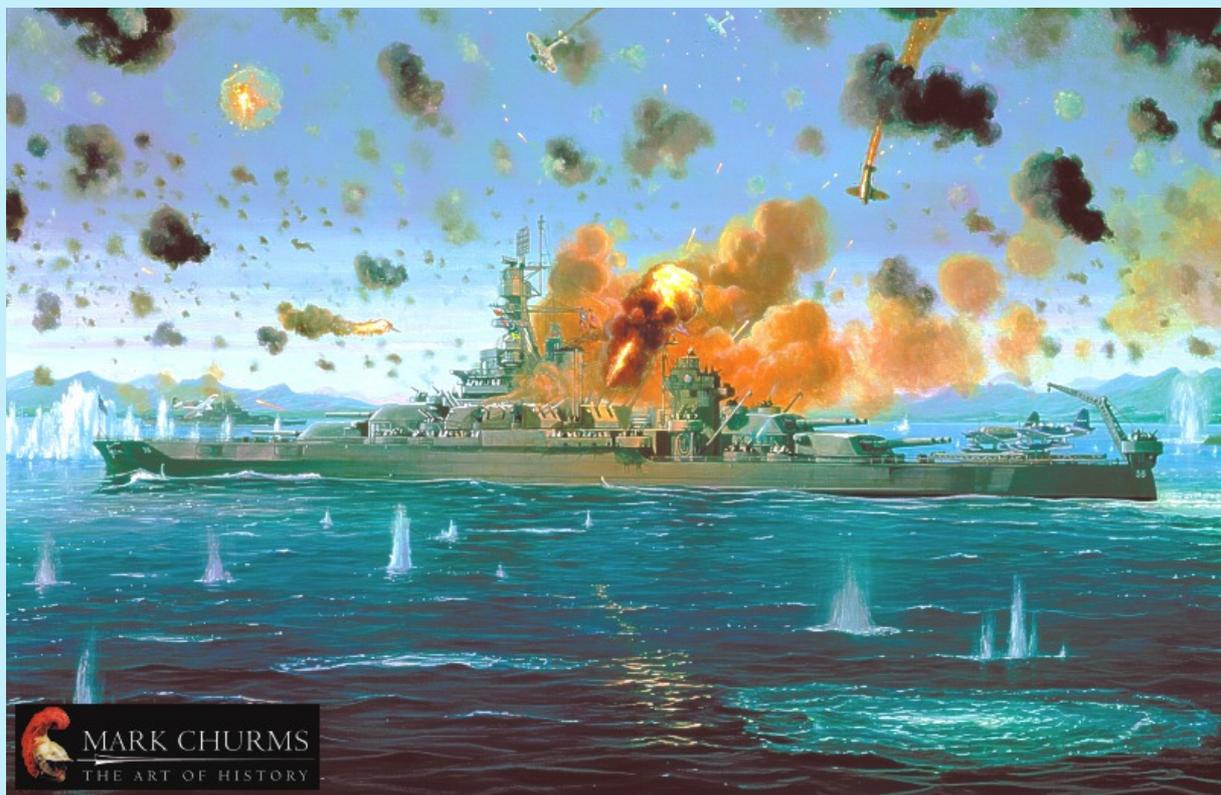


# FLEET COMMANDER PACIFIC

Version 1.0



*(On présentera dans le jeu des images créées par le peintre militaire Mark Churms)*

## PRESENTATION GENERALE

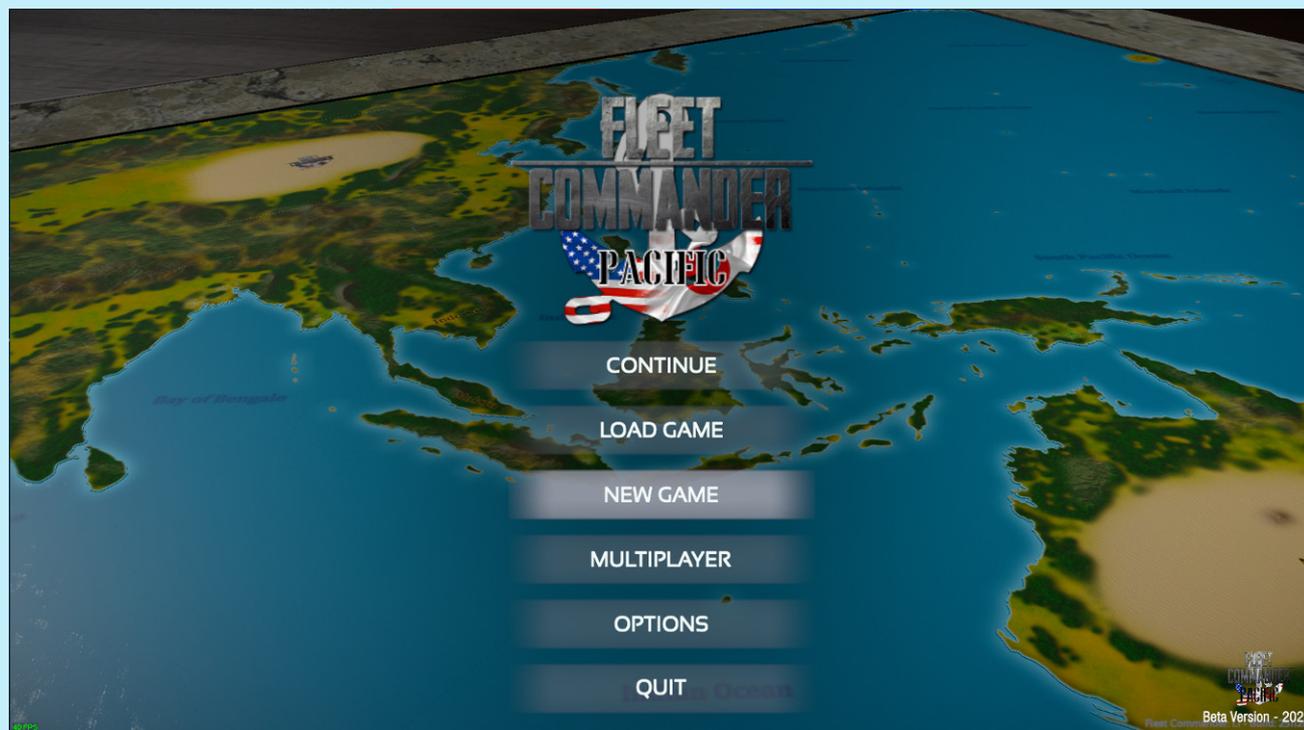
*Fleet Commander:Pacific* (FCP) est une simulation digitale de la guerre navale dans le Pacifique entre 1941 et 1945. Tous les principaux navires de combat de surface des marines japonaises et alliées y sont représentées, dans une simulation simple (mais pas simpliste) à grande échelle stratégique de ce conflit majeur. Les joueurs y manipulent aussi leurs forces aériennes, des troupes d'infanterie de marines et des sous-marins. L'aspect propre aux opérations terrestres est néanmoins volontairement laissé de côté et représenté par des mécanismes légers et rapides, afin que les joueurs se concentrent sur le vrai rôle de Commandant de la Flotte : la guerre sur mer !

**Remerciements** : plusieurs des mécanismes du jeu sont similaires à ceux utilisés dans le jeu de plateau classique d'Avalon Hill's "Victory in The Pacific (VITP)", encore que de nombreux changements, ajouts et modifications aient été apportés aux règles et au contenu du jeu, afin d'adapter le thème et le style du jeu à une version informatique plaisante à jouer.

**NB: DANS LA VERSION DE BASE, SCERTAINS ELEMENTS NE SONT PAS ENCORE FONCTIONNELS, OU VIENDRONT COMME OPTIONS ANS UNE VERSION AVANCEE ULTERIEURE. ILS SONT INDIQUES DANS UN FOND BLEU COMME CELUI-CI LE CAS ECHEANT.**

## MENU PRINCIPAL ET SCENARIOS

Le menu principal est simple et offre les choix de base. La partie concernant le jeu en Multijoueur est expliquée à la fin de ce manuel.



Le menu des scénarios propose les différentes campagnes, la sélection des camps (japonais ou alliés) et quelques options basiques.



## INTERFACE DU JEU



### Partie supérieure

A gauche **0**: bouton retour au menu

Au milieu: les 2 camps et leurs emblèmes **1** et les PV accumulés (montrant 0 ici). En cliquant sur l'icône on peut voir qui contrôle quoi (filtre contrôle).

A droite **2**: la date et le numéro du tour en cours (sur le total de tours).

### Section Phase (milieu haut)

Au milieu : le camp et la phase en cours **3**, le nom de la phase, bouton détails (le bouton **1** permet d'ouvrir une fenêtre d'aide), bouton "Terminer" **4** pour aller à la phase suivante

### Partie Inférieure – Fenêtre de Task Force (au dessus de la liste des piles)

Elle apparaît quand on sélectionne une pile. Montre la Task Force sélectionnée avec liste et nombre des unités **5** (cette pile sera mise en surbrillance jaune sur la carte). Pour sélectionner/désélectionner tous les navires dans une pile, cliquer une nouvelle fois sur la pile ou sur le bouton de désélection/sélection **7** rapide situé dans la fenêtre de contenu (*cette fenêtre peut être déplacée par cliquer-maintenir-déplacer*).

Les filtres **6** positionnés au dessus de la liste des piles (en dessous) permettent de trier les unités : en pressant sur un filtre, on enlève les unités correspondantes (plusieurs possibilités si plusieurs filtres pressés).

### Sur Carte / Icones divers

Sur la carte : ports majeurs **9** (forme d'hexagone, silhouette d'ancre), bases **10** (cercle, silhouette d'avion) amies pour le joueur [rouge pour le Japon] ou ennemies, nom dans un cartouche, avec infobulle), pile du joueur actif **5** au port (dans un carré avec nombre de navires dedans), pile adverse **13** au port, pile navale en mer en patrouille dans une mer **12** (cercle, avec nombre de navires dedans), avions basés à terre en patrouille dans une mer **12** (triangle, avec nombre de d'avions dedans).

La pile actuellement sélectionnée présente un contour jaune de son N° et le chiffre de ses unités.

Une région grisée n'est pas atteignable par la pile sélectionnée. Régions terrestres non jouables.

### Panneau des Piles : Liste Complète des Unités

La partie basse de l'interface **14** contient absolument TOUTES les piles présentes sur la carte de jeu, amies comme ennemies, avec leur contenu et leur emplacement. Vous pouvez naviguez dans les piles grâce à la

tirette située en bas (*cette partie de l'interface n'est pas déplaçable, à la différence de la fenêtre au dessus qui concerne une pile individuelle*)

### Infobulles détaillées

Sur tous les pions d'unités dans les fenêtre d'interface (ainsi que sur les unités dans les batailles), une infobulle détaillée est disponible **8** : il suffit de positionner la souris au dessus de l'unité.

La plupart des boutons et éléments du jeu ont également des infobulles qui donnent des détails ou informations supplémentaires.

### Formes des Identifiants (sous les modèles 3D sur la carte)

Au port : dans un carré si il peut bouger, dans un pentagone sinon (e.g. navires réparation)

En mer en patrouille : dans un cercle

En mer en raid : dans un losange

Avions basés à terre en patrouille : dans un triangle

## PIECES DU JEU

Il y a 4 types différents de pièces de jeu : navires, avions bases à terre (dits LBA's), sous-marins et unités amphibies (i.e. Marines).

### Navires

Ce sont les pièces principales du jeu. Les gros navires (porte-avions, cuirassés, croiseurs lourds) sont représentés individuellement.

Nb : En version avancée du jeu, les plus petits navires seront regroupés par 2 ou 6, selon le type et la taille : croiseur légers (x2), destroyers (x6), Sous-marins (x6-8), autres navires (x10-20)

Les navires ont les capacités suivantes.

**Surface** (puissance feu) : lors des batailles de surface, Valeur entre 0 to 6.

**Air** (puissance de feu) : pour les porte-avions, de 1 à 4 (batailles aéronavales)

**Vitesse**: 6 est la vitesse 'normale', les navires sont soit standard à 0, rapides à +1/+2 ou lents à -3/-2/-1.

Quelques valeurs spéciales peuvent être affichées (e.g. blindage supplémentaire, radars).

**Elite** : les unités d'élite ont leur indicateur de puissance de feu en blanc et disposent d'un bonus de +1 bonus dans le domaine (air/mer) concerné.

**Résistance**: c'est le nombre de points de dégâts que les unités peuvent encaisser. Si rouge, endommagé (= perdu), si vert intact, et en gris les résistances nulles (un seul dégât suffit à couler le navire).

D'autres informations comme le type, une description générale, la nationalité, la silhouette ou quelques détails historiques et une photo d'époque sont visibles dans l'infobulle.

**DCA**: nombre de tirs contre avions

**ASW**: valeur utilisée contre les sous-marins

**CAP**: nombre d'avions en mode CAP (i.e. la couverture Aérienne pour repousser les avions ennemis). La CAP est liée aux porte-avions.



## Avions Basés à Terre (LBA)

Essentiels en combat et très importants car ils peuvent contrôler des mers à eux seuls. Fonctionnent comme les navires pour la puissance de feu (aérienne exclusivement). Ils ne sont jamais avariés pendant les batailles mais peuvent subir des dégâts et être détruits.



Ils ne se déplacent pas physiquement sur la carte mais y sont placés lors d'une phase spécifique, une unité après l'autre, camps confondus, dans les mers où ils disposent de bases ou de ports.

## Unités Amphibies : les Marines

Nécessaires pour prendre d'assaut les bases insulaires (les ports ne peuvent être attaqués par eux), ils se comportent comme des navires en bataille navale sauf qu'ils ne peuvent pas tirer (uniquement se défendre). Les Marines US ont en général une bonne protection en termes de ASW et DCA, ainsi que de CAP (représentant les nombreuses unités qui les escortent).



## Convois

Ces unités sont des navires marchands non combattants transportant des matériaux essentiels ou des troupes. Ils arrivent habituellement en renfort dans une base ou port et doivent atteindre dans le tour une autre base ou port. S'ils y arrivent, cela rapporte en général un bonus de 3 PV.

## Bases et Ports

De deux sortes : les bases insulaires (montrant une piste d'aérodrome et un avion) et les ports principaux ou majeurs (avec un symbole d'ancre dans un pentagone). Les premières peuvent être prise d'assaut par les troupes de marines adverses, ou tomber si isolées. Les seconds ne tombent que par isolement.

## Piles

Quand vous cliquez sur une pile, le gestionnaire de pile affiche la Task Force (= pile) et les unités qu'elle contient, avec juste suffisamment d'information utile (mais les infobulles sur les navires restent disponibles) comme le lieu actuel ou le nombre d'unités présentes dans celle-ci.

Pour retirer un navire d'une Task Force, cliquer dessus (il retourne alors automatiquement dans une nouvelle pile au même endroit – ou dans une pile déjà présente à cet endroit).



Dans la barre des piles située en bas, vous verrez les autres unités également présentes au même endroit (base, mer) mais dans une autre pile que celle sélectionnée. Il y a une séparation des différentes piles (i.e. Task Force) regroupées en « boîtes », une par endroit (mer, base) avec indication du nombre d'unité et présentation de leurs pions.

## Les Pions des Unités

Ils présentent des informations essentielles mais limitées (le reste peut être observé via l'infobulle quand vous passez le curseur de la souris sur le pion).

### Navires en Raid

Type en haut (milieu) Nom en blanc  
Fond de couleur et drapeau en haut  
Valeur d'attaque aérienne (fond blanc = élite)



Protection (points de vie – en chiffre)  
Points de vie actuels (vert intact, rouge perdu)

### Navires en Patrouille

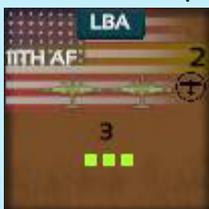
Type en haut (milieu) Nom en noir  
Fond de couleur en bas, drapeau en haut



Valeur de tir en surface (fond blanc = élite)  
Vitesse (+1 rapide, +2 très rapide)

### Avions

Type en haut (milieu) Nom en blanc  
Valeur d'attaque aérienne



Protection (points de vie – en chiffre)  
Points de vie actuels (vert intact, rouge perdu)

### Sous-Marins

Type en haut (milieu) Nom en noir  
Vitesse sous-marins et avions sans objet (ils sont placés directement dans les mers)



### Marines

Type en haut (milieu) Nom en blanc  
Vitesse (-3 très lent)



Pour tous, soit couleur homogène et drapeau (avions et sous-marins), soit fond de couleur en bas (pour les Marines, ne peuvent jamais être en raid).

## SEQUENCE DU JEU

Le jeu du scénario de la grande campagne (toute la guerre du pacifique) se déroule sur 9 tours d'environ 4 mois chacun (un 10<sup>ème</sup> tour optionnel est actuellement présent). Les petits scénarios sont en général de 1, voire 2 tours, et servent surtout à vous habituer au système de jeu.

NB: il y a un **Tour 0** particulier au début du scénario de la Grande Campagne (voir détails infra) qui sert à représenter les cas particuliers de l'attaque surprise japonaise de décembre 1941.

Les deux camps jouent l'un après l'autre dans chaque phase. D'abord les Japonais, puis les Alliés, ce choix représentant, entre autres, l'avantage des Américains qui pouvaient déchiffrer les codes de la marine japonaise.

*Exception Importante : pendant la phase de placement des LBA, chaque camp place un avion à tour de rôle (et non pas tous d'un coup, japonais en premier, comme dans les autres phases).*

## OBJECTIF DU JEU

Chaque tour, les deux camps vont s'efforcer de contrôler les grandes régions maritimes sur la carte. Chacune rapporte des Points de Victoire (PV), pas nécessairement les mêmes pour chaque camp afin de différencier les intérêts stratégiques respectifs. A la fin d'un tour, un différentiel de PV est calculé, le camp ayant l'avantage recevant la dite différence.



Le vainqueur est le camp qui, à l'issue du dernier tour du scénario, dispose du solde de PV en sa faveur.

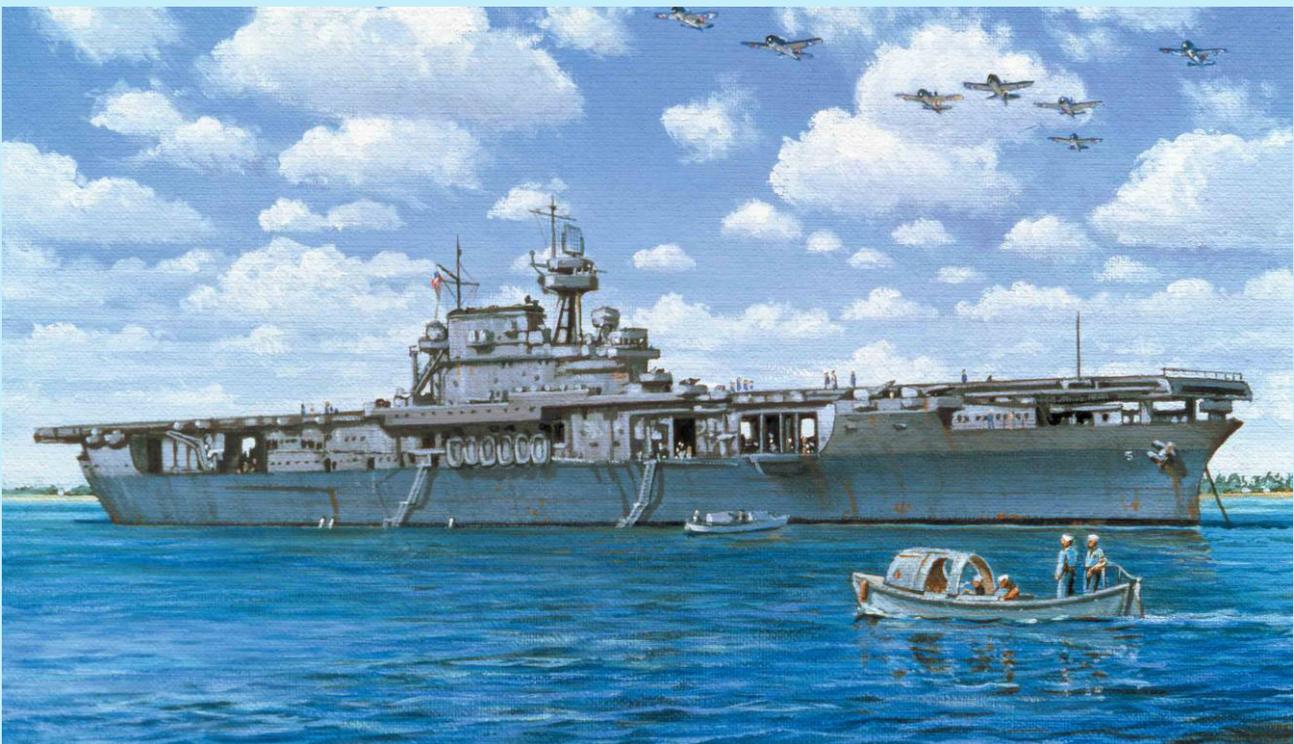
Quand on clique sur le drapeau d'un camp dans une mer, on peut voir qui en est le contrôleur et combine de PV ce contrôle rapporte.

## PHASES DE JEU

Elles sont identiques chaque tour, hors cas particulier de l'attaque surprise de Décembre 1941 (décrite plus spécifiquement dans un paragraphe spécial à la fin de ce manuel).

Dans l'ordre :

- Arrivée des renforts, dans un port ami, ou retrait d'unités sur le départ, selon les dates.
- Envoi des Patrouilles de navires qui permettront de prendre et/ou conserver le contrôle d'une mer (pour accumuler les points de victoire). Portée de 1 ou 2 mers de distance du point de départ. Les navires qui ne passent pas le test de vitesse (voir mouvement) deviennent des raiders à destination.
- Placement des avions basés à terre, chaque camp en plaçant un en alternance, dans une mer autorisée. Ces avions peuvent contrôler les mers.
- Déplacements des unités amphibies et **des convois**.
- Missions de Raid, destinées à effectuer des attaques ponctuelles dans des mers (de 1 à 3 mers de distance du point de départ), mais qui n'en prennent pas le contrôle. Si les tests de vitesse échouent, ces unités doivent retourner immédiatement à une base amie à l'issue de cette phase.
- Placement du sous-marin (dans une zone en bataille, si aucune, pas de placement).
- Résolution des batailles, dans l'ordre choisi par le joueur japonais, mer par mer. La phase de chaque bataille est décrite plus loin.
- Retour à la base des unités ayant fait retraite lors des batailles
- Débarquements des Marines (**pour ceux qui n'aurant pas eu lieu en cours de bataille**).
- Retour au port des missions de raid
- Vérification des contrôles des mers et changement de possession des bases isolées.
- Retour à la base des forces aériennes et des autres navires (**et convois**) au port.
- Réparation des unités endommagées (celles mise en réparation sont immobilisées pour le tour suivant).



USS Enterprise

## PHASES DE BATAILLE

Chaque bataille suit le même processus et se poursuit tant qu'il reste des unités des deux camps :

### EN BATAILLE

- Choix du type d'engagement, entre aérien et surface. En cas de désaccord entre les deux camps, une détermination plus ou moins aléatoire à lieu, avec différents bonus pour le choix d'un combat aérien et le contrôle de la zone.

Ecran de Bataille : l'écran suivant montre ce que vous voyez au début du second round de bataille (après résolution du premier round comme l'indique le log de bataille).



### Section supérieure

Identique à l'écran principal sur la carte, excepté que tous les boutons sont inactifs sauf le Menu **0**

### Log de Bataille

A gauche de l'écran, un log dynamique **3** fourni tous les détails de la bataille par ordre chronologique.

### Ecran de Sélection de Bataille

Choisissez entre Jour (Air) ou Nuit (Surface) avec le bouton **4**. Les Modificateurs applicables sont aussi indiqués **5** ici. Votre résultat au dé est dans la boîte grise à droite **6**. Le gagnant a son score indiqué en vert. Appuyer sur le bouton **7** pour démarrer le round de bataille correspondant.

### Organisation du champ de bataille

Navires et LBA sont disposés en ligne, de Front ou de Réserve. On ne peut cibler les navires en réserve sauf si tous les navires en front sont aussi ciblés (en combat de surface de nuit, uniquement, en aérien de jour il n'y a aucune restriction).

Les navires en patrouille portent un petit fanion **8** sur leur modèle 3D et dans la liste des unités. Les points de vie restant des navires **9** sont indiqués par des billes vertes (ou rouges si le navire a déjà subi des dégâts).

### Section Inférieure

Le listing en bas de l'écran montre tous les unités en bataille de votre camp **10** ou de l'adversaire **11**, qu'elles soient actives (à gauche), avariées ou coulées (à droite).

## ECHANGES DE TIRS

- Les échanges de tirs, aériens comme surface, sont simultanés, même si scénarisés l'un après l'autre pour une meilleure compréhension. Toutes les unités qui peuvent agir tirent sur une cible éligible adverse et une seule. Cela constitue un round de bataille.

### Ecran de Bataille: ciblage et animations

L'écran suivant vous montre ce que vous voyez quand vous sélectionnez qui tir sur qui, ainsi que les animations. (la numérotation suit celle de la vue précédente)



Les navires montrent les points de vie restant (bille vertes **9**) et une animation **13** va vers la cible adverse **14**. Les résultats des tirs sont montrés par des valeurs, des textes et des animations :

Avariés : fumée (+ marqueur X sur le navire) **15**.

Coulé : explosions (+ marqueur coulé sur le navire) **16**.

Dégâts : tous les points de dégâts subits par les cibles sont montrés sous forme de chiffre -X orange **17**.

Les navires avariés montrent de la fumée **15** et ceux coulés des explosions **16**. Quand c'est à un de vos navires de tirer, le rond de sélection situé dessous passe en couleur orange **17**.

*On reprend également ces informations dans la vignette de l'unité en bas de l'écran*

Les navires qui ne peuvent être ciblés ou qui ne peuvent pas tirer sont mis dans la réserve **18**.

- Les dés sont modifiés par +1 pour tous les navires qui disposent d'un facteur Elire (air ou surface).
- Les navires et les avions subissent des avaries (sur un dé modifié de 5) et des dégâts (quand un 6 modifié est joué, puis un second dé joué pour indiquer le nombre de dégâts). Les dégâts accumulés supérieurs au facteur de protection d'un navire entraînent sa perte (coulé). Dans les ports (au cours des raids aériens), les navires peuvent encaisser des pertes au double avant de couler, mais ceux ayant plus de dégâts que leur protection reposent sur le fond et ne peuvent plus bouger (jusqu'à réparation éventuelle).
- Lorsqu'il est avarié, un navire quitte la bataille (et il faudra lui faire faire une retraite à l'issue de celle-ci, quel que soit le camp gagnant).

- Les LBA ne subissent pas d'avaries (les résultats de dé 5 sont ignorés sur eux), autrement ils se comportent comme les navires pour tout le reste.
- Les deux camps peuvent retraire (en totalité ou en partie – Voir retraites et poursuites ci-dessous) à la fin du round de bataille. Si les deux camps demeurent, un nouveau round est joué.
- Au cours de la bataille (y compris lors des retraites ou poursuites s'il n'a pas déjà été utilisé avant), un sous-marin présent peut intervenir une fois, et ne peut être ciblé par l'ennemi. A l'issue de la bataille, il retourne dans le pool sous-marin.

## RETRAITES ET POURSUITES

- A la fin de chaque round, chaque camp peut décider de faire retraite ou non. Pour cela il suffit de sélectionner le bouton approprié (voir ci-dessous).



- Une fois que cela est fait, chaque camp qui a opté pour la retraite (le Japonais en premier) peut sélectionner un ou plusieurs (y compris tous) navire(s). Ces unités sont identifiées par une flèche blanche tournée vers l'arrière (voir ici à droite).
- En cas de retraite de l'adversaire, l'adversaire peut décider de le poursuivre. Pour cela il faut choisir le bouton adapté (vous pouvez décider de ne pas poursuivre, ou être dans l'impossibilité de le faire à cause des restrictions mentionnées ci-dessous), puis, comme pour une retraite, sélectionner les poursuivants (qui seront identifiées par une flèche blanche pointant vers l'adversaire en retraite). Il y a néanmoins plusieurs restrictions et des contraintes à connaître :
  - Les unités ne peuvent être poursuivies que par des navires adverses de vitesse égale ou supérieure, s'il y en a, ou par des LBA (sans limitation). En d'autres termes, pas de poursuite d'unités plus rapides que soi.
  - Au moins une unité doit rester dans la bataille initiale et ne pourra poursuivre.
  - Les unités en patrouille qui poursuivent perdent définitivement leur statut de patrouilleur (elles seront considérées comme des Raiders quand elles retournent en bataille).



- Chaque retraite/poursuite (une par camp est possible, celle des Japonais traitée en premier) fait l'objet d'une bataille séparée traitée immédiatement et limitée à un seul round. A l'issue de celle-ci :

- Les unités retraitantes survivantes quittent la mer et la bataille, en retraite. Elles rejoignent les unités préalablement en retraite ou avariées et le retour au port de l'ensemble est traité en une fois à l'issue complète de la bataille.
- Les unités poursuivantes survivantes quittent temporairement la bataille mais y reviendront au bout de deux rounds (poursuite au round 1, retour au round 1+2 = 3). Ou à la fin de la bataille principale si celle-ci s'est terminée entre-temps (elles partagent alors le sort des unités de leur camp, i.e. présence en mer ou retraite selon l'issue).
- Les retraites résolues se font vers une base de la zone ou vers un port majeur à portée, de la même mer ou dans une autre, pourvu que le chemin de retraite ne traverse pas de mers contrôlées par l'ennemi. Les destinations et mouvement correspondants sont choisis et réglés sur carte une fois la bataille complète (i.e. bataille principale) terminée.

### RAIDS SUR LES BASES

A l'issue de la bataille, le vainqueur ayant des porte-avions peut effectuer des raids aériens sur les ports et bases limitrophes de la mer. Un raid dure 2 rounds, et un même porte-avion ne peut cibler qu'une seule base (s'il y en a plusieurs possibles).



## MOUVEMENT DES NAVIRES

Il dépend de leur mission (phase de jeu, patrouille ou raid) et de leur vitesse. Un test de vitesse peut parfois être requis (voir test de vitesse - Speed Roll – infra).



## MOUVEMENTS

Pour bouger une pile, cliquer sur celle-ci puis clic-gauche sur la mer de destination. Une flèche vous montrera le chemin emprunté. En outre, l'infobulle précise les navires devant faire un test de vitesse (voir ci-après) et leurs chances de réussite respectives.



*Truc: en maintenant la souris (bouton pressé) sur la zone de destination, vous avez plus de temps pour lire les informations de l'infobulle.*

## PORTÉES ET TESTS DE VITESSE

Le principe de base est qu'il est interdit de passer d'une mer contrôlée par l'ennemi (pas d'y pénétrer) à une autre mer également contrôlée par l'ennemi.

## PHASE DE PATROUILLE

En **patrouille**, un navire peut entrer automatiquement dans la **mer adjacente** et, éventuellement, une autre mer limitrophe à celle-ci, si le Test de Vitesse réussit. La plupart des navires rapides y réussissent automatiquement, mais les lents devront faire un test et, s'ils échouent, ils rentrent quand même dans la seconde mer MAIS y perdent leur statut de patrouilleur (donc ne pourront servir pour le contrôle).



NB : Quand une mer est hors de portée, la flèche passe en rouge.

**Visuellement** : les navires en Patrouille sont identifiés par un nom en lettres blanches et la partie supérieure de leur pion dans la couleur de leur nation, comme ci-dessous :



De plus, ils portent (en bataille et sur le pion) un petit fanion pour rappeler leur statut de patrouilleurs. Rappel : les LBA sont toujours en patrouille, jamais en raid.

**Tests de Vitesse** : en général un jet de dé égal ou inférieur à la vitesse du navire est nécessaire pour réussir. Les navires rapides (signe +) réussissent toujours. Les lents (signe -) ont entre 30 et 50% de chance de réussite.

## PHASE DE RAID

Lors qu'ils sont en **raid**, les navires peuvent entrer **dans une mer supplémentaire** : donc ils peuvent se déplacer jusqu'à 2 zones sans test, et faire un test pour entrer dans la troisième Les Navires en Raid qui échouent ne vont PAS entrer dans la 3ème mer, ils seront au contraire forcés de faire

retraite vers une base ou part amis depuis la dite mer. Dans ce cas, une phase spécifique après les raids le leur permettra.

**Visuellement** : les navires en Raid sont identifiés par leur nom en lettres noires et la partie inférieure de leur pion dans la couleur de leur nation, comme ci-dessous:



### NAVIRES BRITANNIQUES ET RAIDS

Lorsqu'ils font des **raids**, les navires Britanniques, Hollandais et Australiens ne peuvent bouger que **de 2 zones et pas 3**: ils se déplacent au maximum de 2 mers ET doivent faire un test de vitesse pour entrer dans la seconde.

### PLACEMENT DES AVIONS BASES A TERRE (LBA)

Ils ne se déplacent pas mais se positionnent dans des mers jouxtant une ou plusieurs de leurs bases. On ne peut placer d'avions dans une mer sur laquelle on ne dispose d'aucune base. Chaque camp, commençant par le Japon, place un avion dans une mer éligible, suivi de l'autre camp, et ainsi de suite en alternant jusqu'à ce qu'aucun des deux camps n'ait d'avions à placer. Dans la version Beta, il n'y a pas de limite aux nombres d'avions que l'on peut placer dans une mer éligible.

Avec certaines Options Avancées, une restriction de placement sera effective: on ne pourra positionner dans une mer qu'un avion par base et 3 par ports que l'on contrôle sur la dite mer.



Les avions peuvent contrôler une mer. Si avant ou pendant une bataille les avions perdent toutes leurs bases jouxtant une mer, ils sont retirés de celle-ci.

## PLACEMENT DES SOUS-MARINS

Les sous-marins (NB: une unité par camp pour le moment, plusieurs quand l'option ASW sera mise en place) sont placés dans une mer dans laquelle une bataille existe.



Cela fonctionne comme pour les LBA (voir infra), mais sans contrainte de distance ou de la présence d'une base ou port ami dans la dite mer. S'il n'y a aucune bataille, les sous-marins ne sont pas placés (on saute la phase).

## RAIDS AERIENS SUR LES BASES ET LES PORTS

A la fin d'une bataille, le camp victorieux, s'il dispose de porte-avions [CV] (pas les LBA) peut effectuer 2 rounds d'attaque aérienne sur les bases/ports adjacents à la dite mer avec ses CV. Chaque CV ne peut attaquer qu'une seule base.



On traite cette action comme un combat aéronaval classique, excepté le fait que les navires ennemis ciblés ne peuvent pas répliquer (dans la version avancée, la DCA et la chasse en CAP sont activées) et cette action ne peut dépasser 2 rounds.

## CONTROLE DES MERS

Seuls les navires en patrouille et les avions basés à terre comptent pour déterminer le contrôle. Les navires en raid seront rentrés à leur base avant la phase, et donc ne compteront pas. Le camp qui contrôle la mer en reçoit la valeur en PV qui lui est attribué, certaines mers n'ayant pas la même valeur pour les 2 camps.



Option avancée à venir (avec règles sous-marines avancées): Si la mer contient des sous-marins adverses en patrouille, le contrôle reste acquis mais chaque sous-marin fait perdre 1 PV à l'adversaire (jusqu'à concurrence de la valeur de la mer). Une mer sans navires ou avion reste contrôlée par le camp qui en avait le contrôle le tour précédent.

## CAPTURE DES BASES ET PORTS

Les bases peuvent être capturées par assaut amphibie direct, ou par isolation. Les Ports ne sont pris que par isolation. L'isolation a lieu quand une base ou un port a toutes les mers qui lui sont adjacentes sous le contrôle de l'ennemi pour deux tours consécutifs.

## REPARATIONS DES NAVIRES

Elles dépendent du port dans lequel les navires se trouvent. Les ports fournissent à chaque fin de tour des points de réparation, fixes ou variables (de 1 jusqu'à 15, en moyenne 6 pour le Japon, et maximum 15 pour les Américains), et chaque point permet de réparer un point de dommage sur un navire. Les points non consommés sont perdus.



NB : les avions basés à terre et les marines endommagés sont réparés gratuitement et immédiatement.

**Important** : les navires qui sont en réparation ont un icône spécifique et ne peuvent pas bouger dans le tour qui suit leur réparation.

## RENFORTS

Ils arrivent au début de chaque tour dans un port précis. Si ce port n'est plus au camp concerné, ils arrivent dans un autre port par défaut : Etats-Unis pour les Américains, Suez pour les Anglais.



Au tour 1 de la Grande Campagne (uniquement), certains navires alliés arrivent en renfort directement en mer, APRES les patrouilles et les raids. Ils n'auront pas le droit de se déplacer ce tour (c'est une situation exceptionnelle) mais pourront retraiter, et tout redevient normal pour eux au tour suivant.

## RETRAITS

Certains tours, des navires doivent être retirés du jeu (dans ce jeu essentiellement les gros navires de la Royal Navy britannique), pour être envoyés sur d'autres théâtres d'opérations.



Si un navire n'est plus disponible pour un retrait, un autre navire sera à enlever à la place.

## RETOURS DES AVIONS BASES A TERRE (LBAS) ET DES MARINES EN TANT QUE RENFORTS

Les unités d'avions basés à terre et les marines détruits deux tours auparavant reviennent aussi automatiquement en jeu à ce moment là (e.g. destruction T1, renfort au T3).

## LES MARINES

Ces unités servent à prendre les bases aériennes adverses, ou défendre les vôtres. Ils bougent dans une phase spécifique, d'une ou deux mers maximum (avec ou sans autres navires en escorte si vous le souhaitez). A l'issue d'une bataille, ils peuvent « débarquer ». Même s'ils n'ont pas été engagés dans une bataille, le débarquement a également lieu dans une phase spécifique qui suit les batailles.



Une fenêtre d'information montrant le ratio de l'attaque apparaît lorsque vous passez la souris sur la base cible.



## ASSAULTS AMPHIBIES

Lorsqu'ils sont dans une mer touchant une base adverse, les Marines peuvent l'envahir par assaut amphibie (les ports sont immunisés). Il suffit de sélectionner la base cible avec les troupes de Marines lors de la phase de débarquement.

En débarquement, les Marines s'emparent de la base si elle n'est pas défendue par des Marines adverses, auquel cas elle est convertie en base du joueur immédiatement. Si elle est défendue, chaque Marine élimine un Marine adverse.

Lorsque l'assaut est confirmé, il est résolu automatiquement, comme montré dans l'écran ci-après.



Option avancée à venir : il y aura possibilité pour les Marines de tenter de débarquer entre deux rounds d'une bataille et non à l'issue de celle-ci.



*Débarquement des US Marine à Tarawa 1943*

## TOUR 0 : L'ATTAQUE SURPRISE DE DECEMBRE 1941

Pour représenter les particularités de cette attaque surprise, il y a une courte séquence du tour 0 qui se déroule comme suit :

- Raid aérien japonais sur Pearl Harbor, avec les 2 rounds de batailles habituels communs aux raids aériens. Le LBA américain sur place, s'il survit, peut riposter.



- Raid aérien japonais en Indonésie (*ceci est particulier, se produisant en mer et non dans une base ou un port, mais sinon c'est pareil*). La LBA allié qui s'y trouve, s'il survit, peut riposter.



- A la fin du Tour 0, la Task Force japonaise de 10 navires dans les Iles Hawaïennes retourne automatiquement au Japon, où elle restera bloquée pendant tout le Tour 1 (*elle redevient libre au Tour 2*).
- Les LBA et les navires des 2 camps en Indonésie restent en mer et ne retournent pas au pool ou à la base. Ils seront engagés dans une bataille normale au Tour 1 en Indonésie (*si les deux camps ont des survivants*).
- Les LBA éliminés reviendront en jeu au tour 3 (comme si éliminés au cours du tour 1).
- Dans le tour 1 qui suit, certains navires Alliés vont apparaître automatiquement en patrouille en mer APRES les mouvements japonais (patrouilles ou raids). Ceux qui n'apparaîtraient pas en mer arrivent en renfort au tour 2.

## MULTIJOUEUR

Le jeu est jouable en Multijoueur, avec les serveurs de Steam. Le menu Multijoueur propose essentiellement deux choix: jouer avec vos amis sur Steam (Private Lobby / Lobby Privé), ou jouer avec un joueur Steam disponible (Public Lobby / Lobby Publique).

### CREER UNE PARTIE

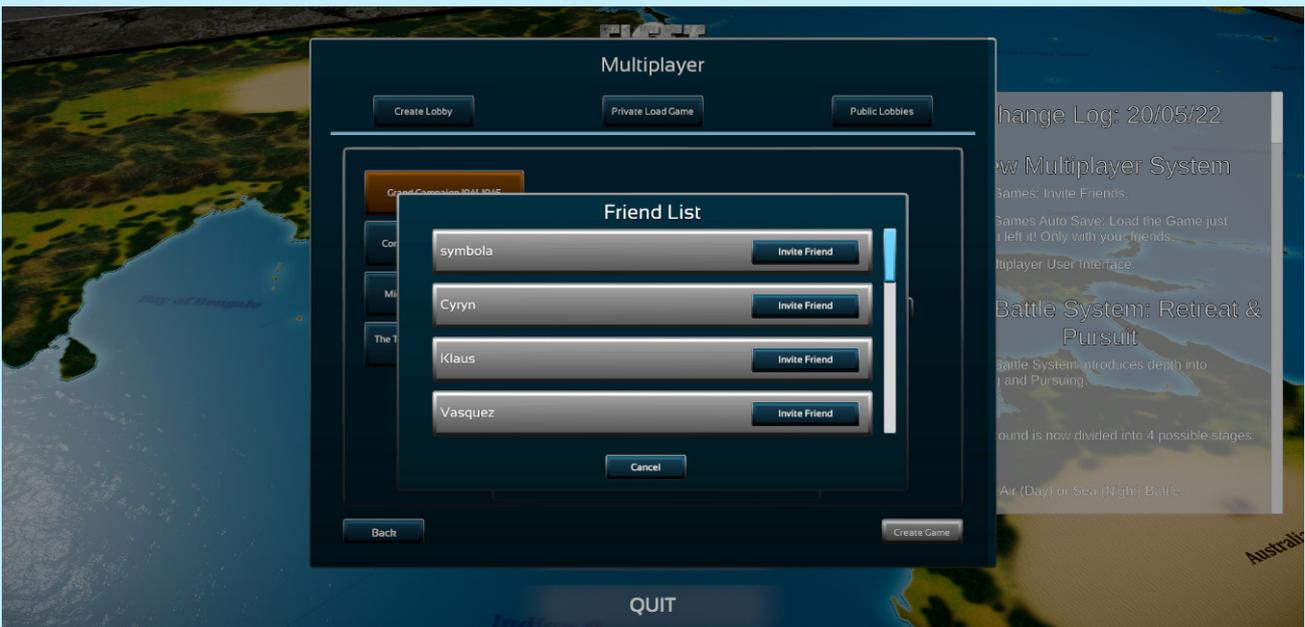
Connectez-vous à Steam. Puis cliquez sur le scénario auquel vous voulez jouer, et choisissez votre camp, comme indiqué dans l'écran ci-dessous (votre nom de joueur Steam sera indiqué).



Vous pouvez alors choisir de créer un Lobby public (pour jouer avec un joueur Steam disponible) ou bien un Lobby privé pour jouer avec vos amis sur Steam.

### JOUER AVEC UN AMI STEAM

Cliquez sur le bouton correspondant du menu (Inviter Ami), puis sélectionner le dans la liste de vos amis actuellement en ligne telle qu'indiquée dans la fenêtre qui apparaît alors.



Il suffit de sélectionner l'ami avec qui la partie sera effectuée et celui-ci recevra automatiquement une notification de partie dans Steam.

## CHARGER UNE PARTIE EN COURS

Le jeu sauvegarde automatiquement au début de chaque phase, et vous pouvez reprendre une partie ainsi sauvegardée en cliquant sur le bouton correspondant. Lorsque votre partenaire est connecté sur Steam, il reçoit automatiquement une invitation à reprendre la dite partie au début de la phase où elle a été sauvegardée et que vous venez de relancer.

