

Quelques trucs importants à savoir pour AE

Une série d'astuces pour une meilleure prise en main de AE.

- Garder et surveiller les entrées des ports importants servant de points relais ou de hubs.
- Escorter soigneusement les convois, particulièrement ceux transportant des troupes.
- Choisir soigneusement les navires d'escorte : les escorteurs dotés d'une bonne autonomie sont rares, les utiliser à bon escient.
- Du côté japonais les invasions des Indes néerlandaises sont plus faciles qu'à WITP car les troupes de la KNIL sont faibles. Toutefois les ports hollandais sont bien gardés avec une artillerie côtière redoutable qui prélèvera son tribut de navires.
- l'incorporation de croiseurs dans les forces d'invasion est nécessaire pour riposter aux tirs d'artillerie côtière et réduire les pertes.
- choisir la taille des navires en fonction de la taille du port de manière à accélérer les opérations de chargement ou déchargement.
- avoir un plan d'ensemble pour utiliser au mieux les QG aériens et les unités de génie disposant d'un support naval.
- savoir utiliser le Zéro qui reste un bon avion mais avec des performances inférieures en escorte ou s'il est équipé de réservoirs largables.
- trouver un rôle pour les Nates et les Oscars correspondant à leurs capacités qui sont nettement supérieures à celles de WITP.
- en fonction des avions adverses moduler le positionnement en altitude des escadrilles de manière à amplifier le différentiel de maniabilité et gagner ainsi l'avantage dans les combats aériens.
- surveiller le niveau de fatigue des pilotes en veillant à maintenir une partie de l'escadrille au repos pour des missions de routine.
- ne pas faire confiance systématiquement aux rapports de reconnaissance si les pilotes n'ont pas suffisamment d'expérience.
- savoir utiliser correctement les arcs de recherche navale.
- ne pas solliciter les escadrilles de reconnaissance à long rayon d'action au-delà du raisonnable si on veut limiter les pertes opérationnelles et les délais d'entretien des avions.
- éviter le surstacking d'avions sur des bases trop petites afin de réduire les pertes opérationnelles.
- maîtriser le nouveau système d'entraînement des pilotes en sachant jongler avec les différents pools: pool d'entraînement, pool général, pool de réserve du groupe aérien, TRACOM.
- maîtriser parfaitement pour les TF les commandes waypoints, merge, patrouille, follow, les différents types de route, le niveau de menace tolérable pour la TF.
- Utiliser le mouvement stratégique pour déplacer par rail les unités terrestres.
- Savoir placer certaines unités terrestres en réserve soit en défense, soit en attaque.
- pour assurer la protection d'un convoi placer l'escadre de combat qui protège le convoi en tête en affectant au convoi l'ordre follow et pas le contraire. L'escadre de combat, plus rapide, va ralentir pour attendre le convoi.
- changer le commandement des îles faisant partie de l'archipel des Kouriles en les faisant dépendre du commandement General Reserve (R) De cette manière des

unités aériennes et terrestres transportables par pont aérien, normalement bloquées sur Honshu peuvent être affectées à la défense de ces îles.

Admiral Editions: ce qu'il faut savoir en plus !

Voici quelques informations qui n'apparaissent pas toujours clairement dans les règles Indispensables à connaître pour mieux maîtriser AE !

Navigation des navires hors carte:

Le ravitaillement en fuel est assuré hors carte de manière abstraite. Des navires ayant une faible autonomie peuvent donc entreprendre de longues traversées sans se soucier de leur endurance et de leur ravitaillement en mazout.

Ravitaillement des CV, BB et CA et autres navires de plus petite taille en munitions et mazout:

Peut se faire en pleine mer pour le fuel avec une TF constituée de pétroliers ravitailleurs (AO) en mission « replenishment »

Dans l'hex d'une base les navires avec l'ordre « replenishment at sea » peuvent d'abord se ravitailler en fuel en pompant sur des AO qui eux-mêmes peuvent pomper sur des tankers (TK)

Le réapprovisionnement en munitions est réalisé dans un 2eme temps s'il reste des points opérationnels disponibles en prélevant du ravitaillement (supply) sur des AKE. Prévoir au moins 2 jours ou 3 jours pour compléter totalement les soutes en fuel, torpilles et obus d'une escadre comme le KB. La taille de l'AKE détermine le calibre des munitions transférables sur les navires à réarmer. Les AG ont les mêmes fonctions que les AKE mais ne peuvent ravitailler que de petits navires.

Le ravitaillement en munitions en pleine mer n'est possible que pour les Alliés en fin de conflit.

Il est aussi possible de ravitailler une escadre amarrée dans un port en prélevant du carburant et des munitions sur des navires ravitailleurs disbandés dans le port. Un tanker disbandé dans un port peut aussi servir de réservoir flottant et augmenter ainsi les capacités de stockage du port en mazout.

Opérations en mode amphibie:

= Seul moyen de déchargement sur des plages non équipées.

Toutefois pour réembarquer du gros équipement de poids > 5 (véhicules du génie, armes lourdes) 30 points de support naval sont nécessaires.

Les mêmes principes s'appliquent aussi pour décharger des TF transport ou cargo dans des ports de taille 1, où pour charger ou décharger du gros matériel, l'appui de support naval est nécessaire. Si les capacités du port ne sont pas suffisantes les informations sur l'écran de la TF concernant les opérations de chargement/déchargement du gros matériel passent en orange.

Les midgets ou sous marins de poche japonais:

Seuls les sous marins de type C1 soient le I-16, I-18, I-20, I-22, I-24 peuvent les transporter. Pendant le voyage, lorsqu'il est arrimé à son sous marin mère, le midget ne consomme pas de fuel. Le sous marin mère ne peut pas ravitailler en fuel son midget. Le sous marin mère doit pénétrer dans la base à attaquer pour larguer son midget. (Taux de réussite des attaques assez faible)

Réparation d'avions embarqués sur des porte-avions:

Les capacités de réparation des avions embarqués sur des porte-avions dépendent de l'état de fonctionnement des systèmes du porte-avions.

Dégâts SYS=0: capacité de réparation des avions= 100 %

Dégâts SYS=20: capacité de réparation des avions= 80 %

Dégâts SYS>60 : capacité de réparation = 0 %.

Les mêmes conditions s'appliquent lorsque le PA est dans un port.

Si les avions doivent être réparés alors que le PA est incapable de le faire il faut alors décharger les avions.

Expérience des pilotes:

La couleur orange indique que l'expérience du pilote a progressé dans le courant du mois, la couleur verte le jour précédent.

Les pilotes peuvent perdre des points d'expérience si leur avion a été perdu ou crashé pendant une opération.

Opérations aériennes de lutte anti sous marine (ASW):

L'expérience des pilotes doit atteindre au moins 70 en ASW pour obtenir des résultats.

Mettre les avions à 100 pieds ou 1000 si l'avion ne descend pas plus bas ;

Mettre les avions en range max et les équiper en bombes au lieu de torpilles.

En mission de détection placer les avions à 6000 pieds et les équiper de bombes.

En mission ASW le rayon d'action des avions est divisé par 2.

Mission de détection navale:

Les grosses TF sont repérées plus facilement à haute altitude, alors que les petites TF sont plus facilement repérables à basse altitude.

Redimensionnement des escadrilles embarquées:

Disbander le porte-avions ou le porte hydravions dans un port ayant une disponibilité en ravitaillement supérieure à 20 000 points. Décharger toutes les escadrilles sauf celle que l'on souhaite redimensionner.

Actionner la commande resize dans la fenêtre de l'escadrille et appeler le nombre d'avions nécessaires, ainsi que les pilotes correspondants.

La taille maxi que peut prendre une escadrille varie suivant l'époque, le type d'avions et le navire qui accueille l'escadrille.

Combats aériens et CAP:

Les sweeps positionnés à 100 pieds réalisent des strafings, les attaques à 100 pieds font du

strafing et lâchent des bombes.

La CAP a pour objectif principal d'attaquer les bombardiers. Si la CAP est numériquement supérieure à l'escorte une partie des chasseurs est mise en réserve pour attaquer les bombardiers, la proportion dépend du niveau de détection et d'autres facteurs comme l'expérience des pilotes, du leader, la météo etc....

Coordination des raids:

La coordination des raids entre plusieurs escadrilles passe par le positionnement des escadrilles à la même altitude. C'est une condition nécessaire mais pas suffisante.

En cas de forte CAP attendue l'envoi de missions sweep pour attendre l'opposition est conseillée avant de risquer des bombardiers.

L'attribution de mission sweep et de mission bombardement sur le même objectif ne garantit en rien que les missions sweep arriveront avant les bombardiers.

Pour plus de détails voir:

<http://www.campaigns-france.org/show...at-aerien-à-AE>

Radars de détection aérienne:

Les radars au sol ayant une portée de 120 miles nautiques ne détectent pas les raids à 3 hex de distance. La détection quelque soit la portée est réalisée dans l'hex où se trouve le radar.

Toutefois les radars longue distance (120 NM) ont 3 chances de détecter le raid, alors que les raids de portée 40 NM n'ont qu'un seul test de probabilité pour détecter le raid.

Une détection à grande distance signifie que l'alerte est donnée plus tôt, donc que la CAP aura plus de temps pour se mettre en place et sera donc plus efficace.

Unités terrestres:

Les unités en mode repos ne s'entraînent pas.

Pour gagner de l'expérience en mode entraînement ou opérationnel le niveau de préparation de l'unité pour un objectif quelconque doit être de 100. Le niveau maxi d'expérience atteignable par l'entraînement dépend de la nationalité.

Les combats (attaque ou bombardement) permettent d'accélérer les gains d'expérience.

Une unité en mode stratégique qui est en train de déballer son matériel (unpacking) peut commencer à avancer.

Un * sur le matériel de certaines unités signifie que le matériel est statique rendant l'unité impropre à bouger.

Rôle des QG:

Rayon de commandement de 1 = effet du QG dans l'hex + les 6 hex autour.

Un QG de corps ou un QG d'armée donne un bonus de 10 % à un combat défensif ou offensif survenant à l'intérieur de son rayon d'action.

Les capacités du chef de corps (Land skill et inspiration) influencent les résultats du combat.

Si pas de QG de corps disponible un QG de rang supérieur fait office de QG de corps.

Les capacités en combat terrestre (land skill) + l'inspiration du chef du QG influencent le bonus d'attaque.

Un QG de corps présent + un QG de rang supérieur présent dans une zone contenue à l'intérieur de 2 fois son rayon d'action donnent un bonus de 90 % à une attaque.

Les squads de soutien présents dans les QG contribuent à réduire la fatigue et la disruption de

toutes les unités présentes dans l'hex.

Les squads de soutien aérien présents dans certains grands QG de commandement procurent un support aux unités aériennes. (Par exemple 5eme command chez les Japonais, Far East ou Southeast Asia pour les Alliés)

Certains QG alliés (North Pacific, Pacific Fleet, South Pacific et Southwest Pacific) ont des squads de soutien naval. Ces squads participent au chargement ou déchargement des navires ou à leur réarmement.

Les QG de commandement agissent comme source de remplacement des escadrilles s'ils sont installés sur une base ayant 20 000 points de ravitaillement ou plus.

Si les escadrilles sont dans le rayon d'action du QG elles reçoivent des avions de remplacement. Si le groupe aérien est en dehors du rayon d'action un sous groupe aérien est créé sur la base où est situé le QG.

Les QG drainent le ravitaillement vers les bases où ils sont situés.

QG d'opération amphibie:

Les forces de débarquement, soutenues par un QG amphibie, subissent moins de pertes et de disruption pendant une opération. Le débarquement des troupes est plus rapide.

Le QG amphibie doit être embarqué sur un navire de commandement (AGC) stationné dans l'hex de débarquement.

Un QG amphibie de corps agit de la même manière qu'un QG de corps terrestre.

Un QG de force amphibie n'a pas le même rôle qu'un QG de corps ou de commandement terrestre. Ce type de QG dispose d'un grand nombre de squads de soutien qui contribuent à réduire la fatigue et la disruption.

Les capacités terrestres (land skill) de ce type de QG modifient le calcul de résolution des combats.

Les capacités du leader d'une unité terrestre qui débarque dans un hex à conquérir influencent le succès de l'invasion.

QG naval:

Accélère la réparation des navires.

Contribue avec les squads de soutien naval accompagnant le QG à réarmer les navires, à accélérer le chargement ou le déchargement de navires.

Les compétences de l'amiral n'ont aucun rôle sur l'exercice de ces activités.

2 types de positionnement:

- sur des bases réparant un grand nombre de navires
- sur des bases avancées pour réparer des navires endommagés par des combats, contribuant ainsi à en sauver quelques uns du naufrage.

QG aérien:

Permet la mise en vol de d'avantage d'avions.

Fait bénéficier les escadrilles d'un support aérien grâce à ses squads de support.

Réduit la fatigue et la disruption des unités présentes dans le même hex grâce à ses squads de support.

Permet le stationnement sur la base de plus d'avions en augmentant sa

capacité de « stacking ». Les bases concernées sont placées dans le rayon d'action du QG. (Rayon d'action du QG = capacité supplémentaire de la base. Capacité de la base = taille de la base) **Très important : le commandement auquel sont rattachés la base et le QG doit être identique. Sinon le plus proche QG n'apporte que la moitié de son rayon d'action à la capacité de la base.**

Exemple: Une base de taille 4 avec un QG aérien ayant un rayon d'action de 5 a une capacité de 9.

Un point de capacité permet d'abriter sans pénalité une escadrille pouvant compter jusqu'à 50 monomoteurs, ou 25 bimoteurs, ou 12 quadrimoteurs. Les avions présents dans des escadrilles au repos ou à l'entraînement sont décomptés pour 1/3 dans la capacité d'accueil de la base. Une base de taille 1 peut donc avoir jusqu'à 150 monomoteurs sans souffrir de pénalité et ceci quelque soit le nombre d'escadrilles stationnées sur la base.

A un rôle dans la coordination des raids.

Favorise les possibilités de remplacer les avions, d'upgrader les escadrilles.

Une escadrille de bombardement non stationnée dans le rayon d'action d'un QG aérien subit une réduction de 25 % du nombre d'avions mis en vol pour effectuer une mission. Toutes les autres escadrilles ont une réduction de 10 % du nombre d'avions mis en vol.

Surpeuplement (surstacking) des avions et capacités des bases aériennes:

Une base où il y a «surstacking» d'avions est mentionnée par *. Par ailleurs lors d'un transfert aérien la base est mentionnée en rouge dans la liste des bases où un transfert est possible. Le « Surstacking » peut être dû à un trop grand nombre d'avions stationnés sur la base ou à un trop grand nombre d'escadrilles rattachées à cette base.

Une base où il y a «surstacking» ne peut faire voler tous les avions stationnés sur la base et ne peut tous les réparer. Le nombre d'accidents sur une base surpeuplée augmente. (Pertes opérationnelles)

Une base disposant d'un soutien aérien insuffisant réduit de 25 % le nombre de bombardiers capables de voler.

Il y a eu une volonté délibérée des concepteurs de AE de limiter la capacité opérationnelle des bases. Le surpeuplement d'une base ne présente pas que des inconvénients. Les avions volant moins permettent aux pilotes de se reposer d'avantage et aux avions de s'user moins vite. Le rythme des opérations en est ralenti.

Une base aérienne de taille 9 ou plus n'est pas affectée par le «surstacking».

Raids effectués avec des bombardiers:

Nonobstant les pénalités dues au surstacking les escadrilles de bombardement subissent 3 tests avant de décoller :

- Un test d'expérience
- Un test de leadership
- Un test de moral.

Pour chaque test raté le nombre d'avions qui participent à la mission est réduit de 25%.

Si le niveau de support aérien est inférieur aux besoins le nombre d'avions participant à une mission offensive (incluant les sweep) est réduit de 25%.

Dans la conception de AE il est quasiment impossible d'organiser une mission de bombardement à partir d'une base avancée venant juste d'être capturée.

Altitude de bombardement pour les bombardiers en piqué:

10 à 15 000 pieds: attaque en piqué

16 à 19 000 pieds: bombardement en vol plané

< 1000 pieds: attaque à basse altitude

> 20 000 pieds ou 1000 à 9000 pieds: bombardement horizontal classique.

Les attaques en piqué sont les plus précises. L'altitude de sortie du piqué donc de largage de la bombe est comprise entre 1000 à 4000 pieds. L'avion essuie 2 fois le tir de la DCA, à l'altitude d'approche, puis à l'altitude de largage. Le pilote doit avoir une bonne expérience en « naval bombing » pour toucher un navire.

L'attaque en vol plané a une précision inférieure à l'attaque en piqué mais l'altitude de largage de la bombe est de 2 à 5000 pieds, d'où moins de risque vis-à-vis de la DCA.

Agrandissement et réparation de base:

Les réparations ne consomment pas de ravitaillement contrairement aux agrandissements ou à la construction de fortifications. Les unités de génie doivent être en mode combat pour travailler.

La présence d'une unité de génie sur une base ajoute une valeur de 5 points à la valeur totale des squads de génie présents sur la base.

Mission de détection aérienne:

Chaque avion opérationnel d'une escadrille en mission détection a un arc de recherche de 10° qui lui est attribué.

Exemple: une escadrille de 6 avions a la mission de patrouiller dans la zone 0-180°.

Dans les missions du matin l'avion 1 patrouillera dans l'arc 0-10°

l'avion 2 dans l'arc 10-20°....

l'avion 6 dans l'arc 50-60°

L'après midi l'avion 1 explorera l'arc 70-70°

L'avion 2 l'arc 70-80° jusqu'à l'avion 6 qui explorera l'arc 110-120°.

L'arc 120-180° degré ne sera pas couvert.

Dans le cas de l'avion 2 qui se crashe ou est abattu lors de la mission du matin les informations attendues des reconnaissances de l'arc 10-20° et 70-80° ne seront pas disponibles, d'où le risque de ne pas détecter certaines formations ennemies.

Lorsqu'il y a plus d'avions que d'arcs à couvrir les premiers arcs seront couverts par 2 avions au lieu d'un jusqu'à épuisement du nombre d'avions. Certains arcs peuvent être balayés 2 fois par jour.

Les arcs bleus sont les arcs de recherche du matin, les arcs verts ceux de l'après midi.

Les couleurs sombres montrent les arcs de détection navale, les arcs clairs les zones de patrouille anti sous marins.

Les chiffres donnant les zones de patrouille pointent toujours sur la carte de la gauche vers la droite. Par exemple 180-90 donnera l'ordre de commencer la patrouille avec le 1^{er} avion sur l'axe 180, le 2eme avion couvrira l'axe 170 etc...

Remplacement des pilotes et des chefs d'escadrilles:

Le transfert des pilotes en provenance d'un pool ou d'une escadrille pour compléter les effectifs d'une autre escadrille demande un délai qui se compte en jours ou en semaines. Seuls les noms des pilotes qui sont à 8 jours ou moins de délai de transfert apparaissent dans le tableau des effectifs de l'escadrille. Leur activation finale dans l'escadrille doit être faite manuellement.

Par contre les pilotes issus du pool de remplacement sont immédiatement transférés et activés. Le changement du leader d'une escadrille demande aussi plusieurs jours. Lorsque le nouveau leader est opérationnel un message apparaît dans le rapport opérationnel et aussi en fin de replay qui indique que l'ancien leader est disponible pour une nouvelle affectation.

Remplacement des avions:

Le nombre maxi d'avions de remplacement intégrables en une seule fois dans une escadrille est de 12. L'escadrille ne peut pas remplacer ses avions plus d'une fois par semaine, d'où le message « Replacement delayed » qui peut apparaître de temps à autre pour les escadrilles concernées.

Combats terrestres:

L'unité présente au sommet de la pile des unités subit le plus de pertes lors d'un combat. L'ordre des unités dans une pile est randomisé, mais normalement les unités du sommet de la pile sont les combattants de 1ere ligne. La 1ere unité attaquante de la pile tire sur le défenseur situé au sommet de la pile adverse et ainsi de suite jusqu'à la fin de la pile.

La traversée d'une rivière dont l'hex n'est pas contrôlé par son propre camp est toujours conduite sous forme d'une «shock attack» sauf si le ratio modifié de la valeur d'attaque (AV) des unités tentant de traverser est nettement supérieur à l'AV des défenseurs protégeant l'autre rive.

On peut toujours quitter un hex vers un hexagone que l'on contrôle. Si on entre dans un hex contrôlé par l'ennemi en arrivant des 6 hex adjacents, alors l'ennemi ne pourra plus sortir de l'hex, sauf à recapturer le contrôle d'un des hex adjacents.

La reconstitution des effectifs suite aux pertes occasionnées par des combats (ou l'amélioration ou upgrading de l'armement) est favorisée si l'unité est proche d'un QG avec un ravitaillement suffisant.

Zones climatiques:

Malaria:

les effets de la malaria (paludisme) sur les unités stationnées dans les zones tropicales ou équatoriales où sévit cette maladie augmentent la disruption de 8 points et le niveau de fatigue de 25 points. Ces effets sont atténués par la taille de la base (port + base aérienne). Le niveau de fortifications n'a pas d'influence.

Mousson:

La mousson sévit du 15 mai au 15 octobre. Elle affecte par des pluies diluviennes le nord de la Birmanie (nord de Mandalay), la région indienne de l'Assam avec les bases situées à l'est de Terapo, plus les bases d'Akyab et Chittagong.

Les transferts de ravitaillement d'une base à l'autre sont réduits de 50 % pendant la mousson.

Ressources/pétrole/ravitaillement:

Les usines utilisent du fuel et des ressources mais pas de pétrole. Seules les raffineries transforment le pétrole en fuel. L'IA organise automatiquement les transports de matières premières, de combustibles et de ravitaillement entre les centres excédentaires et les centres consommant ces denrées à condition qu'ils soient reliés par voie de chemin de fer ou pour de plus courtes distances par route.

Ces transferts ont lieu à grande échelle une fois par semaine à des jours différents suivant les denrées, et quotidiennement sur des quantités moins importantes et des distances plus courtes. Une base n'exporte qu'au-delà de 3 fois ses besoins.

Réparation des navires:

Les réparations d'urgence doivent porter sur la réparation des dégâts système pour remettre les pompes en service, puis la réparation des dégâts mineurs d'inondation.

Une fois ces réparations effectuées le navire a de bonnes chances de réaliser sans couler un transfert vers une base plus importante équipée d'une cale sèche dans laquelle les voies d'eau structurelles (major damage) seront réparées . Il faut effectuer cette traversée en vitesse de croisière.

Les réparations ne consomment pas de ravitaillement.

Micke

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