

Les navires dans AE

De nombreuses catégories de navires nouvelles apparaissent

Dans la guerre des mines font leur apparition:

les CM: mouilleurs de mines classiques (ex ML)

les CMc: mouilleurs de mines côtiers

les ACM: mine tender servent à entretenir les barrages de mines en réduisant le rythme de disparition de ces engins à raison de 150 mines/jour.

Les DMS (destroyers convertis en dragueurs de mines), les AM (ex MSW) et les AMc (dragueurs de mines côtiers) servent à nettoyer les champs de mines.

Les mines deviennent une denrée rare. Elles sont fabriquées en nombre limité dans des usines spécifiques dédiées à cette fabrication.

Voici un cargo classique de la marine marchande japonaise xAKL (le x indique la marine marchande)

The screenshot displays the game interface for a Japanese player. The main map shows the Korean peninsula and surrounding islands like Ulleungdo and Aomashima. A detailed window for the ship 'xAKL Heizan Maru (Kiso-E Cargo Class)' is open, showing its stats and equipment. The ship is assigned to 'General Defence' and is anchored at Tokyo. The interface also shows various game elements like ports, airfields, and supply levels.

Ship Details:

- Ship: xAKL Heizan Maru (Kiso-E Cargo Class)
- U Navy, Anchored at Tokyo
- Assigned To: General Defence
- Crew Experience - Day/Night: 21 / 14
- Captain: CPT Kozumi K.
- Leadership/Inspiration: 14 / 14

Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
12cm/12 Short Gun	x1	R	(1)	0	6,000*	50	12 (12)
13.2cm Type 93 AAMG	x2	FS	(1)	0	3,000*	8	18 (18)
13.2cm Type 93 AAMG	x2	LS	(1)	0	3,000*	8	18 (18)

Ship Statistics:

- Max Speed: 11 (3)
- Cruise Speed: 8 (2)
- Maneuver: 27
- Anti-Aircraft: 46
- Anti-Submarine: None
- Endurance: 6000 (1.50)
- Fuel: 428 (100%)
- Tonnage: 830
- Durability: 3
- Armor/Belt/Deck/Tower: 0/0/0
- System Damage: 0
- Flood Damage: 0
- Engine Damage: 0
- Fire: 0
- Aircraft Capacity/Used: 0
- Troop Capacity: 0
- Cargo Capacity: 795
- Victory Value: 1
- Automatic Convoy: No
- Under Repair: No

Game Interface Elements:

- Top Bar: JAPANESE PLAYER, Forecast: Partly Cloudy, Date: Dec 7, 1941, Moonlight: 83%
- Bottom Bar: Tokyo (Port: 10/9, Airfield: 10/7, Supply: 201920, Fuel: 327700, Ships in Port: 37, Aircraft: 53), 9th Sentai, General Defence
- Map Labels: Genzan, Keijo, Gunzan, Ulleungdo, Aomashima, mi Oshima

Ce cargo peut être reconverti suivant différentes possibilités:


-PB navire patrouilleur ce qui demandera 15 jours de délai dans n'imorte quel port. Il suffit d'ajouter des lance-grenades et des canons.

PBKiso xPB (12/41)

Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Armo
8cm/40 Type 88 Gun	x 1	R	(1)	0	12,000	20	12
25mm Type 96 AA Gun	x 2	F	(1)	0	4,000	15	24
132mm Type 93 AAMG	x 2	RS	(1)	0	3,000	8	24
132mm Type 93 AAMG	x 2	LS	(1)	0	3,000	8	24
Type 95 Depth Chrg	x 2	C	(1)	0	NA	NA	4
Type 95 Depth Chrg	x 1	R	(1)	0	NA	NA	6

Options: PB AG ACM AMc

➔ Convert to Kiso xPB class PB




Max Speed	11
Cruise Speed	9
Maneuver	27
Anti-Aircraft:	48
Anti-Submarine:	3
Endurance	6000
Fuel	428
Belt Armor	0
Deck Armor	0
Tower Armor	0
Tonnage:	830
Durability	3
Aircraft Capacity	0
Troop Capacity	0
Cargo Capacity	330
Fuel/Oil Capacity	0

Upgrade System Damage:	1
Upgrade Engineering Damage:	0
Upgrade Floatation Damage:	0
Minimum Conversion Delay:	15
Minimum Shipyard Size:	0

➔ Back
➔ Exit

AG: navire auxiliaire= cargo mieux armé
ou ACM ou AMc.

AG Kiso AG (12/41)



Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
8cm/40 Type 88 Gun	x1	R	(1)	0	12,000	20	12
13.2mm Type 93 AAMG	x2	RS	(1)	0	3,000	8	18
13.2mm Type 93 AAMG	x2	LS	(1)	0	3,000	8	18

Max Speed	11
Cruise Speed	8
Maneuver	27
Anti-Aircraft:	30
Anti-Submarine:	None
Endurance	6000
Fuel	428
Belt Armor	0
Deck Armor	0
Tower Armor	0
Tonnage:	830
Durability	3
Aircraft Capacity	0
Troop Capacity	0
Cargo Capacity	790
Fuel/Oil Capacity	0
Upgrade System Damage:	1
Upgrade Engineering Damage:	0
Upgrade Floatation Damage:	0
Minimum Conversion Delay:	10
Minimum Shipyard Size:	0


Options: **PE AG ACM AMc**

➔ Convert to Kiso AG class AG

➔ Back ➔ Exit

De plus gros cargos peuvent être convertis en AKE = transport d'avions voyageant non démontés. La conversion prend 21 jours dans un port de taille 5.

AKE Aden AKE (12/41)



Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
12cm/45 10YT Gun	x1	F	(1)	0	17,000	50	12
8cm/40 Type 88 Gun	x1	R	(1)	0	12,000	20	12
25mm Type 96 AA Gun	x2	F	(1)	0	4,000	15	24
25mm Type 96 AA Gun	x2	R	(1)	0	4,000	15	24
13.2mm Type 93 AAMG	x3	RS	(1)	0	3,000	8	24
13.2mm Type 93 AAMG	x3	LS	(1)	0	3,000	8	24

Max Speed	12
Cruise Speed	10
Maneuver	20
Anti-Aircraft:	101
Anti-Submarine:	None
Endurance	9400
Fuel	1146
Belt Armor	0
Deck Armor	0
Tower Armor	0
Tonnage:	4875
Durability	15
Aircraft Capacity	0
Troop Capacity	0
Cargo Capacity	3736
Fuel/Oil Capacity	0
Upgrade System Damage:	2
Upgrade Engineering Damage:	0
Upgrade Floatation Damage:	0
Minimum Conversion Delay:	21
Minimum Shipyard Size:	5

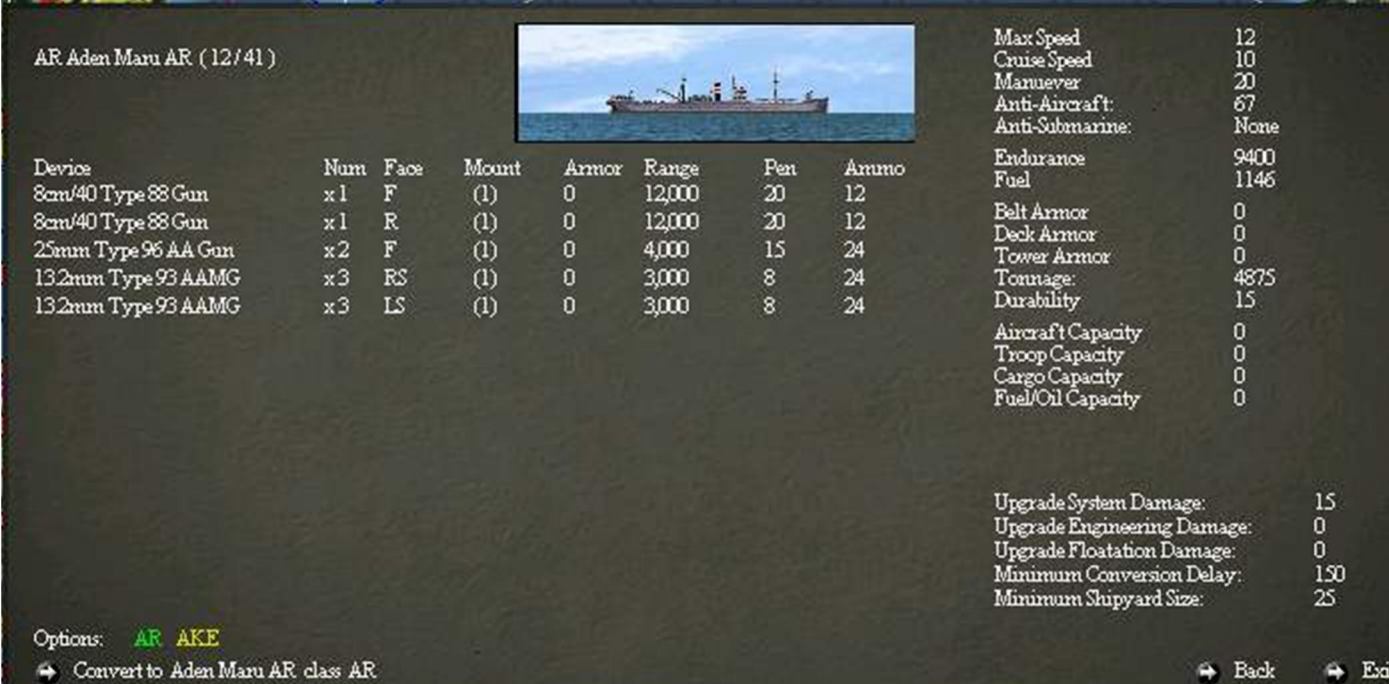
Only Conversion Available for xAK Brasil Maru

➔ Convert to Aden AKE class AKE

➔ Back ➔ Exit

En navire atelier: AR. Seules quelques classes de cargos peuvent être reconverties en AR. L'opération prend 150 jours dans un chantier de taille 25.

AR Aden Maru AR (12 / 41)



Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
8cm/40 Type 88 Gun	x 1	F	(1)	0	12,000	20	12
8cm/40 Type 88 Gun	x 1	R	(1)	0	12,000	20	12
25mm Type 96 AA Gun	x 2	F	(1)	0	4,000	15	24
132mm Type 93 AAMG	x 3	RS	(1)	0	3,000	8	24
132mm Type 93 AAMG	x 3	LS	(1)	0	3,000	8	24

Max Speed	12
Cruise Speed	10
Maneuver	20
Anti-Aircraft:	67
Anti-Submarine:	None
Endurance	9400
Fuel	1146
Belt Armor	0
Deck Armor	0
Tower Armor	0
Tonnage:	4875
Durability	15
Aircraft Capacity	0
Troop Capacity	0
Cargo Capacity	0
Fuel/Oil Capacity	0
Upgrade System Damage:	15
Upgrade Engineering Damage:	0
Upgrade Floatation Damage:	0
Minimum Conversion Delay:	150
Minimum Shipyard Size:	25

Options: **AR AKE**

↔ Convert to Aden Maru AR class AR

↔ Back ↔ Exit

Réarmement des navires

Les très gros navires: port de taille ≥ 8

Les torpilles port de taille ≥ 7

Il est possible d'opérer dans des ports plus petits si ils ont un naval HQ et/ou une grande base navale. (unité génie et soutien naval)

Les navires AKE et AE peuvent aussi réarmer les gros navires dans des ports disposant de ravitaillement.

Réparations de navires:

Les AR réparent les dommages dans les machines et les dégâts mineurs dans les moteurs et la coque.

Les ARD (docks flottants) réparent les grosses voies d'eau.

Sur les grands navires les gros dégâts en dehors des voies d'eau ne sont réparables que dans des chantiers de réparation.

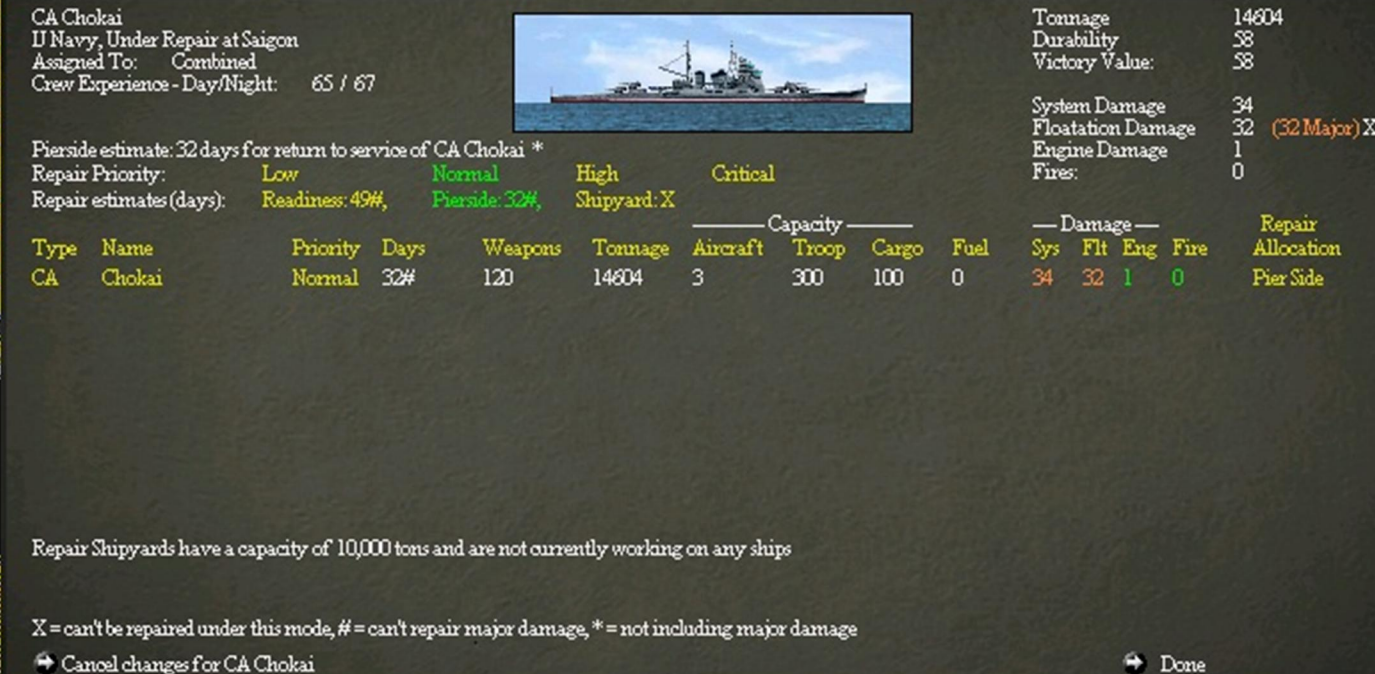
En dehors des chantiers un port de taille 1 ne pourra réparer qu'un navire de 100 tonnes ou moins, un port de taille 2, 200 tonnes etc...

Un croiseur lourd japonais endommagé est à l'ancre à Saïgon.

L'équipage pourra réparer en 49 jours les dégâts mineurs. (essentiellement obturer les trous dans la coque avec une réparation provisoire)

Les dégâts dans la coque sont indiqués avec un X ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas être réparés complètement en restant à l'ancre.

CA Chokai
 IJ Navy, Under Repair at Saigon
 Assigned To: Combined
 Crew Experience - Day/Night: 65 / 67



Tonnage: 14604
 Durability: 58
 Victory Value: 58

System Damage: 34
 Floation Damage: 32 (32 Major) X
 Engine Damage: 1
 Fires: 0

Pierside estimate: 32 days for return to service of CA Chokai *
 Repair Priority: Low Normal High Critical
 Repair estimates (days): Readiness: 49#, Pierside: 32#, Shipyard: X

Type	Name	Priority	Days	Weapons	Tonnage	Capacity				Damage				Repair Allocation
						Aircraft	Troop	Cargo	Fuel	Sys	Flt	Eng	Fire	
CA	Chokai	Normal	32#	120	14604	3	300	100	0	34	32	1	0	Pier Side

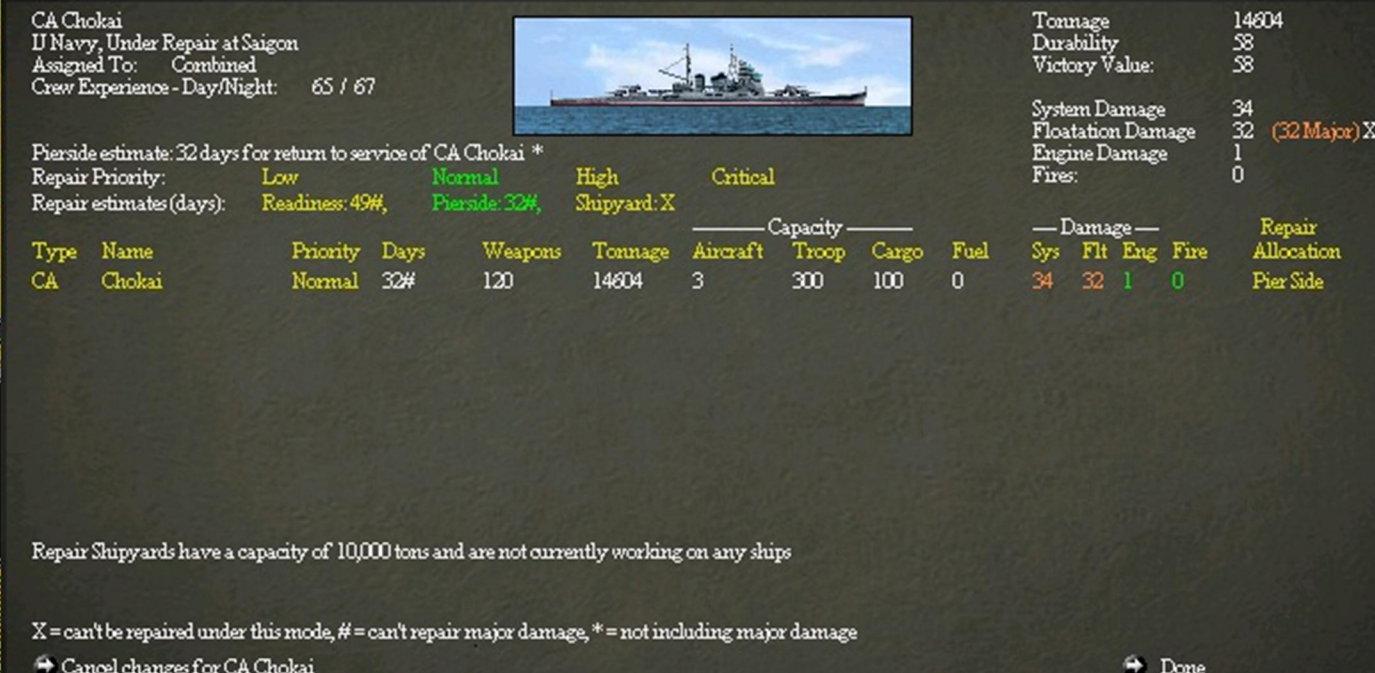
Repair Shipyards have a capacity of 10,000 tons and are not currently working on any ships

X = can't be repaired under this mode, # = can't repair major damage, * = not including major damage

Cancel changes for CA Chokai Done

Le Chokai vient de passer à quai. Les dégâts mineurs peuvent être réparés en 32 jours mais les trous dans la coque ne sont pas réparables en restant à quai. La contrepartie d'un amarrage à quai est l'extrême vulnérabilité du croiseur à une attaque aérienne.

CA Chokai
 IJ Navy, Under Repair at Saigon
 Assigned To: Combined
 Crew Experience - Day/Night: 65 / 67



Tonnage: 14604
 Durability: 58
 Victory Value: 58

System Damage: 34
 Floation Damage: 32 (32 Major) X
 Engine Damage: 1
 Fires: 0

Pierside estimate: 32 days for return to service of CA Chokai *
 Repair Priority: Low Normal High Critical
 Repair estimates (days): Readiness: 49#, Pierside: 32#, Shipyard: X

Type	Name	Priority	Days	Weapons	Tonnage	Capacity				Damage				Repair Allocation
						Aircraft	Troop	Cargo	Fuel	Sys	Flt	Eng	Fire	
CA	Chokai	Normal	32#	120	14604	3	300	100	0	34	32	1	0	Pier Side

Repair Shipyards have a capacity of 10,000 tons and are not currently working on any ships

X = can't be repaired under this mode, # = can't repair major damage, * = not including major damage


Cancel changes for CA Chokai Done

Le port de Saïgon dispose d'une cale sèche, seul moyen de réparer le croiseur complètement et de le rendre à nouveau opérationnel.

Malheureusement cette cale sèche n'est capable que de réceptionner des navires de 10 000 tonnes au maximum. Le passage de l'image au rouge indique au joueur qu'il faut envisager une autre possibilité:

- soit agrandir la cale sèche ce qui prendra beaucoup de temps
- soit renvoyer le croiseur au Japon dans un chantier de taille plus importante.

CA Chokai
IJ Navy, Under Repair at Saigon
Assigned To: Combined
Crew Experience - Day/Night: 65 / 67



Tonnage: 14804
Durability: 58
Victory Value: 58

System Damage: 34
Floatation Damage: 32 (32 Major)
Engine Damage: 1
Fires: 0

Repair Priority: Low Normal High Critical
Repair estimates (days): Readiness: 49%, Pierside: 32#, Shipyard: X

Type	Name	Priority	Days	Weapons	Tonnage	Aircraft	Troop	Cargo	Fuel	Sys	Flt	Eng	Fire	Repair Allocation
CA	Chokai	Normal	X	120 X	14804	3	320	220	0	34	32	1	0	Shipyard

Repair Shipyards have a capacity of 10,000 tons and are currently working on 1 ship of 14,804 tons

X = can't be repaired under this mode, # = can't repair major damage, * = not including major damage

Cancel changes for CA Chokai Done

A noter qu'il est possible aussi d'affecter à ce navire une priorité dans les réparations s'il y a plusieurs navires nécessitant des travaux.

Voici l'écran d'une task force.

Le joueur pourra lui affecter un nom.

IJ Navy TF 44 (4 ships) is docked at Pescadores
 (No TF Name)
 Mission: ASW Combat
 Moves (m/c) 3/2, Fuel - 150/0
 Current Load: 0 of 0

Cdr: **LT Kusumoto B.**
 Leadership: 65, Inspiration: 43
 Guns: 31 (100) AAA: 180 (100)
 Corps: none ASW: 11 (100)

ASW COMBAT

Human Control
 Retirement Allowed
 Mission Speed
 Do not Unload

Full Refuel
 No Auto-Disband

Type	Name	Endure	Speed	Ops	Capacity	—Damage—				—Cargo—		
						Sys	Flt	Eng	Fire	Sup	Fuel	Troops
PB	Alitsui Maru	8000	11	0	0	0	0	0	0	-	-	none
PB	Chohajisan Maru	6000	11	0	0	0	0	0	0	-	-	none
PB	Yodozo Maru #	6000	14	0	0	0	0	0	0	-	-	none
PB	Rokko Maru #2	8000	11	0	0	0	0	0	0	-	-	none

Mission: ASW Combat
 Form New TF
 Transfer Ships from TF
 Disband TF
 Undock TF
 Replenish TF from Port
 Replenish TF at Sea
 Load Supplies
 Load Fuel
 Load Troops
 Load Oil/Resources
 Unload Cargo/Troops
 Cargo Status: Idle
 Total Load: 0 of 0

Return to Saigon Max React 0 Change HQ for all ships in TF Next TF in Hex Back Esc

Plus important, en pressant sur "Set TF routing" apparaitra un autre écran:

IJ Navy TF 44 (4 ships) docked at Pescadores
 Mission: ASW Combat
 Moves (m/c) 3/2, Fuel - 150/0

ASW COMBAT

Set TF Destination
 Destination Hex: None
 Clear Destination

Set Home Port
 Home Port: Pescadores

Follow Task Force

Meet Task Force

Use Waypoints (destination required for waypoints)

Set Patrol Zone

Routing Control: **Normal** Safest Safer Direct Current default routing is Normal

Back Esc

Plusieurs choix sont offerts sur le type de route entre "normale", "sûre", "sécurisée" et "directe". On peut affecter à la TD des "waypoints" (jusqu'à 3/tour), hex intermédiaires entre l'hex de départ et l'hex d'arrivée, utiles pour naviguer en zigzag, tenter d'intercepter en pleine mer une escadre ennemie, ou se réunir avec d'autres escadres.

Il est possible aussi d'affecter à des forces de chasse anti sous marines ou des sous marins des zones de patrouille. L'IA prendra en charge alors le déplacement des navires dans la zone délimitée par le joueur. (boundary)



Il sera possible de déterminer le temps de station dans chaque hex et de gérer par l'IA le retour au port quand il n'y a plus de fuel.

