take the dumb test now.](#)

Un changement important provient des règles de stacking sur les atolls et les îles. Par exemple

Midway ne pourra pas contenir plus de 6000 hommes soit environ de quoi loger un régiment, une base aérienne et quelques unités de soutien (artillerie côtière, DCA, génie)

Le niveau de fortification ne pourra dépasser 6.

En cas de dépassement que se passera t-il ?

Pour son ravitaillement d'entretien une division US aura besoin de 39 tonnes de supply/jour, soient 1100 tonnes/mois.

En combat les besoins passent à 80t/jour soient 2200 tonnes/mois.

Sur une île ou un atoll en cas de surstacking les besoins en ravitaillement sont augmentés de 20% pour chaque surstacking dépassé de 10%.

Une division de 13 000 hommes entassée à Midway consommera 3800 supply/mois et en combat 7600/mois.

2 divisions (26 000 hommes) passeront à une consommation de 14 000 points/mois ou 28 000 en combat.

Ces règles sont valables autant pour l'attaquant que le défenseur.

Conclusion: il sera nettement plus difficile de défendre des atolls et plus facile de les prendre.

Les prendre avec 2 divisions sera possible mais au prix d'une énorme consommation en supply.

La défense et la conquête des atolls passera désormais par la maîtrise de leur espace aérien. De belles batailles de porte-avions en perspective !

La conquête et l'occupation des grandes îles est la clé: Hawaï, Nouvelle-Calédonie, Fidjis, Mariannes

3125 - 10th Shipping Engineer Regiment, Engineer Unit (100/100)  
 Attached to: **General Defenos(R)**  
 U Army unit

Commander: **COL Handa, H.**  
 Leadership: 52 - Inspiration: 55  
 Admin: 45 Aggression: 55 Land: 52  
 Experience: 50  
 Morale: 55

Disruption: 0  
 Fatigue: 5

Supplies: 64  
 Supplies Required: 87

Support: 36  
 Support Required: 15  
 Assault Strength: 0

Troop Load Cost: 984  
 Cargo Load Cost: 9  
 Total Load Cost: 993

This unit is composed of:  
 Naval Support (0) x 36  
 Engineers (0) x 12  
 7.7mm T99 AAMG (0) x 3  
 Support (0) x 36

Infantry: 0  
 Vehicles: 0  
 Guns: 3  
 Other Troops: 993

Set Destination Hex  
 March Objective: None

March Direction:  
 March Distance:  
 Distance Traveled:

Select Operations Mode  
 Combat  
 Move  
 Reserve

Strategic Move  
 Rest/Training

Combat Orders  
 Defend

Set All To This OpMode  
 Set All To This Combat Orders  
 Set All To Follow  
 Set All To March

Set Future Objective  
 Nagoya (0)

Set All

Unit Organization  
 Disband Unit

No replacements Show unit TOE Show ground units with same HQ Prev/Next Ground Unit Back Exit

Il sera désormais possible de donner des ordres à toutes les unités présentes dans le même hex avec ce tableau. Pratique et rapide !

Japanese Ground Units at Aparri

Type	Name	Attached to	Load cost	Assault	Supplies	Move	Pack	Combat	Target
ENG	28th JAAF AF Bn	Southern Army	830	0	88	Combat	0	Defend	Pescadores/24
ENG	2nd Naval Const Bn	Combined Fleet	968	0	94	Combat	0	Defend	Takao/31
ENG	3rd Naval Const Bn	Combined Fleet	956	0	94	Combat	0	Defend	Takao/35
ENG	40th JAAF AF Bn	Southern Army	820	0	88	Combat	0	Defend	Pescadores/33
ENG	56th Const Co	Southern Army	328	0	41	Combat	0	Defend	Vigan/29
ENG	8th JAAF AF Bn	Southern Army	830	0	89	Combat	0	Defend	Takao/30
ENG	9th Field AF Const Bn	Southern Army	765	0	58	Combat	0	Defend	Vigan/31

Location: Aparri  
 Fortifications (0)

Assault Strength: 0  
 Garrison: 0 / 0

Engineers: 146  
 Engineer Vehicles: 8  
 Infantry: 0

Vehicles: 5  
 Guns: 42  
 Second Line Troops: 4542

Supplies: 23690  
 Supplies Required: 1716

Allow replacements for units on this list No replacements for units on this list Back Exit

Une base navale disposera de points d'opération tout comme les navires.

Il faudra compter 2 jours pleins pour réapprovisionner en mazout, munitions et torpilles une escadre aéronavale composée de 2 PA + escorte au lieu d'une demi journée comme dans le WIP actuel.

Cette contrainte se cumule avec les limitations d'accueil des ports en fonction du tonnage des navires.

La mise au point de AE n'en finit pas. Les équipes travaillant sur cette simulation très complexe ont éliminé depuis le début de l'année une demi douzaine de gros bugs. Un bug semble difficile à retirer: le ravitaillement de l'URSS arrive dans les bases japonaises. Un peu gênant quand même.

Les informaticiens travaillent encore sur l'éditeur.

Les concepteurs se gardent bien de donner une date de sortie.

Le chargement et le ravitaillement des navires dans les ports devient beaucoup plus réaliste. Sur le papier ça se complexifie mais tout est très logique et avec un peu de bon sens tout devient limpide.

Désormais chaque arme ou munition a un coût de réarmement (ou de chargement si vous préférez).

Le tableau ci dessous donne les coûts de réarmement par type de munitions.

Le port doit avoir une capacité de chargement équivalente pour permettre le réapprovisionnement du navire.

Le tableau donne par taille de port les munitions qu'il est possible de charger. Un port de taille 7 a une capacité de chargement de 5500 points, alors que port de taille 6 n'a plus qu'une capacité de 700 points.

On voit dans le tableau que réapprovisionner un cuirassé de la classe Yamato en obus de 460 mm coûte 6440 points. Le réarmement de ces cuirassés géants n'est possible que dans un port de taille >7.

Le réarmement en torpilles de calibre 61 cm d'un navire coûte 2160 points de chargement. Ce réarmement n'est pas possible dans un port de taille <7 sans amener des moyens logistiques supplémentaires

Ainsi il est possible de compenser le manque de capacité d'un port en y ancrant des navires ravitailleurs AD, AS, AKE, AE, AGP.

Il suffit alors que la capacité du navire soit supérieure ou égale au coup de réarmement de la munition correspondante

Il est aussi possible de renforcer la capacité d'un port par des « naval support squad ». Chaque squad apporte 5 points de capacité supplémentaire.

Ainsi pour qu'un port de taille 6 puisse charger des torpilles il faut le soutien de 292 naval support squad.

Le réapprovisionnement d'un navire en munition implique une dépense en supply.

Pour 16 torpilles cela coûte le coût de chargement soit  $2160 \times 16 / 2000$  soient environ 17 tonnes (ou points de supply)

Comme dans WIP les sorties des avions basés sur les porte-avions coûtent des points de sortie ce qui correspond au kérosène pour avions.

Une sortie normale coûte 500 points de réarmement et une sortie pour des avions torpilleurs 1500 points de réarmement.

Le tonnage de supply prélevé dans le port sera nombre de sorties \* 500 (ou 1500) / 2000.

Rearm Level-->	5500	700	300	110	40	25	15		
	Rearm Cost	Port-7 +Nav Sup	Port-6 +Nav Sup	Port-5 +Nav Sup	Port-4 +Nav Sup	Port-3 +Nav Sup	Port-2 +Nav Sup	Port-1 +Nav Sup	Tenders
Guns									
46cm/45 T94*	6440	y	188	1148	1228	1266	1280	1283	1285
16in/50 Mk 7	5400	y	940	1020	1058	1072	1075	1077	AE, AKE
40cm/45 3YT	4500	y	760	840	878	892	895	897	AE, AKE
16/45 Mk 5	4480	y	756	836	874	888	891	893	AE, AKE
15in/42 Mk I	3876	y	636	716	754	768	771	773	AE, AKE
14in/45 Mk VII	3180	y	496	576	614	628	631	633	AE, AKE
14in/45 Mk 8	3000	y	460	540	578	592	595	597	AE, AKE
36cm/45 41YT	2970	y	454	534	572	586	589	591	AE, AKE
12in/50 Mk 7	2280	y	316	396	434	448	451	453	AE, AKE
8in/55 Mk 12	670	y	y	74	112	126	129	131	AE, AKE
20cm/50 3YT	550	y	y	50	88	102	105	107	AE, AKE
8in/55 Mk 9	540	y	y	48	86	100	103	105	AE, AKE
8in/50 Mk VIII	512	y	y	38	81	95	98	100	AE, AKE
6in/50 Mk XXIII	224	y	y	y	23	37	40	42	AE, AKE
6in/53 Mk 12	210	y	y	y	20	34	37	39	AE, AKE
15cm/50 41YT	200	y	y	y	18	32	35	37	AE, AKE
5in/38	110	y	y	y	y	14	17	19	AE, AKE, AG*
12.7cm/50 3YT	102	y	y	y	y	13	16	18	AE, AKE, AG*
4.7in/45	100	y	y	y	y	12	15	17	AE, AKE, AG*
4in and 10cm	60	y	y	y	y	4	7	9	AE, AKE, AG*
3in and 8cm	26	y	y	y	y	y	1	3	AE, AKE, AG*
Torpedoes									
61cm T-93	2160	y	292	372	410	424	427	429	AE, AKE, AD, AS
53cm T-95	1790	y	218	298	336	350	353	355	AE, AKE, AD, AS
53cm T-92	1330	y	126	206	244	258	261	263	AE, AKE, AD, AS
45cm T-91	1060	y	72	152	190	204	207	209	AE, AKE, AD, AS
21in	1620	y	184	264	302	316	319	321	AE, AKE, AD, AS
21in Mk 14	1290	y	118	198	236	250	253	255	AE, AKE, AD, AS
18in	1090	y	78	158	196	210	213	215	AE, AKE, AD, AS
CAG Rearm									
Sorties	500	y	y	40	78	94	97	99	AE, AKE
Torp Sorties	1500	y	160	240	278	292	295	297	AE, AKE

Je suis assez optimiste. Quand WIP est sorti en juin 2004 cette simulation a paru à beaucoup monstrueuse. De mon côté il faut reconnaître qu'il m'a fallu à peu près un an pour maîtriser la bête.

Pour AE ce sera sans doute plus rapide pour ceux qui ont déjà les acquis de WIP.

Petit à petit les mécanismes du jeu deviennent des automatismes. On se concentre alors véritablement sur le jeu lui même avec une réflexion que l'on peut découper en phases:

- replay
- préparation des ripostes et mouvement dans les zones chaudes de la carte
- analyse des renseignements sur l'ennemi acquis pendant le tour.
- élaboration de la stratégie, des plans et des opérations à long terme
- mise en condition des unités pour préparer les nouvelles opérations
- organisation de l'économie et de la logistique en relation avec les opérations en cours et les

nouvelles opérations prévues.

- passage en revue des principales unités pour vérifier si des ordres importants n'ont pas été oubliés
- envoi du tour à l'adversaire
- prise de notes pour l'AAR.

Ce qui paraît clair c'est que la progression des Japonais sur la carte va se ralentir en raison de la logistique qu'il faudra faire suivre et de l'énormité de la carte. Il y aura beaucoup de nouvelles bases à conquérir. Place à de petites opérations de quelques navires pour aller s'emparer de ports obscurs au fond de la mer de Java avec des embuscades toujours possibles car le repérage de l'ennemi sera plus difficile et le FOW accru.

Micke

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