

FLEET COMMANDER PACIFIC

Beta 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 BETA, SCERTAINS ELEMENTS NE SONT PAS ENCORE FONCTIONNELS, OU VIENDRONT COMME OPTIONS. 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.



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



NB: JEU EN FRANÇAIS, ANGLAIS ET ESPAGNOL POUR LE MOMENT. D'AUTRES LANGUES SERONT RAJOUTEES SI REUSSITE DU KICKSTARTER.

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 ? permet d'ouvrir une fenêtre d'aide), bouton "Terminer" **4** pour aller à la phase suivante

Partie Basse

Pile (aussi sur la carte, même N°) et liste des unités dans la pile sélectionnée **5** (les unités actives ont une bordure jaune) utilisable dans la phase en cours. 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 en bas à gauche. Les filtres **6** positionnés au dessus de la liste des unités permettent de trier la pile : en pressant sur un filtre, on enlève les unités correspondantes (plusieurs possibilités si plusieurs filtres pressés).

Sur Carte / Icones divers

Sur la carte : bases **8** (cercle, silhouette d'avion) amies pour le joueur [rouge pour le Japon] ou ennemies, nom dans un cartouche, avec infobulle), ports majeurs **9** (forme d'hexagone, silhouette d'ancre), pile du joueur actif **6** au port (dans un carré avec lettre d'identification et nombre de navires dedans), pile adverse **10** au port, pile/avions en mer en patrouille dans une mer **11** (cercle, avec lettre d'identification et nombre de navires dedans).

La plupart des boutons et éléments du jeu ont des infobulles qui donnent des détails ou informations supplémentaires. L'infobulle individuelle des unités est automatique (s'affiche peu après le positionnement du curseur de la souris sur l'unité). La pile actuellement sélectionnée présente un contour jaune de son N° et un chiffre. Une région grisée n'est pas atteignable par la pile sélectionnée. Régions terrestres non jouables.

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

Au port : dans un carré

En mer (en patrouille ou en raid) : dans un cercle

PIECES DU JEU

Il y a 4 types différents de pièces de jeu : navires, avions bases à terre (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 : Les plus petits navires sont regroupés par 2 ou 6, selon le type et la taille, comme suit : croiseur légers (x2), destroyers (x6), Sous-marins (x6-8), autres navires de convois ou de troupes de marine (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 (*option avancée, sera implémentée selon le succès du Kickstarter*)

ASW: valeur utilisée contre les sous-marins (*option avancée, sera implémentée selon le succès du Kickstarter*)

CAP: nombre d'avions en mode CAP (i.e. la couverture Aérienne pour repousser les avions ennemis). La CAP est liée aux porte-avions. (*option avancée, sera implémentée selon le succès du Kickstarter*)



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 et les unités qu'elle contient, avec juste suffisamment d'information utile (mais les infobulles sur les navires restent disponibles). Pour retirer un navire d'un Task Force, cliquer dessus



Servez-vous du bouton filtre Fusionner pour regroupez les différentes piles au même endroit.

Dans la barre des unités située en bas, vous verrez les autres unités également présentes au même endroit (base, mer) mais dans une autre pile. Une ligne gris-blanc vertical sépare les dites unités. Les unités qui sont actuellement sélectionnées sont entourées en jaune.

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^{ème} 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.

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.

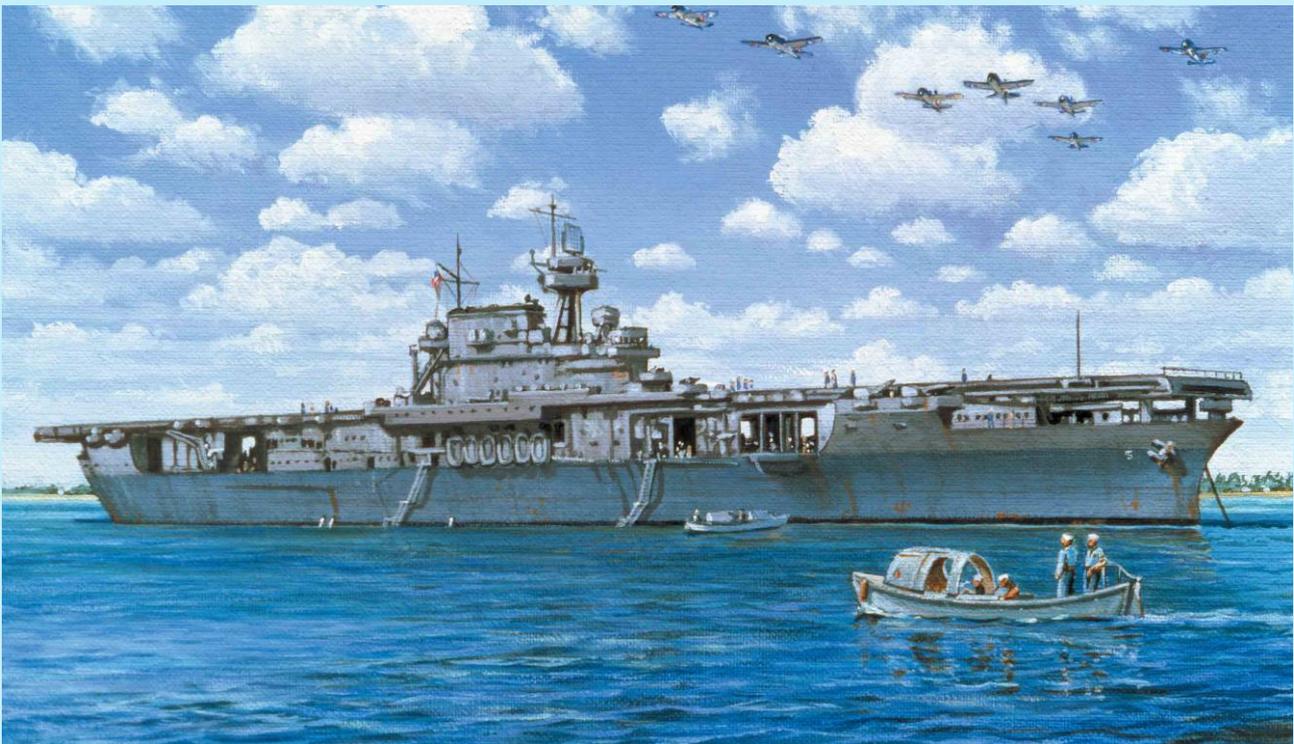
Quand on clique sur le drapeau d'un camp dans une mer, on peut voir qui en est le contrôleur et combine de PV ce contrôle rapporte.

PHASES DE JEU

Elles sont identiques chaque tour, hors cas particulier de l'attaque surprise de Décembre 1941.

Dans l'ordre :

- Tirage et attribution des cartes à jouer du tour
- Arrivée des renforts, dans un port ami, ou retrait d'unités sur le départ.
- Envoi des Patrouilles de navires qui permettront de prendre et/ou conserver le contrôle d'une mer.
- 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.
- Mouvement des sous-marins.
- Missions de Raid, destinées à effectuer des attaques ponctuelles dans des mers, mais qui n'en prennent pas le contrôle.
- Résolution des batailles, dans l'ordre choisi par le joueur japonais, mer par mer. La phase de chaque bataille est décrite plus loin.
- Débarquements des Marines, pour ceux qui n'ont pas eu lieu en 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 au port.
- Réparation des unités endommagées



PHASES DE BATAILLE

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

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 premier round de bataille, après que la phase ASW ait été résolue.



Section supérieure

Identique à l'écran principal sur la carte, excepté que tous les boutons sont inactifs sauf le Menu **0** (donc clics impossibles sur camps et score **1** ou tour **2**)

Section log

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** (ou *Retraite après le round N°1*). 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.

Organisation du champs de bataille

Les navires en patrouilles sont indiqués par un petit fanion **8**. Les points de vie restant des navires **9** sont indiqués par des billes vertes (ou rouges si le navire a déjà subi des dégâts).

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).

Section Inférieure

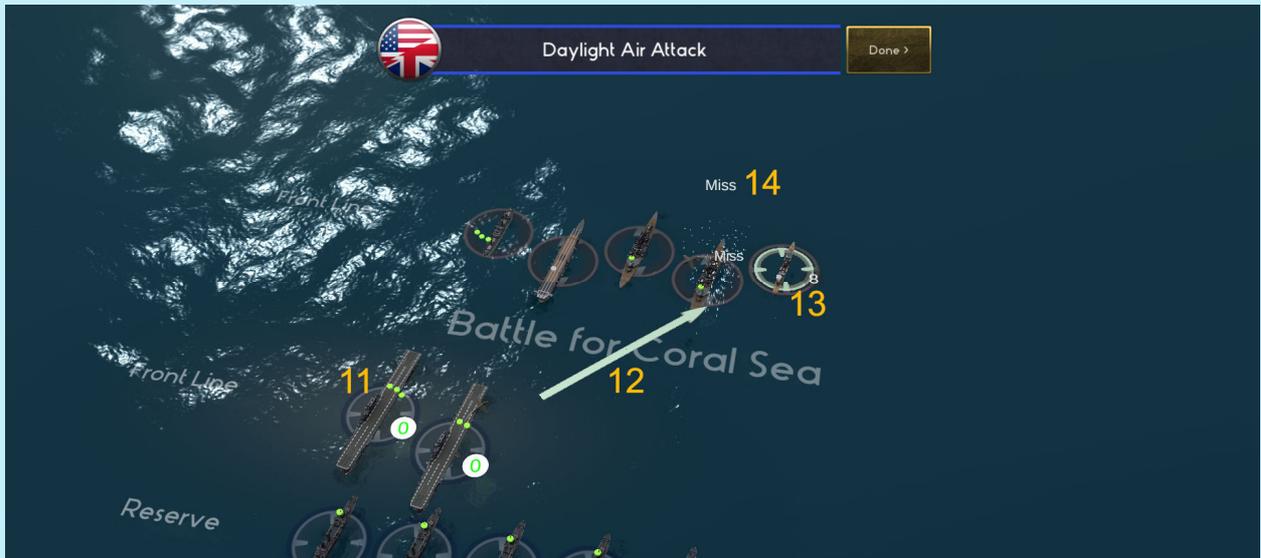
Le listing en bas de l'écran montre tous les unités en bataille **10**, qu'elles soient actives, avariées ou coulées.

ECHANGES DE TIRS

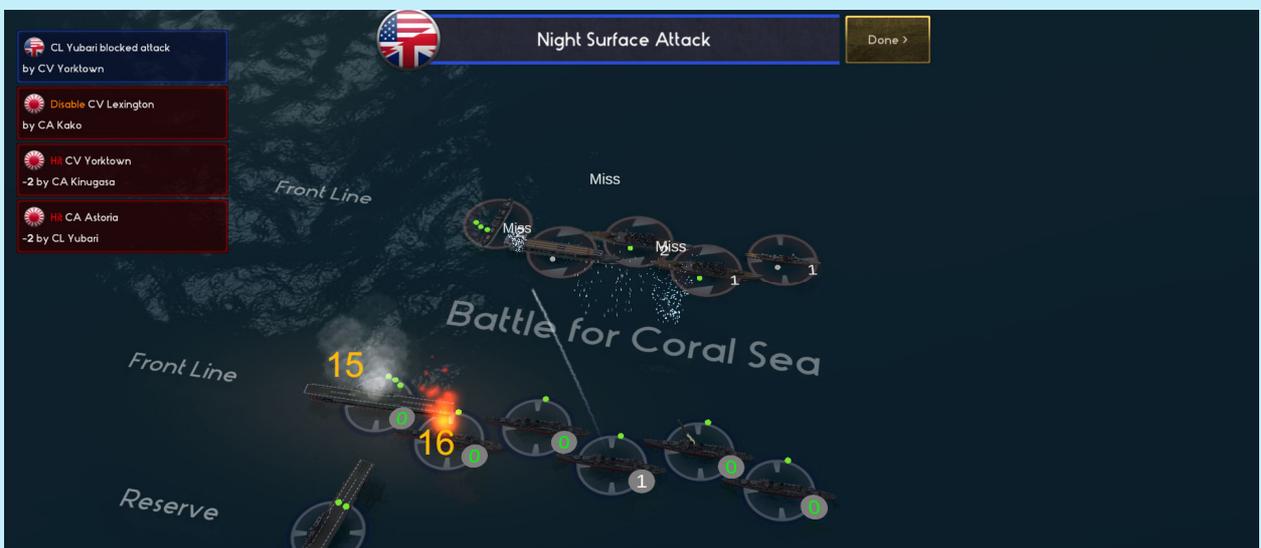
- Les échanges de tirs, aériens comme surface, sont simultanés, même si scénarisés l'un après l'autre pour une meilleure compréhension. Toutes les unités qui peuvent agir tirent sur une cible éligible adverse et une seule. Cela constitue un round de bataille.

Ecran de Bataille: ciblage et animations

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



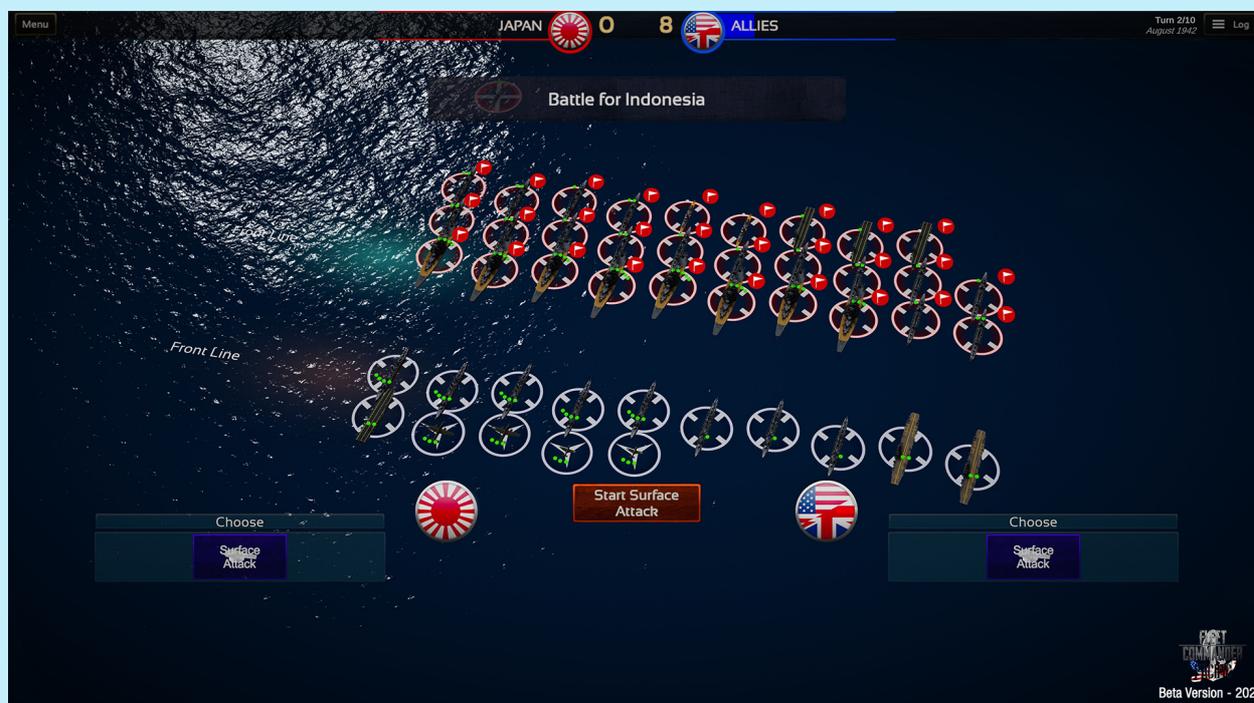
Les navires montrent les points de vie restant (bille vertes **11**) et une animation **12** va vers la cible adverse **13**. Les résultats des tirs sont montrés par des valeurs, des textes et des animations **14**.



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 répète cette information dans la vignette de l'unité en bas de l'écran parce que le combat est considéré comme simultané, même si résolu de manière séquentielle (avec les japonais tirant toujours en premier).

- 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).
- 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 retraiter en totalité **ou en partie** à la fin du round de bataille. Si les deux camps demeurent, un nouveau round est joué.
- **En cas de retraite, les unités peuvent être poursuivies par des navires adverses de vitesse égale ou supérieure, s'il y en a. En d'autres termes, pas de poursuite d'unités plus rapides**
- Les retraites 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. Elles sont décidées pendant la bataille mais seront réglées sur carte une fois celle-ci terminée.
- 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).
- Au cours de la bataille, 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.



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.

Tests de Vitesse : en general 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.

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 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 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.



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 les 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.

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 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

Il dépend du port dans lequel ils se trouvent. Les ports fournissent à chaque fin de tour des points de réparation, fixes ou variables, et chaque point permet de réparer un point de dommage sur un navire. Les points non consommés sont perdus.



NB : les avions et marines endommagés sont réparés gratuitement.

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, 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 retraire, 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'un round de bataille, ils peuvent « débarquer ». S'ils n'ont pas été engagés dans une bataille, le débarquement a lieu dans une phase spécifique qui suit les batailles.



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 Marines élimine un Marines adverse.

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 au 1er tour, 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, si il survit au 1er tour, 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*).