ADVANCED SIMULATOR SERIES

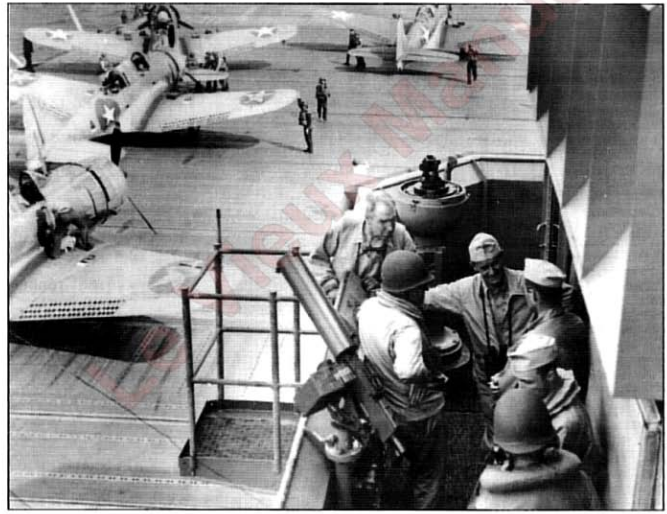
GREAT NAVAL BATTLES VOL. II

GUADALCANAL 1942-43



SSI

GREAT NAVAL BATTLES VOL. II: GUADALCANAL 1942-1943



Editeux Marcel

SOMMAIRE

GUIDE DU JOUEUR

Sélection des options de jeu 4
Menu Options de jeu 4
Menu Sélectionner Scénario 8
Menu Charger Jeu Sauvegardé 9
Barre des menus 9
Dossiers 9
Commandes 9
Postes 10
Rapports 11
Briefings 11
Affichages communs 12
Barre d'Etat 12
Barre des messages 12
Panneau des cartes 13
Panneau de cargaison 17
Panneau de carburant 18
Commandement d'une task force 20
Passerelle du navire amiral 20
Commandement d'un navire 26
Passerelle de commandement 26
Commandes de l'artillerie principale 36
Poste des commandes de la tourelle 47
Commandes de l'artillerie secondaire 49
Poste des torpilles 51
Poste de contrôle des avaries 55
Poste de surveillance 67
Poste des opérations aériennes 69
Bases 76
Poste de base 76
L'environnement 80
Echelle de Beaufort 80
Visibilité 82
Touché ! Coulé ! 84
Glossaire 85
Etudes de jeu 88
Problèmes courants et solutions simples 96

Le Vieux Manuel

GUIDE DU JOUEUR



Le Vieux Manuel

Ce chapitre contient les informations nécessaires pour jouer à GREAT NAVAL BATTLES VOL.II, GUADALCANAL, 1942-43. Il concerne les ordinateurs équipés d'une souris, mais vous pouvez aussi utiliser les équivalents clavier pour la plupart des fonctions du jeu.

SELECTION DES OPTIONS DE JEU

GREAT NAVAL BATTLES II propose un grand nombre de scénarios et de caractéristiques de jeu. Au début d'un nouveau jeu, vous pouvez sélectionner les options disponibles dans une série de menus. Chaque menu comporte un choix de base, puis les menus progressent logiquement, selon les choix que vous faites.

Si vous décidez de changer de choix, cliquez sur la touche CANCEL visible à l'écran : vous retournerez au menu options de jeu.

MENU OPTION DE JEU (GAME OPTIONS)

Ce menu vous permet de choisir le jeu auquel vous voulez jouer. GREAT NAVAL BATTLES II propose deux types de jeux, différents par leur durée et leur complexité. Ce sont :
1) les scénarios tactiques, et
2) les jeux de plus longues campagnes. En outre, ce menu vous permet de reprendre un jeu sauvegardé ou de visionner la rediffusion d'un ancien jeu.

Niveaux de difficulté (Difficulty levels).
Cette option vous permet de fixer le niveau de jeu. Plus il est élevé, plus l'adversaire de l'ordinateur dispose d'un avantage en matériel, en potentiel de tir, et en précision.

Scenarios
Les scénarios sont les types de jeux les plus courts et les plus simples que vous puissiez choisir. Un scénario simule une bataille entre deux navires ou deux task forces (TF), et dure entre cinq minutes et deux heures.

Quand vous avez cliqué sur l'option " Scénarios ", vous pouvez choisir un combat spécifique parmi les scénarios décrits ici :

*** Bataille de Tassafaronga**
30 novembre 1942 - 1er décembre 1942
Une courte mais terrible bataille d'une nuit, qui implique une task force de destroyers japonais essayant de ravitailler ses forces assiégées à Guadalcanal. Après avoir localisé les américains, la TF lança une attaque de torpilles dévastatrice, qui eu pour effet de couler un croiseur et d'en endommager trois autres. Une fois de plus, les japonais prouvèrent l'infaillibilité de leurs torpilles et de leur tactique navale.

*** Bataille Navale de Guadalcanal, I.**
13 novembre 1942
Une parmi la série des batailles d'une nuit au large de Guadalcanal. Les forces américaines tentèrent d'intercepter une task force japonaise de bombardement naval. Dans la confusion et l'incertitude, la TF américaine se retrouva au milieu des navires japonais, créant une mêlée confuse mais meurtrière. Au bout du compte, les forces navales américaines perdirent deux croiseurs légers et quatre destroyers, alors que les japonais perdirent un cuirassé et plusieurs destroyers.

*** Bataille navale de Guadalcanal,II.**
14 - 15 novembre 1942
Malgré les sérieuses pertes de la précédente bataille, les japonais envoient une autre TF de bombardement comprenant le cuirassé Kirishima. Malheureusement pour les japonais, les forces navales américaines composées de deux cuirassés (le Washington et le South Dakota) et de plusieurs destroyers parvinrent à intercepter et frapper violemment leurs navires.

*** Bataille de Cap Espérance**
11 -12 octobre 1942
La task force de l'amiral Scott stationnée au large du Cap Espérance intercepta une force de croiseurs japonais qui tentait de bombarder Guadalcanal. Malgré la confusion d'une bataille de nuit et l'utilisation de radars pour la première fois, les américains prirent l'avantage sur les japonais. La TF japonaise perdit un un croiseur et deux destroyers, tandis que les américains ne perdirent qu'un destroyer.

Les Jeux Avenue

*** Bataille de l'Ile Savo**
9 août 1942
Chargé de protéger les navires de transport au large de Guadalcanal, l'amiral Crutchley fut pris par surprise par les japonais dans cette bataille de nuit. A cause d'une brèche dans l'alignement et d'ordres confus, les forces japonaises portèrent un coup terrible aux américains. En quelques minutes, les forces américaines perdirent quatre croiseurs, tandis que les navires japonais ne subirent que des avaries mineures.

*** Les Salomon orientales**
24 août 1942
Ce fut la première action aéronavale d'envergure des japonais pour soutenir leurs débarquements à Guadalcanal. Les porte-avions japonais Shokaku, Zuikaku, et le porte-avions léger Ryujo affrontèrent les porte-avions américains Saratoga, Enterprise, et Wasp. Dans la bataille qui s'ensuivit, les japonais perdirent le porte-avions léger Ryujo. Dans le camp américain, l'Enterprise subit de sérieuses avaries. Le Wasp devait couler quelques jours plus tard suite à une attaque sous-marine.

***Bataille de Santa cruz**
25 octobre 1942
Sous le commandement de l'amiral Halsey, les forces américaines tentent de repérer et de détruire les forces navales japonaises au nord de Guadalcanal. Les porte-avions américains Hornet et Enterprise se retrouvent face aux porte-avions japonais Shokaku, Zuikaku, Junyo, et Zuiho. La bataille qui s'ensuivit causa la perte du porte-avions américains Hornet, et de lourdes avaries sur trois des quatre porte-avions japonais. Ce devait être la dernière victoire japonaise dans une bataille de porte-avions.

*** Bataille pour Guadalcanal - Version longue**
Du 5 août 1942 au 31 janvier 1943.
Ce jeu de campagne couvre le conflit depuis les premiers débarquements de marines américains jusqu'à l'évacuation finale des forces japonaises de Guadalcanal. Le principal objectif de campagne

pour les deux camps est de contrôler la zone qui entoure Guadalcanal et de fournir un soutien logistique à leurs armées respectives sur l'île.

***Bataille pour Guadalcanal - Version courte**
Du 1er octobre 1942 au 31 janvier 1943
Identique à la précédente, mais commence 30 jours après les premiers débarquements de marines à Guadalcanal.

*** Bataille de porte-avions à Guadalcanal.**
10 -15 novembre 1942
En dehors des porte-avions, tous les autres navires de surface sont massivement engagés au large des côtes de Guadalcanal. En même temps, les porte-avions japonais et américains sont à leurs côtés pour leur prêter appui. Historiquement, il n'y eut pas de combats de porte-avions durant cette période. Ce scénario simule un conflit hypothétique.

Jeu de campagne (Campaign Game)
Il y a deux jeux de campagnes dans Great Naval Battles II. Le premier commence le 7 août 1942 pour finir le 31 janvier 1943. Le second va d'octobre 1942 au 31 janvier 1943. La différence majeure entre ces deux campagnes est que la seconde met en présence toutes les forces disponibles dans les deux camps après une période de rassemblement.

Le jeu de campagne n'a lieu qu'à Guadalcanal. Le but principal pour les américains comme pour les japonais est le contrôle total de Guadalcanal. Les jeux de campagne combinent tous les éléments des précédents scénarios (batailles de nuit, opérations aériennes) en un seul jeu complet. En utilisant toute force disponible, vous créerez des task forces et leur assignerez des missions dans des bases majeures telles que Truk ou Espritu Santos. Vous déciderez alors du type de missions que votre TF remplira. C'est dans ces mêmes bases que vous recevrez du renfort et des navires de réparation. Pour plus d'informations sur les bases et les ordres de mission, reportez-vous à la section "Bases", page 76.

Voir manuel

Un autre point crucial du jeu de campagne : les inévitables batailles terrestres à Guadalcanal. Pendant que vous n'agissez pas sur les task forces elles-mêmes, vous pouvez ordonner aux forces terrestres des positions offensives et défensives. Vous le ferez en accédant soit au Henderson Field (U.S.A.), soit à Guadalcanal (Japon). Vous pouvez demander à vos forces d'attaquer ou de défendre; selon la nature des ordres que vous donnerez, un certain nombre de provisions seront consommées. Une offensive aggressive en consommera plus qu'une position défensive statique. Cette donnée en tête, c'est à vous de veiller au bon approvisionnement de vos troupes sous peine de voir diminuer leur effectif, comme ce fut le cas historiquement pour les japonais.

Scénarios sauvegardés (Saved Scenarios)
Ces options vous permettent de reprendre des jeux précédemment sauvegardés. Ainsi, vous pouvez choisir un jeu en particulier dans le menu "Charger des jeux sauvegardés" (Load Saved Games) décrit page 9.

Cassette de visionnage (View Tape)
Cette option vous permet de visionner une rediffusion d'un ancien jeu.

MENU SELECTIONNER SCENARIO (SCENARIO SELECT)

Si vous choisissez l'option " Scénarios" dans le menu " Choisir un jeu " (Choose Game).

Cela vous permet de choisir le combat spécifique auquel vous voulez jouer. Ce menu affiche le titre de chaque scénario disponible dans la catégorie choisie. Pour choisir un scénario non visible sur la liste, utilisez la flèche déroulante à droite de la liste.

Le menu "sélectionner scénario" vous permet de choisir de jouer dans le camp "Axe" (japonais) ou dans le camp "Alliés" (américain), avec des armées historiques ou des armées aléatoires.

Le Vieux Manuel

Menu Charger jeu sauvegarde (load saved game)

Si vous choisissez une des options sauvegardées ("Saved"), vous pourrez spécifier le scénario ou la campagne que vous voulez reprendre. Pour plus de détails sur les instructions de chargement, reportez-vous à la fiche d'installation livrée avec le jeu.

Barre des Menus

La barre des menus vous donne un accès rapide à diverses fonctions de jeu. Elle apparaît en haut de l'écran en cliquant sur le bouton de droite ou en appuyant sur Esc.

Dossiers (files)

Credits
Cette option vous renseigne sur le groupe IO

Sauvegarder un jeu (Save Game)
Cette option vous permet de sauvegarder un jeu en cours, que vous pouvez donc quitter et reprendre plus tard.

Quitter (Quit)
Cette option vous permet d'abandonner le scénario en cours. Notez que le jeu ne retourne pas directement au DOS, mais vous donne à la place un rapport de victoire et la possibilité de choisir un autre jeu si vous le désirez.

Sortir vers DOS (Exit to DOS)
Cette option vous permet de quitter complètement le jeu et de retourner au DOS

Commandes (controls)

Son (Sound)
Cette option permet de couper ou de rétablir le son. Elle est particulièrement utile quand votre femme dort ou quand votre patron est là.

Messages
Cette option vous permet de sélectionner le type de messages que vous voulez recevoir, pour quels navires vous voulez les recevoir, avec ou sans son, avec pause automatique du jeu ou simple et brève suspension pour avoir le temps de les lire. Vous pouvez régler le temps de suspension de 0 à 9 secondes.

le Vieux Manuel

TEMPS (TIME)
Cette option vous permet de déterminer la rapidité du déroulement de l'action, 1 étant le temps réel. et les autres chiffres un temps accéléré.

SUSPENSION DE JEU (PAUSE GAME)
Cette option vous permet de suspendre et de reprendre le jeu. Elle désactive et remet en marche la pendule du jeu. Notez que toutes les commandes du jeu continuent à fonctionner durant la pause, vous pouvez donc suspendre le jeu, donner des ordres et ensuite reprendre le jeu.

POSTES (STATIONS)

Ce menu vous déplace de poste en poste au sein du navire activé, ou du navire activé vers un navire de commandement supérieur. Des informations complètes sur chaque poste vous sont données à la page indiquée entre parenthèses.

PASSERELLE DE COMMANDEMENT DU NAVIRE AMIRAL (FLAG BRIDGE)
La passerelle de commandement du navire amiral (voir page20).

PASSERELLE DE COMMANDEMENT D'UN NAVIRE (SHIP BRIDGE)
Le poste de la passerelle de commandement (voir page 26).

COMMANDES DE L'ARTILLERIE PRICIPALE (MAIN GUN CONTROL)
Le poste de l'artillerie principale (voir page 36).

COMMANDES DE L'ARTILLERIE SECONDAIRE (SECOND GUN CONTROL)
Le poste de l'artillerie secondaire (voir page 49).

TORPILLES (TORPEDOES)
Le poste des torpilles (voir page 51)

OPÉRATIONS AÉRIENNES (AIR OPS)
Le poste des opérations aériennes (voir page 69)

Le Vieux Manoir

AVARIES (DAMAGE)
Le poste de contrôle des avaries (voir page 55)

SURVEILLANCE (LOOKOUT)
Le poste de surveillance (voir page 67)

RAPPORTS (REPORTS)

Ce menu vous permet d'obtenir différents résumés de rapports. Appuyez sur "Alt" et cliquez avec le bouton de gauche sur un item dans l'un de ces rapports pour avoir plus de détails.

STATISTIQUES
Affiche des informations sur les navires que vous commandez.

VICTOIRE
Affiche le décompte des victoires en cours dans chaque camp.

VISIBILITÉ
Affiche la météo du moment et les conditions de visibilité.

RENFORTS (REINFORCEMENTS)
Donne la liste des renforts prévus dans le scénario.

BRIEFINGS

Ce menu vous permet d'obtenir des informations de fond sur les principaux systèmes d'armements navals et aéro-navals utilisés dans le Pacifique Sud pendant la campagne des Salomons

NAVIRES (SHIPS)
Décrit et illustre les navires engagés dans les conflits figurant dans le jeu.

AVIONS (AIRCRAFT)
Décrit et illustre les avions engagés dans les conflits figurant dans le jeu.

Le Vieux Manuel

ARMES (GUNS)
Décrit les armes utilisées dans les conflits figurant dans le jeu.

TORPILLES (TORPEDOES)
Décrit les torpilles utilisées dans les conflits figurant dans le jeu.

AFFICHAGES COMMUNS

Deux barres d'affichages apparaissent dans de nombreux postes, l'une en haut de l'écran et l'autre en bas. Elles contiennent des informations générales et des commandes qui ne sont spécifiques à aucun poste.

BARRE D'ETAT (STATUS BAR)

La barre d'état apparaît en haut du poste de la passerelle du navire amiral, du poste de la passerelle d'un navire et du poste des opérations aériennes. Elle affiche le nom du poste activé, la date, l'heure du lever et du coucher du soleil, les vents et la visibilité.

BARRE DES MESSAGES (MESSAGE BAR)

La barre des messages s'affiche en bas du poste de la passerelle du navire amiral, du poste de la passerelle des autres navires, du poste directeur, du poste des torpilles, du poste des avaries et du poste des opérations aériennes. Elle affiche les derniers messages reçus, le nom de l'amiral aux commandes de la task force ou du navire en opération, et l'heure. En plus, elle contient les commandes qui vous permettent de relire d'anciens messages, de changer la task force ou le navire sélectionné, de changer le réglage de la vitesse de jeu (équivalent de l'option TIME sur le menu "commandes"), et de suspendre ou non le jeu (équivalent de l'option PAUSE GAME sur le menu "commandes"). Les messages sont commandés par les flèches déroulantes à l'extrémité gauche de la zone d'affichage; la TF sélectionnée est commandée par les flèches déroulantes situées entre la zone de messages et le nom des commandants de la TF. La vitesse de jeu et le mode pause sont accessibles en cliquant sur eux avec le bouton de gauche.

Manuel

Panneau des Cartes (map panel)

Le panneau des cartes peut être affiché au poste de la passerelle du navire amiral, au poste de la passerelle des autres navires et au poste des opérations aériennes. Les cartes donnent des informations similaires, quoique pas toujours identiques, et permettent d'accéder aux mêmes commandes. Le panneau des cartes est à la fois une référence visuelle et un moyen de donner certains ordres. Pour vous aider à suivre la bataille, il montre l'emplacement de vos navires, des navires ennemis connus, des avions, des torpilles, les gerbes des obus, et autres caractéristiques de la bataille. En outre, un certain nombre de "filtres" vous permettent d'afficher différents types d'informations utiles. Pour faciliter la transmission des ordres, vous pouvez donner certaines instructions en pointant et en cliquant directement sur la carte, particulièrement en choisissant un navire auquel donner des ordres, et en désignant des cibles.

Commandes de la souris

Cliquer sur le bouton de gauche : enfoncer le bouton gauche de la souris pendant que le curseur est sur une icône de navire ou sur une icône de task force pour sélectionner ce navire ou cette TF.

"Ctrl" - cliquer sur le bouton de gauche : pour centrer la carte sur un lieu donné, pointer sur ce lieu avec le curseur de la souris, et ensuite enfoncer simultanément le bouton gauche de la souris et la touche "Ctrl".

Symboles de la TF

Quand la carte est à un niveau de zoom 20x15 ou plus, elle montre l'emplacement des TF plutôt que celui des unités. L'emplacement de chaque TF est marqué par un symbole représentant un groupe de trois unités. Si le filtre "Noms des TF" (TF Names) est activé, le nom du commandant de la TF s'affichera à coté du groupe; sinon, le nom s'affichera dans la zone de texte juste au-dessous des touches "Filtres", quand le curseur sera déplacé sur le centre du groupe. Si les TF sont trés rapprochées, les TF seront représentées par l' icône d'une seule TF.

Symboles des navires

A des niveaux de zoom de 15x11 et au-dessous, les positions des unités sont montrées sur la carte. Si le filtre des "TF Names" est activé, les positions de navire sont marquées par des nationalités

Le Vieux Marin

appropriées. Sinon, les positions des navires sont indiquées par des vues aériennes des navires eux-mêmes.

Navire activé / Indicateur de TF
Un carré blanc encadrant un symbole de navire indique qu'il est activé. Ce n'est vrai que si la carte est affichée au poste d'action d'un navire, ou si la TF activée est affichée au poste de la passerelle du navire amiral.

Indicateur de cible d'un navire
Il indique la cible actuelle du navire activé.

Symbole d'un avion
Il montre la position d'un avion.

Direction du vent
Montre la direction du vent dominant. Elle influe sur le mouvement des écrans de fumée et sur la précision de l'artillerie en cas de vents forts.

Vitesse du vent
La vitesse du vent est un facteur important dans une bataille, non seulement parce qu'elle peut empêcher des opérations aériennes mais aussi parce qu'elle peut vous dire où se situe la météo sur l'échelle de Beaufort. Des mers agitées peuvent gêner la visibilité et la précision de vos armes, et peuvent même rendre certaines actions impossibles. Pour plus d'informations sur l'échelle de Beaufort et la météo en général, voir la partie "L'environnement" page 80.

Commandes d'agrandissement
Le moins (-) réduit l'agrandissement de la carte (montre une plus grande partie avec moins de détails). Le plus (+) augmente l'agrandissement (montre une plus petite partie avec plus de détails

Le vieux Manuel

Barre de déroulement vertical
Elle déplace la zone affichée sur la carte vers le haut ou vers le bas (le nord ou le sud).

Barre de déroulement horizontal
Elle déplace la zone affichée sur la carte vers la gauche ou vers la droite (l'ouest ou l'est).

Touche de centrage
Quand vous cliquez sur l'astérisque (*) située dans le coin inférieur droit du cadre de la carte, la carte se centrera automatiquement sur le navire ou la TF sélectionnée.

Zone de texte de la carte
Des informations sur la zone désignée par le curseur y sont affichées. Ce sont généralement des noms de navires, de TF, d'avions et de bases.

Filtres
La touche Filtres affiche la zone de dialogue "Filtres des cartes" (Map Filters) qui vous permet d'activer l'affichage de certaines informations sur la carte. Les filtres communs qui peuvent être affichés sur la carte à n'importe quel poste d'action sont décrits en premier. Puis, viennent les filtres spécifiques aux postes.

Filtres communs
• **Grille (Grid) :** ce filtre superpose une grille grise sur la carte à tous les niveaux de zoom, 100x75 et au-dessous. La distance entre les lignes de la grille est de 10.000 yards. Notez qu'à des niveaux de zoom très bas vous ne verrez peut-être pas les lignes de la grille parce que la zone affichée sera située entre deux lignes.

• **Nom de base (Base Name) :** ce filtre affiche les noms de chaque base de la carte. S'il n'est pas activé, vous pouvez toujours trouver le nom d'une base en déplaçant le curseur sur cette base à l'intérieur de la carte. Le nom s'affichera dans la case zone de texte de la carte.

Lesley Manuel

• **Auto-centrage (Autocenter) :** ce filtre centre la carte sur le navire ou la TF sélectionné.

Filtres de la passerelle du navire amiral et des opérations aériennes :

• **Formations aériennes (Air Formations) :** ce filtre affiche sur la carte des icônes représentant les formations.

• **Recherche aérienne (Air Search) :** ce filtre montre vos avions en cours de recherche et leurs modes de recherche.

• **Ordres aériens (Air Orders) :** ce filtre affiche les ordres pour chaque formation en action.

• **Nom des forces aériennes (Air Names) :** ce filtre affiche la fiche d'identité de chaque formation en action.

• **Noms des TF (TF Names) :** ce filtre affiche les noms des TF quand la carte est à un niveau de zoom de 20x15 ou plus, et, en surimpression, le drapeau national de chaque navire à moins de 20x15.

• **Contacts avec l'ennemi (Ennemy Contacts) :** ce filtre affiche la position des navires ennemis récemment repérés.

Filtres des passerelles de commandement des navires :

• **Nom du navire (Ship Name) :** ce filtre affiche les noms des TF à côté de leur icône à des niveaux de zoom de 15x11 et moins, et les noms des TF à des niveaux de zoom de 20x15 et plus.

• **Visibilité :** ce filtre affiche trois cercles autour de chaque navire, et montre la distance maximale à laquelle un navire petit, moyen, ou grand, peut être repéré. Les porte-avions sont considérés comme des grands navires, les croiseurs comme des navires moyens, et les destroyers comme des petits navires.

Le Vieux Manuel

• **Armes principales (Main Guns) :** ce filtre affiche un cercle montrant la portée maximale des armes principales de chaque navire.

• **Avions (Aircraft) :** ce filtre affiche les icônes représentant les positions des avions.

• **Nom des avions (Aircraft Names) :** ce filtre affiche les noms des avions à côté des icônes.

• **Torpilles (Torpedoes) :** ce filtre affiche un cercle indiquant la portée des torpilles sur le navire sélectionné.

• **Ordres :** ce filtre affiche la direction du mouvement du navire ou de la TF sélectionné.

• **Navires coulés (Sunk Ships) :** ce filtre affiche une icône pour les navires coulés.

Panneau de Cargaison (cargo panel)

Vous pouvez voir les panneaux de cargaison soit du poste de la passerelle du navire amiral, soit du poste de la passerelle d'un navire. Ils donnent des informations sur la capacité maximale et la charge courante en troupes et en provisions du navire ou de la TF sélectionnée.

Capacité
La quantité maximale de troupes et de provisions que la TF ou le navire peut transporter.

Provisions (Supplies)
La quantité totale de provisions que la TF ou le navire transporte.

Troupes
Le nombre total de troupes que la TF ou le navire transporte.

Le Jeu Manuel

Panneau de Carburant (fuel panel)

Capacité
La quantité maximale de carburant que la TF ou le navire peut transporter.

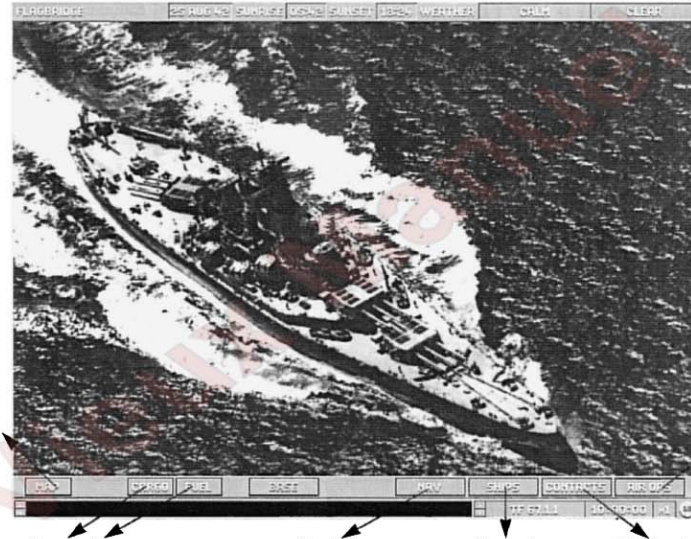
Jauge (Remaining)
La quantité totale de carburant restant dans le réservoir de la TF ou du navire.

Consommation (Usage)
La quantité de carburant que la TF ou le navire consomme actuellement à l'heure.

Durée (Duration)
Le temps de navigation restant à la TF ou au navire, en fonction de ses provisions actuelles en carburant.

Le Vieux Manuel

ECRAN DE LA PASSERELLE DE COMMANDEMENT DU NAVIRE AMIRAL



COMMANDEMENT D'UNE TF

Tandis que le jeu vous laisse diriger l'action depuis les tourelles des navires jusqu'au commandement de la flotte, la passerelle de commandement du navire amiral est le poste central du jeu. Les navires combattaient rarement seuls, et l'amiral responsable d'une task force la commandait depuis ce centre nerveux situé à bord de son navire amiral. Tout conflit s'engage depuis cette passerelle. Que vous jouiez à un scénario ou à un jeu de campagne, il est presque certain que vous y retournerez souvent pendant le cours du jeu.

PASSERELLE DU NAVIRE AMIRAL (FLAG BRIDGE)

Ce poste contient les instruments qui vous permettent de commander facilement un groupe de navires. C'est le premier poste dans lequel vous entrez quand vous engagez un nouveau conflit; pour y accéder, sélectionner l'option FLAG BRIDGE dans le menu des Postes (Stations).

1 - Barre des commandes de la passerelle du navire amiral

Cette passerelle contient une barre de commandes additionnelles (juste au-dessous de la barre des messages) qui comporte six touches: Carte (Map), Cargaison (Cargo), Carburant (Fuel), Navires (Ships), Contacts, et Opérations aériennes (Air Ops).

2 - Panneaux de la passerelle du navire amiral

La barre des commandes affichée sur cette passerelle vous permet d'accéder à divers panneaux. Par exemple, la touche Map vous permet de voir le panneaux des cartes et la touche Fuel, le panneau des carburants. A l'exception du panneau des cartes, tous les autres panneaux ne peuvent être affichés qu'un par un. Le panneau des cartes apparaît toujours du côté gauche de l'écran; les autres sur la droite.

Notez que vous pouvez fermer tous ces panneaux en cliquant sur le symbole "-" situé dans leur coin supérieur gauche. Les panneaux se ferment automatiquement si vous appuyez sur la touche qui en affiche un autre.

3 - Panneaux de cartes, de cargaison et de carburant

Les panneaux de cartes, de cargaison et de carburant sont décrits dans la partie " Affichages communs", page 12.

4 - Panneaux des navires (Ships Panels)
Le panneau des navires vous donne accès à des informations résumées et au commandement global de la TF du navire sélectionné. Le panneau des navires vous permet aussi de sélectionner un navire particulier à commander, et ainsi d'accéder au poste de la passerelle de commandement de ce navire (Ship Bridge Station).

Liste de la TF
Cette liste regroupe le nom et le type de chaque navire de la TF.

Abréviations des types de navires
BB : Cuirassé
CV : Porte-avions
CVL : Porte-avions léger
CA : Croiseur lourd
CS : Croiseur porte-aéronefs
CL : Croiseur léger
DD : Destroyer
TR : Transporteur

Accès direct aux navires
Vous pouvez passer directement au poste de passerelle de navire, sur un navire de la TF sélectionnée en cliquant deux fois sur son nom dans la liste.

Indicateur de navire amiral
Le navire amiral de la TF est indiqué par une astérisque (*) à gauche de son nom.

Liste et grandes TF
Si la TF comporte plus de navires que ne peut en contenir la liste, la suite de la liste est accessible en utilisant les commandes déroulantes situées à droite.

Le Vieux Manuel

Indicateur de mission
Cette zone affiche la mission de la TF sélectionnée. Si vous jouez à un scénario, cette fonction est pré-intégrée. Pendant un jeu de campagne, vous pouvez en cours de jeu assigner la mission à une TF.

Indicateur d'ordres
Cette zone affiche les ordres de la TF, tels qu'ils ont été lancés dans la passerelle de commandement du navire amiral

Commandes de formation
Cette zone affiche la formation en cours de la TF. Si vous jouez à un scénario, cette fonction est pré-intégrée.

Formations
Une formation de TF définit les positions relatives que les navires essaieront de conserver. Une position relative est un facteur important dans une bataille, parce qu'un positionnement adapté permet à vos navires d'optimiser leur efficacité contre l'ennemi, alors qu'une mauvaise formation peut minimiser leur impact ou les rendre plus vulnérables à des attaques dévastatrices.

En déterminant les formations, souvenez-vous que les navires ne vont pas se téléporter comme par enchantement aux positions que vous avez sélectionnées; il leur faudra du temps avant de se mettre en bonne position.

Les formations possibles sont les suivantes:

• **En colonne (Line Ahead) :**
les navires avancent l'un derrière l'autre, le navire amiral étant au milieu. Quand vous choisissez cette option, vous pouvez spécifier la distance séparant les navires.

Le Vieux Manuel

• **Ligne de front (Line Abreast) :** les navires avancent en rang, l'un à coté de l'autre, le navire amiral toujours au milieu. Vous pouvez également spécifier la distance séparant les navires.

• **Défense AA :** les navires forment un cercle serré, les destroyers étant à l'extérieur mais proches des navires les plus lourds, pour assurer une défense circulaire qui optimise les effets des armes anti-aériennes de tout le groupe.

• **Custom :** cette option vous permet de déterminer les positions relatives des navires à votre guise. Quand vous la choisissez, vous verrez s'afficher la liste de la TF et une petite carte montrant les positions relatives actuelles des navires. Si vous sélectionnez un nom de navire dans la liste, il se distinguera sur la carte par un encadré orange. En cliquant sur la carte, l'icône du navire se déplacera à cet endroit. Quand tous les navires sont aux positions relatives que vous souhaitez, cliquez sur OK.

Notez que si vous voulez déployer la formation au delà de la zone affichée, vous pouvez, soit en utilisant les barres de déroulement horizontal et vertical, soit en utilisant la commande de zoom arrière ("-") située dans le coin supérieur droit de la carte. De même, si vous voulez positionner deux navires plus précisément, vous pouvez augmenter le niveau de zoom en appuyant sur la touche "+".

Commandes d'artillerie

• **Feu (Fire) :**
les navires de la TF tireront à volonté.

• **Suspendre le feu (Hold) :**
les navires de la TF ne tireront pas.

Le Vieux Manuel

5 - Panneau de contacts (Contacts Panel)
Les panneaux de contacts dressent la liste de toutes les forces ennemies repérées par vos forces. En général, vous ne verrez qu'une fiche d'identité des contacts, mais à mesure que les informations deviennent plus précises, vous verrez une liste du type des navires et même de leur nom. Gardez bien en tête que ces rapports peuvent être imprécis autant pour le nombre de navires que pour leur type.

Heure du rapport (Time of report)
L'heure à laquelle le rapport a été établi.

Relèvement (Bearing)
L'orientation du contact par rapport à la TF.

Cap (Heading)
Le cap vers lequel se dirige le contact.

Vitesse (Speed)
La vitesse à laquelle se dirige le contact.

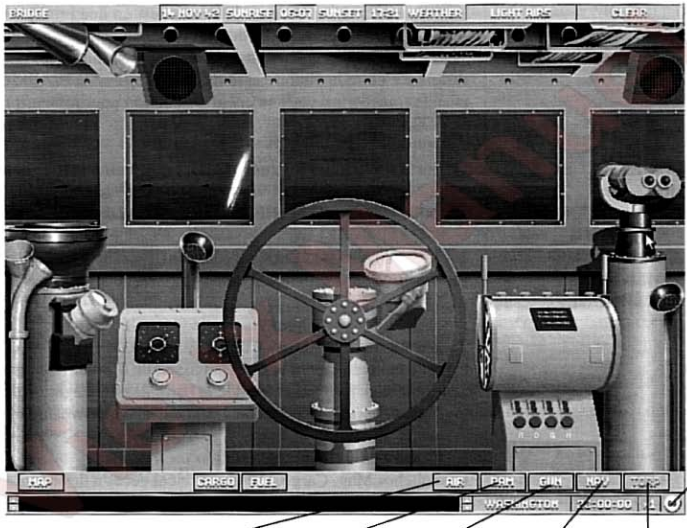
Distance (Range)
La distance séparant la TF du contact.

Navires repérés
Le nom du (ou des) navire(s) s'il y a eu identification; sinon "Contact" pour indiquer le nombre de navires.

6 - Panneau des opérations aériennes
Le panneau des opérations aériennes vous donne accès à des informations et au commandement global des opérations aériennes des patrouilles de combat aérien (CAP) et des avions de recherche de la TF ou de la base aérienne sélectionnée.

Le Vieux Manuel

Ecran de la Passerelle de Commandement d'un Navire



Alors que la passerelle du navire amiral est un lieu pratique d'où commander tous vos navires, vous trouverez tout le plaisir et le défi du commandement naval à bord des vaisseaux eux-mêmes. De là, vous verrez en direct les flottes en action, et prendrez les décisions importantes qui feront la différence entre la victoire et la défaite. Préparez la bataille depuis la cabine du navire amiral, mais ensuite transportez-vous au coeur de l'action pour ressentir réellement ce qu'est GREAT NAVAL BATTLES II !

COMMANDEMENT D'UN NAVIRE

Ce poste contient les instruments qui vous permettent de commander facilement un navire. C'est le premier poste dans lequel vous entrez quand vous engagez un nouveau conflit, et vous y accédez en sélectionnant l'option SHIP BRIDGE dans le menu déroulant des postes.

PASSERELLE DE COMMANDEMENT D'UN NAVIRE (SHIP BRIDGE)

1 - VUE DE LA PASSERELLE D'UN NAVIRE

Les fenêtres dans l'illustration de la passerelle ne sont pas là pour faire joli. Elles montrent la vue réelle depuis la passerelle.

2 - BARRE DES COMMANDES DE LA PASSERELLE

Comme celle du navire amiral, la passerelle d'un navire comporte une barre de commandes additionnelles juste au-dessus de la barre des messages. Cette barre des commandes comporte huit touches, dont trois sont les mêmes que dans le navire amiral, les cinq autres étant spécifiques.

3 - PANNEAUX DE LA PASSERELLE D'UN NAVIRE

Les touches Map, Cargo, et Fuel donnent accès à des panneaux qui sont en fait identiques à ceux auxquels on accède avec les touches analogues de la passerelle du navire amiral. Ces panneaux vous donnent accès à des informations et au commandement global des systèmes principaux au sein du navire sélectionné.

Comme sur la passerelle du navire amiral, vous pouvez fermer tous ces panneaux en cliquant sur le symbole (-) situé dans le coin supérieur gauche. Les panneaux se fermeront automatiquement en appuyant sur la touche qui permet d'en afficher un autre.

Le Vieux Manuel

Etant donné que les noms des touches du troisième jeu de panneaux sur la passerelle d'un navire sont des abréviations du nom des panneaux correspondants, le titre du chapitre qui décrit ces panneaux est composé du nom de la touche séparé par deux points du nom complet du panneau (par exemple: Gun: The Gunnery Panel).

4 - Panneaux des cartes, de cargaison, et de carburant
Ces panneaux sont décrits dans la partie "Affichages communs", page 12.

5 - Elément commun aux panneaux: Manuel / Automatique
Les cinq panneaux qui composent le troisième jeu de la passerelle d'un navire ont en commun une commande importante: un sélecteur qui vous permet de placer le poste que le panneau représente sous commande manuelle ou automatique. En mode manuel ("M") vous changez les commandes de ce système depuis le poste, en mode automatique ("A") c'est l'ordinateur qui commande ce systême. Pour choisir, cliquez sur l'un ou l'autre. Si vous voulez donner des ordres, vous devez choisir "M". Notez que le mode "A" est très puissant; vous pouvez observer les autres commandes de ce poste mais ne pouvez intervenir.

6 - Air : Le panneau des opérations aériennes (Air: The air Ops Panel)
Ce panneau donne accès à des informations et au commandement généralisé des avions qui sont à bord du navire sélectionné.

***Panneau des avaries* (Damage Panel)**
Ce panneau vous donne des informations sur l'état du navire sélectionné, et la possibilité de le saborder (le couler délibérément pour l'empêcher de tomber aux mains de l'ennemi).

• Touches Auto / Manuel
Elles mettent le poste en mode Auto ou Manuel. La touche de sabordage (scuttle) n'est opérationnelle que si le panneau est en mode Manuel.

• **Compartiments**
Cet affichage vous montre le nombre total de compartiments en lesquels votre navire est divisé, et combien ont été endommagés, détruits, inondés, ou sont actuellement en feu.

• **Gîte (List)**
Cet affichage vous montre dans quelle mesure le navire gîte à babord ou à tribord, et, vers l'arrière ou vers l'avant. Si l'une des deux aiguilles est dans la zone rouge, votre bateau risque sérieusement de chavirer.

• **Pompes (Pumps)**
Cet affichage vous montre combien vous avez de pompes au total et combien sont disponibles. Leur utilisation la plus évidente est le pompage de l'eau hors des compartiments, l'écopage ("bailing"), mais elles peuvent aussi servir à pomper de l'eau à l'intérieur pour corriger la gîte, c'est la contre-inondation ("counterflooding"). Si vous voulez déclencher un écopage ou une contre-inondation, vous devez aller au poste de commande des avaries et donner des ordres directement.

• **Niveau d'immersion (Flood Level)**
Cette jauge vous indique à quelle profondeur d'eau votre navire est immergé, et donc s'il est proche de couler. Si le niveau d'immersion est dans la zone rouge, votre navire est en grand danger. Vous devriez garder un oeil sur cette jauge, particulièrement quand vous opérez une contre-inondation. Sinon, vous riquez de retrouver votre vaisseau, droit certes, mais à 25 mètres de fond.

• **Etat des équipes de contrôle des avaries (DC Party Status)**
Cet affichage vous montre le nombre total d'équipes de contrôle des avaries que vous possédez et combien sont disponibles.

• **Touche de sabordage (Scuttle)**
La touche de sabordage vous permet de couler délibérément votre propre navire. En général, on s'en sert en dernier recours pour empêcher son vaisseau de passer aux mains de l'ennemi .

Le Vieux Manuel

Panneau d'artillerie (Gunnery Panel)
Le panneau d'artillerie (Gun) vous renseigne sur vos canons et vous permet de les commander sur le navire sélectionné.

• **Touches radio Auto / Manuel**
Ces touches réglent le poste sur Auto ou Manuel. Vous ne pouvez accéder aux touches de sélection des cibles que si le panneau est sur Manuel.

• **Armes anti-aériennes (AA Guns)**
Cet affichage montre le nombre d'armes anti-aériennes qui sont sur le navire. Elles sont divisées en quatre catégories selon la taille, la portée, le poids et le tir. Les armes les plus importantes ont une plus grande précision et de meilleurs mécanismes de tir.

• **Directeurs de tir (Directors)**
Cet affichage montre le nombre de directeurs de tir dont dispose votre navire, et s'ils sont actuellement endommagés ou détruits. Les directeurs de tir améliorent considérablement la puissance de votre artillerie principale.

Notez que le couplage des directeurs de tir avec les armes n'est pas défini : un directeur de tir peut commander toutes les tourelles, ou bien un directeur de tir commande les tourelles de l'avant et un autre les tourelles de l'arrière.

• **Tourelles (Turrets)**
Cet affichage montre le nombre de tourelles dont dispose votre navire (principales et secondaires), et combien ont été endommagées ou détruites.

• **Munitions (Ammo)**
Cet affichage montre le pourcentage de munitions qu'il vous reste pour toutes vos armes.

Le Vieux Manuel

• **Cible 1 (Target 1)**
Cet affichage montre le nom, la vitesse, la route et la nature de la cible prioritaire (ou unique) que vous pistez (si ordre a été donné à vos armes de suspendre le tir) ou que votre artillerie principale frappe.

Touche d'activation de Cible 1 (Set Target 1)
Vous pouvez activer ou modifier ce réglage en appuyant sur la touche Set Target 1. Elle appelle le cadre "Sélectionner navire" (Select Ship) qui énumère tous les navires ennemis à portée de tir. Cliquez deux fois sur celui que vous voulez viser, ou annulez pour sortir sans changer le réglage actuel.

• **Cible 2 (Target 2)**
Cette affichage montre le nom, la vitesse, la route et la nature de la cible secondaire (s'il y en a une Notez que votre navire ne partagera pas sa frappe entre cette cible et la cible prioritaire sauf s'il ne peut pas tirer sur la cible prioritaire avec certains canons. Normalement, il frappera la cible prioritaire avec tous ses canons, puis passera à la cible secondaire.

Touche d'activation de Cible 2 (Set Target 2)
Fonctionnement identique à celui de la touche Set Target 1

• **Touches radio Feu / Suspendre le feu (Fire / Hold)**
Elles donnent l'ordre aux canons de tirer quand ils sont prêts ou de suspendre le feu (pendant qu'ils pistent leurs cibles). Elles sont particulièrement utiles pendants les combats de nuit quand vous voulez que vos canons soient prêts à tirer si des cibles se présentent.

Panneau de navigation (Navigation Panel)
Le panneau de navigation (Nav) vous permet de commander les ordres, la vitesse, et la direction du navire. Il vous donne également des informations sur la TF dans laquelle il se trouve.

Le Vieux Manuel

• **Touches radio Auto / Manuel**
Ces touches règlent le poste sur Auto ou Manuel. Les commandes de navigation ne sont opérationnelles que si le panneau est réglé sur Manuel.

• **Vitesse (Speed)**
Actuelle (Current)
La vitesse en noeuds à laquelle le vaisseau se déplace actuellement.

Cible
La vitesse en noeuds à laquelle on a réglé le déplacement du vaisseau (si elle est différente de la vitesse actuelle, c'est parce que le navire accélère, ralentit, ou est incapable d'atteindre la vitesse voulue à cause des avaries).

Maximum
La vitesse maximale en noeuds à laquelle le vaisseau peut se déplacer dans les conditions actuelles. Une TF ne peut se déplacer qu'à la vitesse du navire le plus lent de la TF.

Régler la vitesse (Set Speed)
Cette touche affiche la zone de dialogue "Set Speed" qui vous permet de régler la vitesse du vaisseau sur celle de sa cible. Les vitesses Actuelle et Maximum sont identiques à celles affichées sur le panneau principal, mais entre elles deux se trouve une zone active qui vous permet de régler votre navire à la vitesse "cible" , soit en cliquant sur les flèches up (plus rapide) et down (plus lente) à droite, soit en rentrant un nombre directement.
Appuyez sur OK pour entrer la nouvelle vitesse, et sur CANCEL pour sortir sans changer la vitesse "cible" d'origine.

• **Route**
Actuelle (Current)
Le cap en degrés vers lequel se dirige votre vaisseau.

Le Jeux Manuel

Cible (Target)
Le cap sur lequel le vaisseau a été réglé. S'il est différent du cap actuel, c'est parce que le bâtiment vire, ou est incapable de suivre la route voulue à cause des avaries.

Régler route (Set course)
Cette touche affiche la zone de dialogue "Régler cap" (Set heading) qui vous permet de régler la route de votre navire sur celui de sa cible. Le cap actuel est identique au nombre affiché sur le panneau principal; il apparaît aussi sous forme d'une ligne grise sur le compas. Dans la zone active située sous le compas, vous pouvez régler la route "cible" soit en cliquant sur les flèches up et down à droite, soit en entrant un nombre directement. La route "cible" apparaît sous forme d'une flèche rouge sur le compas; on peut aussi la régler en cliquant directement sur le compas.

Cliquez sur OK pour entrer la nouvelle route, et sur CANCEL pour sortir sans changer la cible d'origine.

• **Gouvernail (Rudder)**
Cette jauge montre le degré auquel on a tourné le gouvernail pour changer de cap.

Le réglage du gouvernail par défaut, quand vous donnez l'ordre au navire de changer de route, correspond au plus petit changement de cap. Parfois, cependant, la proximité de l'ennemi ou les manœuvres des navires alliés vous font souhaiter un changement de cap complet ou plus ouvert que la normale. Dans ce cas, vous pouvez outrepasser le réglage par défaut en réglant le gouvernail vous-même. Si vous voulez qu'il vire plus large, dans la direction du réglage par défaut, cliquez sur la flèche du côté adéquat de la jauge pour augmenter le degré du gouvernail. Si vous voulez qu'il aille dans la direction opposée, cliquez deux fois sur la flèche du côté de la jauge opposé à celui du réglage par défaut. Si vous souhaitez virer plus large dans cette direction, cliquez une ou deux fois de plus.

Finalement, vous pouvez diriger le navire vous-même en cliquant sur les flèches de bâbord et de tribord pour régler manuellement le gouvernail. Cette méthode reflète ce que fait réellement le timonier, mais vous devez veiller à tenir le cap sous peine de voir votre navire tourner en rond.

Le Vieux Manuel

• **Ordres (Orders)**
Vous pouvez donner au navire toutes sortes d'ordres depuis le poste de la passerelle de commandement

Type
Les ordres actuels du navire.

Cible (optionnelle)
Si les ordres actuels du navire impliquent de naviguer en fonction d'un autre navire, cette zone affichera le nom de ce navire.

Fixer les ordres (Set orders)
Cette touche appelle la zone de dialogue "Set Orders" qui vous permet de choisir parmi 12 ordres différents à donner au navire.

Suivre (Follow) : quand vous choisissez cette option et cliquez sur OK, la zone de dialogue "Sélectionner navire" (Select Ship) s'ouvre, et vous pouvez sélectionner un navire "cible" parmi la liste de vaisseaux alliés. Quand vous aurez cliqué une nouvelle fois sur OK, le navire que vous commandez va manœuvrer pour se trouver derrière la cible, et s'efforcera ensuite de se déplacer à la même vitesse et de maintenir la distance que vous avez sélectionnée.

Déterminer route (Plot Course) : quand vous choisissez cette option et cliquez sur OK, la zone de dialogue "Déterminer route" (Set Plot) apparaît et la carte redevient vierge. Vous pouvez utiliser le curseur pour entrer jusqu'à 10 points de route. En cliquant OK sur Set Plot, le navire va se déplacer de sa position actuelle au premier point de route; de là au second et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Le Vieux Manuel

Intercepter (Intercept) : quand vous choisissez cette option et cliquez sur OK, la zone de dialogue "Sélectionner navire" (Select Ship) s'ouvre, et vous pouvez sélectionner un navire "cible" dans la liste. En cliquant de nouveau sur OK, le navire que vous commandez se déplacera vers le point le plus proche où sa route peut croiser celle de la cible. Si la cible change de cap, le navire recevant ce ordre recalculera sa route pour s'adapter à cette nouvelle situation.

Boîte de patrouille (Patrol Box) : cette commande ressemble à "Déterminer route", sauf que vous désignez deux points, qui constituent les coins supérieur gauche et inférieur droit d'un carré qui désigne une route de quatre points autour de laquelle le navire tournera.

Ligne de patrouille (Patrol Line) : comme la Boîte de patrouille, sauf que vous désignez deux points entre lesquels le navire se déplacera.

Retourner à la base (Return to Base) : quand vous sélectionnez cette option et cliquez OK, la zone de dialogue "Sélectionner base" (Select Base) apparaît. Cliquez deux fois sur un nom de base dans la liste et l'ordinateur déterminera une route pour y conduire le navire.

Ombre (Shadow) : fonctionne comme la commande"Suivre", sauf que la zone de dialogue "Sélectionner navire" (Select Ship) comporte la liste des navires ennemis. Quand vous en sélectionnez un, votre navire va manœuvrer pour se positionner derrière la cible, puis suivra la même route, à la même vitesse, tout en s'efforçant de rester juste au-delà de la portée des armes principales de la cible.

Attaque de torpilles (Torp Attack) : quand vous sélectionnez cette option et cliquez sur OK, la zone de dialogue "Sélectionner navire" apparaît, avec la liste des navires ennemis visibles depuis votre navire. Cliquez deux fois sur l'un d'eux pour en faire la cible de votre attaque de torpilles, et votre navire se mettra en position et lancera son attaque. Si votre navire est sur AUTO, vos torpilles seront tirées automatiquement. S'il est sur MANUEL, vous devez cliquer sur la touche FIRE.

Le Virtuel Naval

• **Fumée (Smoke)**
Cette commande permet à votre navire de larguer un écran de fumée. Si vous le réglez sur ON, il laissera traîner un nuage de fumée épais et gras qui bouchera la vue derrière lui. N'oubliez pas que la fumée dérive dans le sens du vent, et que si le vent est fort, l'écran de fumée sera inefficace.

• **Task Force**
Nom (Name)
Le nom de la TF dont le navire fait partie.

Mission
L'objectif de la TF du navire.

Navire amiral (Flagship)
Le navire amiral de la TF du navire.

7 - Panneau des torpilles (Torpedo Panel)

Le panneau des torpilles (Torp) vous donne des informations sur les torpilles du navire, s'il est équipé de tubes lance-torpilles. Les tubes lance-torpilles sur des navires de surface sont généralement groupés sur une plate-forme et activés ensemble. Les informations données concernent donc les plates-formes.

• **Touches radio Auto / Manuel**
Elles règlent le poste sur Auto ou Manuel.

• **Plate-forme (1) (Mount)**
Tubes
Le nombre de tubes lance-torpilles sur cette plate-forme

Le Vieux Manuel

Etat (Status)
Indique si la plate-forme est totalement opérationnelle (Normal), ou endommagée. Si la plate-forme est détruite, une représentation graphique de la plate-forme détruite apparaîtra.

Chargés (Loaded)
Indique le nombre de tubes actuellement chargés, prêts à tirer. Ce décompte diminuera au fur et à mesure des tirs.

Tir (Fire)
Si votre navire est sur MANUEL, vous devez cliquer sur la touche FIRE. Si votre navire est sur AUTO, vos torpilles seront automatiquement mises à feu.

Recharges (Reloads)
Le nombre de torpilles additionnelles disponibles pour remplacer les torpilles tirées. Quand un tube a lancé une torpille, l'équipe de la plate-forme le recharge si une recharge est diponible. Mais comme les torpilles sont de grands objets difficiles à manipuler sur un pont où la houle souffle et la bataille fait rage, ne vous attendez pas à ce que ce chargement soit rapide.

• Plate-forme (2 ou plus)
Si le vaisseau a plus d'une plate-forme de torpilles (la plupart en ont 2 ou 4), des informations identiques à celles données pour la plate-forme 1 s'afficheront (par ordre décroissant) pour chaque plate-forme additionnelle.

COMMANDES D'ARTILLERIE PRINCIPALE (MAIN GUNNERY CONTROL)

Ce poste contient les instruments qui vous permettent de commander les principales tourelles d'artillerie du navire et d'y accéder une par une.

1 - A PROPOS DE L'ARTILLERIE

Toucher une cible située à trente kilomètres n'est pas une mince affaire, et demande un minimum de connaissances sur le fonctionnement d'une artillerie. En fait, les directeurs de tir de l'artillerie évaluent au mieux ("ordre du tir") l'endroit à viser d'après le relèvement de la cible, la distance

Le Vrai Manuel

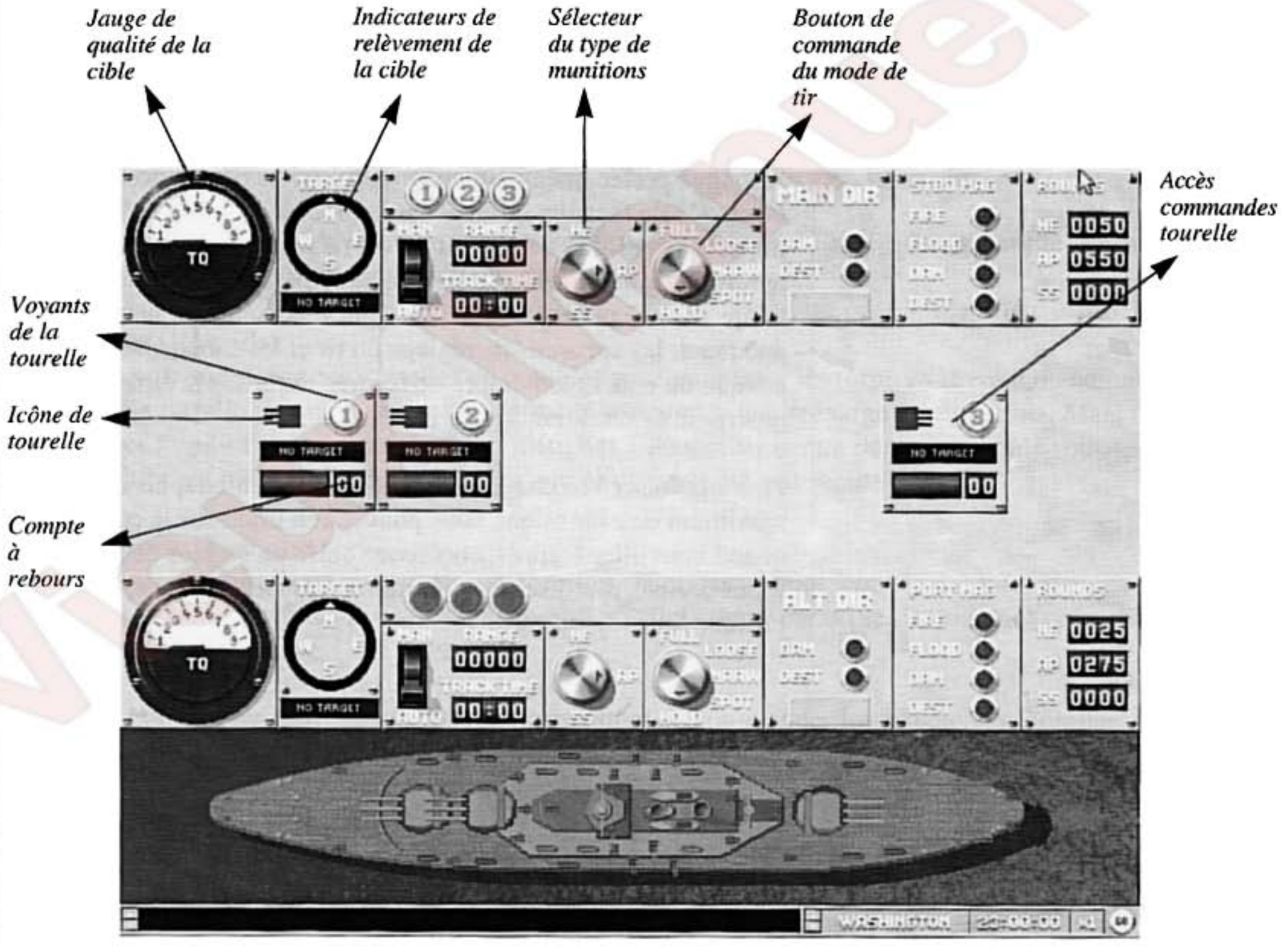
indiquée par les appareils de réglage du tir (optiques et, si disponibles, radars) et l'observation de sa route et de sa vitesse. Les canons procèdent ensuite au tir encadrant dont on observe et utilise les gerbes avant de tirer de nouveau. Ce procédé continue jusqu'à ce que les gerbes encadrent la cible, certaines étant derrière, les autres étant devant. Cela étant fait, les canons peuvent frapper, bien qu'un retour au tir encadrant soit parfois nécéssaire quand la cible s'écarte de la position encadrée.

A longue portée, même un ordre de tir précis peut n'occasionner que 15% de frappe. En effet, beaucoup de facteurs influent sur la précision: la distance (plus la distance est grande, moins les impacts sont précis), le temps de vol (il faut une minute à un obus pour parcourir 30,000 yards, temps pendant lequel la cible aura bougé), la taille, la vitesse et la manœuvrabilité du navire cible, le temps passé à pister la cible, les vagues, la météo, la luminosité, la qualité de l'équipage du navire attaquant, les appareils de réglage du tir et les canons, le fait que le navire attaquant soit lui-même attaqué ou non, et le nombre de navires tirant sur la cible (s'il y en a plus d'un, il est difficile de repérer le tir encadrant).

Pour optimiser vos chances de toucher l'ennemi depuis ce poste, n'oubliez pas d'utiliser le maximum de canons que vous pouvez (en tirant sur le côté), utilisez le tir pour commencer, puis, quand vous allez frapper, choisissez entre un secteur de tir normal, vaste, ou petit. En outre, n'oubliez pas d'utiliser les munitions adaptées; perforantes contre des cuirassés, et explosives contre presque tous les autres.

Le Vieux Manuel

ECRAN DES DIRECTEURS DE TIR DE L'ARTILLERIE PRINCIPALE (THE MAIN GUNS DIRECTORS SCREEN)



2 - Plan du poste directeur

Le poste directeur est divisé en quatre zones horizontales, en plus de la barre des messages, située au bas de l'écran. Juste au-dessus de la barre des messages, il y a la vue aérienne (Overhead view), au-dessus figurent les commandes du poste directeur secondaire, puis l'affichage d'état des tourelles et encore au-dessus, les commandes du poste directeur principal.

3 - Vue générale

La vue générale du navire en action permet de visualiser l'orientation et le tir de l'artillerie principale, de l'artillerie secondaire, et des tubes lance-torpilles, les gerbes de tirs ratés à proximité du navire, et la preuve graphique des avaries subies par le navire. En outre, certains postes se servent de la vue générale pour lancer des instructions ; ces exemples sont discutés dans les chapitres qui suivent.

4 - Commandes du poste directeur / Commandes de l'artillerie principale

• Poste directeur principal et secondaire

Les commandes associées aux postes directeurs principal et secondaire sont identiques. C'est le reflet de la relation fluide des deux postes directeurs entre eux, et avec les canons.

S'il existe une poste directeur secondaire, c'est d'abord pour suppléer le principal en cas de besoin; les instruments utilisés par les postes directeurs sont sensibles, ils jouent un rôle crucial en déterminant la puissance de feu du navire, et il est important d'éviter la possibilité qu'une frappe chanceuse de l'ennemi réduise à néant tout le potentiel d'un navire de guerre.

Cela dit, le poste directeur secondaire peut jouer un rôle plus actif pendant que le poste directeur principal est en cours d'opérations. Elle permet au navire de diviser efficacement son tir, et ainsi de frapper plus d'un ennemi à la fois. Bien que les capitaines évitent généralement cette solution (on considère qu'il est plus efficace de concentrer son tir sur un seul ennemi), elle est parfois nécéssaire.

Le Vrai Manuel

Cette relation fluide peut exister parce que la relation entre les postes directeurs et les tourelles est fluide elle aussi. Chaque poste directeur peut commander une ou un groupe de tourelles, et les tourelles peuvent également opérer indépendamment. En raison de la plus grande puissance des appareils de visée et de réglage de tir des postes directeurs, le "commandement local" se limite au cas où les deux postes directeurs sont hors d'état, mais cette possibilité souligne votre grande liberté d'action pour commander les canons de votre navire.

Les deux postes directeurs étant interchangeables, ils seront décrits en même temps. Un chapitre particulier indiquera comment ils peuvent être coordonnés et le commandement des tourelles transféré de l'un à l'autre.

• Jauge de qualité de cible (TQ Gauge)
C'est le cadran de jauge situé à l'extrême gauche de la zone des commandes du poste directeur. La "qualité de cible" indique le degré de certitude de l'ordre de tir sur la cible. Plus la valeur est grande, plus la prochaine salve a de chances d'atteindre son but.

• Indicateur de relèvement de la cible (Target Bearing Indicator)
Le cadran de compas situé juste à droite de la jauge TQ indique le relèvement de la cible (en termes terrestres, la direction du tir).

• Nom de la cible (Target Name)
La zone de texte située sous le compas donne le nom du vaisseau ennemi sur lequel la batterie de la direction fait feu. Si le nom est inconnu, le mot "contact" s'affichera.

• Voyants des tourelles (Turrets Lights)
La rangée de voyants verts alignés en haut de la partie centrale des commandes du poste de direction servent à indiquer quelles tourelles sont actuellement commandées par ce poste directeur. Les nombres correspondent à ceux de l'affichage d'état des tourelles, et si le voyant est allumé, c'est que cette tourelle est sous le commandement de ce poste directeur.

Le Vieux Manuel

• **Commutateur Man / Auto**
Ce commutateur détermine si le poste directeur peut être commandé par les autres commandes de ce poste directeur. S'il est réglé sur Man (Manuel), le curseur se transformera en croix quand il sera positionné sur un endroit d'où une commande peut être activée.

• **Distance (Range)**
Ce compteur, à droite du commutateur " Man / Auto", indique l'estimation actuelle de la distance à laquelle se trouve le navire cible.

• **Temps de pistage (Track Time)**
Ce compteur, juste au-dessous du compteur de distance, indique le temps passé à observer le navire cible pour déterminer un ordre de tir. Plus il est long, mieux c'est.

• **Sélecteur du type de munitions**
Ce bouton, à droite des deux précédents compteurs, sert à déterminer le type d'obus que va lancer la batterie du poste directeur. Les trois réglages possibles sont: HE, AP, SS.

HE (HIGH EXPLOSIVE)
Explosif : utilisé généralement contre des cibles non blindées ou au blindage léger, ou par un navire léger contre un navire plus lourd pour endommager sa superstructure.

AP (ARMOURED PIERCING)
Perforant : généralement réservé à une utilisation contre les navires au blindage lourd par des navires au blindage équivalent (BB contre BB ou CA contre CA)

SS (STAR SHELL)
Fusée éclairante : salves d'illumination. Elles jouent un rôle fondamental dans les batailles de nuit autour de Guadalcanal.

• **Bouton de commande du mode de tir (Fire Pattern)**
Ce bouton, situé à droite du sélecteur de type de munitions, détermine le secteur de tir spécifique voulu.

FULL
Le mode normal utilisé quand la cible a été encadrée. Tous les canons de la batterie active tirent, et continuent à tirer aussi vite que le permet le rechargement, avec un espacement normal des obus tombant sur la cible.

LOOSE
Un mode utilisé quand une frappe est nécéssaire dès que possible. Les canons d'artillerie sont orientés de sorte que les obus tombent sur un secteur plus vaste que la normale.

NRRW (NARROW)
Un mode utilisé quand on souhaite frapper en plusieurs points. Les canons d'artillerie sont orientés de sorte que les obus tombent sur un secteur plus petit que la normale, ce qui augmente la probabilité de frappes multiples. Cependant, cela augmente le risque de manquer complètement la cible, et donc, on y recourt contre une cible bien encadrée.

SPOT
Le mode normal utilisé quand on frappe une cible pour la première fois. Les canons ne tirent une deuxième fois qu'aprés l'observation des gerbes et la correction du tir.

HOLD
La batterie est prête à tirer sur la cible actuelle, mais ne fera feu que si le bouton est tourné.

• **MAIN / ALT DIR**
Ces deux voyants indiquent si le poste directeur a été détruit ou endommagé.

Le Vieux Manuel

DAM
Le poste directeur a été endommagé.

DEST
Le poste directeur a été détruit

• Magasins Tribord / Babord ou Avant / arrière
(stbd / port ou fwt / aft mag)

FIRE
Le magasin est en feu. Si le feu se propage, les risques d'explosion du magasin augmentent, pouvant détruire le navire.

FLOODED
Le magasin est inondé. Le rythme de tir risque de diminuer à cause d'un manque de munitions.

DAM
Le magasins a été endommagé. Votre rythme de tir va baisser voire s'arrêter.

DEST
Le magasin a été détruit. Remerciez votre bonne étoile d'être encore là pour l'apprendre!

• Cartouches (Rounds)
Ces compteurs indiquent la quantité de chaque type de munitions dans le magasin identifié dans l'affichage situé juste à gauche. Pour la signification des abréviations, voir le sélecteur de munitions, page 41.

Le Vieux Manuel

5 - Affichage d'état des tourelles

L'affichage d'état des tourelles est la zone située entre les deux zones de commandement des postes directeurs. Elle comporte certaines zones d'affichage identiques, chacune correspondant à l'une des principales tourelles d'artillerie du navire. Leur disposition correspond à peu près à leur position réelle sur le navire (par exemple, la plus à gauche est la plus en avant; la plus à droite est la plus en arrière; les tourelles situées sur le côté sont placées au-dessus(pour tribord) et au-dessous (pour babord) de la ligne centrale.

• Voyant du numéro de tourelle

Le voyant vert dans le coin supérieur de chaque boîte comporte le numéro d'identification de la tourelle. Quand il est allumé, la tourelle est active et sous le commandement de ce poste directeur. S'il est éteint, cette tourelle est sous commande manuelle.

• Case Cible

La zone de texte au centre de la boîte de tourelle affiche le nom de la cible actuelle des canons de cette tourelle, dans l'hypothèse où elle en a une.

• Prêt ?

La zone de texte située en bas à gauche dans la boîte indique si les canons sont prêts à faire feu.

Notez que si la tourelle n'est pas commandée par un poste directeur, il n'y aura pas de texte dans cette zone, même si elle n'est pas endommagée. Les différents types de statut sont: READY, TURN et LOAD.

A - READY

Les canons de la tourelle sont prêts à tirer. Vous ne verrez pas ça souvent, sauf par flashes, à moins que vous n'ayez donné l'ordre aux canons de suspendre le tir.

Le Vieux Manuel

B - TURN
Tournez la tourelle pour viser correctement.

C - LOAD
Les canons sont en cours de chargement. C'est certainement le message que vous verrez le plus fréquemment.

• **Compte à rebours**
Le compteur situé en bas à droite dans chaque boîte de tourelle indique le temps nécéssaire à la tourelle pour tourner et charger avant d'être prête à tirer.

• **Icône de tourelle**
L'icône située en haut à gauche de chaque boîte de tourelle indique le nombre de canons qu'elle comporte. Quand vous déplacez le curseur dessus, elle s'allume, et si vous cliquez, vous passez dans le poste de commandement de la tourelle.

Le Vieux Manuel

ECRAN DE LA TOURELLE D'ARTILLERIE



Poste de commandement de la tourelle

Ce poste vous permet de commander chaque tourelle directement. Beaucoup de commandes sont identiques à celles qu'on trouve au poste directeur, mais elles ne concernent que les canons de cette tourelle. A travers le binoculaire de l'artilleur, vous avez une vue sans égale de la bataille. Notez que vous ne pouvez accéder à ce poste par les menus déroulants; vous devez passer par les postes directeurs.

1 - Identification de la tourelle (turret)
En haut et au centre de l'écran, la tourelle est identifiée par "Turret x"". Le numéro (x) correspond au numéro d'identification vu dans le voyant vert au poste de direction.

2 - Indicateur d'orientation de la vue
La jauge de 360°, située juste sous le numéro de tourelle, indique la direction dans laquelle le binoculaire est pointé.

3 - Commande d'agrandissement
Cette commande, située au-dessous et à droite du viseur du binoculaire, modifie l'agrandissement. Si vous placez le curseur sur la moitié supérieure, il se transformera en flèches montantes, et chaque fois que vous cliquez, les objet vus dans le binoculaire s'agrandiront tandis que le champ de vision se réduira. Si vous placez le curseur sur la moitié inférieure de la commande, il se transformera en flèches descendantes, et quand vous cliquez, les objets diminueront en taille tandis que le champ de vision s'élargira.

4 - Compteur du niveau d'agrandissement
En bas et à gauche de la molette d'agrandissement se trouve un compteur digital qui indique le niveau d'agrandissement actuellement affiché. Il y a quatre niveaux d'agrandissement: 1 (les objets apparaissent en dimension réelle, 2 (les objets apparaissent en double dimension), 4 (encore doublés), et 8 (doublés encore une fois).

5 - Commandes de vue gauche et de vue droite
Si vous placez le curseur sur les poignées situées de chaque côté du directeur de tir, il se transforme

en un groupe de flèches pointant sur le bord le plus proche de l'écran. Si vous cliquez sur le bouton de gauche, la vue du binoculaire va se déplacer dans cette direction, et si vous ne rappuyez pas sur le bouton, elle continuera à se déplacer automatiquement. Vous pouvez déplacer la vue sur un rayon de 360°.

REMARQUE : ces commandes ne fonctionnent que si le commutateur SCOPE / LOCK est réglé sur "SCOPE". Sinon, la vue reste verrouillée (LOCK) sur la cible actuelle.

6 - Commutateur Scope / Lock
Ce commutateur, le plus à gauche des trois situés sous le viseur du binoculaire, verrouille la vue sur la cible désignée quand il est réglé sur LOCK. Quand il est sur SCOPE, cela vous permet de déplacer la vue sur 360°.

7 - Commutateur Fire / Hold
La commutateur central situé sous le viseur du binoculaire vous permet d'ordonner à vos artilleurs de suspendre le tir ou de tirer quand ils sont prêts.

8 - Commutateur Man / Auto
Il doit être réglé sur Manuel (Man) pour que toutes les autres commandes de ce poste fonctionnent.

9 - Jauge de qualité de cible (TQ)
Comme celle du poste directeur (voir page 40), elle indique le degré de fiabilité de l'ordre de tir.

10 - Cadran du compas
Comme celui du poste directeur (voir page 40), ce cadran indique l'orientation de la cible actuelle.

11 - Sélecteur de munitions
Comme celui du poste directeur (voir page 41), il vous permet de choisir le type d'obus que les canons de cette tourelle vont tirer. Pour les avantages et inconvénients de chacun, reportez-vous au chapitre "Poste directeur".

COMMANDEMENT DE L'ARTILLERIE SECONDAIRE

Cependant, au contraire de l'affichage du poste directeur, la commande inclut ici les munitions disponibles pour la tourelle dans le compteur digital situé à droite de chaque réglage.

1 - "PRET?" ET COMPTE À REBOURS
Comme au poste directeur, ces deux affichages vous informent sur l'activité des artilleurs et le temps qu'il reste avant que les canons soient prêts à tirer.

2 - INDICATEURS D'AVARIES
Les voyants des avaries (Dam) s'allument quand la tourelle est endommagée. Notez que l'indication reflète les conditions de la bataille; une tourelle est considérée endommagée si elle peut redevenir opérationnelle avant la fin du conflit en cours. Quand la tourelle est détruite, vous verrez une représentation graphique de la tourelle détruite.

3 - TOT (TIME ON TARGET)
TOT signifie le temps restant avant que les obus en vol touchent la cible. Trois nombres peuvent s'afficher, indiquant le temps restant pour les trois dernières séries d'obus. En raison de lois physiques, les canons n'auront jamais plus de trois séries d'obus en vol en même temps.

Ce poste ressemble beaucoup au poste directeur, sauf que la plupart des commandes du poste directeur n'y figurent pas. Il permet d'accéder à l'artillerie secondaire des cuirassés en passant par l'affichage d'état de la tourelle, avec pour seule différence que les tourelles sont identifiées par des lettres (A, B, C, etc.), et que les informations sur les magasins concernent les magasins secondaires de babord et tribord au lieu des magasins principaux de l'avant et de l'arrière. Pour plus d'informations sur le fonctionnement de ces commandes, voir les rubriques " Vue générale" et " Affichage d'état des tourelles" du chapitre "Poste directeur", respectivement aux pages 39 et 44.

Le Jeux Manuel

ECRAN DU POSTE DES TORPILLES



Molette d'agrandissement

Compte à rebours recharge

Cadran de compas

Commande de sélection de la plate-forme

Compteur recharge

Chargeur de torpilles

Indicateurs de vitesse, de distance, et de direction de la cible

Bouton de tir

Le Vie

Poste des torpilles

Ce poste comporte les instruments qui commandent les tubes lance-torpilles d'un navire. Vous pouvez y accéder en sélectionnant l'option TORPILLE dans le menu déroulant des postes. Notez que tous les navires n'ont pas de torpilles.

A propos des torpilles

La zone de commandement des torpilles comporte les instruments grâce auxquels vous pouvez commander les tubes lance-torpilles. Les torpilles sont des armes très puissantes, qui libèrent une charge lourde sous la ligne de flottaison de la cible, mais de nombreux facteurs affectent leur ciblage et rendent leur utilisation difficile. Heureusement, des calculateurs analogiques sont là pour vous aider à faire les calculs nécéssaires. Pour lancer des torpilles, vous devez d'abord vous approcher autant que possible de la cible (en courte portée, les réglages sur les grandes vitesses sont plus précis qu'en longue portée). Ensuite, assurez-vous que les tubes de votre navire, situés du côté de la cible, sont activés (les grands navires ont deux groupes de tubes, un de chaque côté). Régler le secteur de tir en fonction de la sûreté de votre encadrement, vérifier l'angle de tir suggéré par votre calculateur (il ne sera pas dirigé vers l'ennemi car si vous tirez sur lui, il sera parti quand le " poisson" arrivera), faites les corrections qui, selon vous, anticipent les manœuvres probables de l'ennemi (il peut tourner vers vous en voyant la torpille arriver), et ensuite tirez. C'est une opération assez compliquée à laquelle il faudra probablement vous entraîner avant de la maîtriser.

Indicateur d'orientation de la vue

La jauge de 360° sous le viseur du binoculaire indique la direction dans laquelle le binoculaire est pointé.

Molette d'agrandissement

Cette commande, à droite du viseur du binoculaire, peut augmenter ou diminuer le niveau d'agrandissement. Si vous placez le curseur sur la moitié supérieure de l'icône, il se transformera en un groupe de flèches montantes, et à chaque clic, les objets vus dans le binoculaire s'agrandiront tandis que le champ de vision se réduira. Si vous placez le curseur sur la moitié inférieure, il se transformera en flèches descendantes, et à chaque clic, les objets diminueront en taille tandis que le champ de vision augmentera.

COMPTEUR DE NIVEAU D'AGRANDISSEMENT
En bas et à gauche de la molette d'agrandissement se trouve un compteur digital qui indique le niveau d'agrandissement en cours. Il y a quatre niveaux d'agrandissement: 1 (les objets sont vus en dimension réelle), 2 (les objets sont au double de leur dimension), 3 (encore doublés), 4 (doublés encore une fois).

COMMANDES DE SÉLECTION DES PLATE-FORMES (MOUNT)
Quand vous placez le curseur sur les poignées de chaque côté du directeur de tir des torpilles, il se transforme en un jeu de flèches pointées vers le bord le plus proche de l'écran. Quand vous cliquez sur la commande gauche, vous passerez directement aux commandes de la plate-forme de torpilles suivante (en ordre numérique croissant, avec un retour direct à la première quand vous utilisez cette commande sur le nombre le plus élevé).

CADRAN DU COMPAS
Le cadran du compas au poste des torpilles indique le cap du navire, grâce à la direction de la marque rouge, autour du cercle du compas, ainsi qu'à l'icône de navire, au milieu du cercle. La zone rouge à bâbord ou à tribord de l'icône du navire indique le secteur de tir de la plate-forme de torpilles activée. Quant à la ligne blanche, elle indique, au sein de ce secteur, la direction exacte vers laquelle il est pointé. Elle indique aussi la direction du but de la torpille.

COMMUTATEUR AUTO / MANUEL
Il détermine si le poste directeur peut être commandé manuellement par les autres commandes du poste directeur. S'il est réglé sur Man (Manuel), le curseur se transformera en croix, quand il sera positionné à un endroit où une commande peut être activée.

COMPTEURS DE RECHARGE (RELOAD)
Le plus petit de ces compteurs indique le nombre de recharges disponibles pour cette plate-forme. Le compteur horaire affiche le compte à rebours du rechargement d'un seul tube lance-torpilles.

Le Vieux Manuel

COMMANDE DE LA CASE "CIBLE"
La zone de texte sous la case "Compute" affiche le nom du navire-cible contre lequel un ordre de tir est actuellement calculé.
Si vous cliquez sur cette zone et qu'un ou plusieurs navires ennemis sont des cibles potentielles, la zone de dialogue "Select ship" va s'afficher, et vous pourrez sélectionner une cible parmi cette liste.

COMMUTATEURS D'ACTIVATION D'UNE TORPILLE
Ces quatre commutateurs permettent à chacune des quatre torpilles d'être parée au lancement, quand ils sont réglés sur ON (en haut, rouge). Seules les torpilles activées ainsi seront lancées quand vous appuierez sur le bouton FIRE.

BOUTON FIRE
En appuyant sur ce bouton, toutes les torpilles activées de ce poste seront lancées.

SECTEUR DE TIR (SPREAD)
Règle la distance entre les torpilles qui se dirigent vers la cible.

• **NORM:** distance normale entre les torpilles.

• **NRRW:** distance moins grande que la normale entre les torpilles. Utilisé quand le but est particulièrement fiable, ou les frappes multiples nécéssaires.

• **WIDE:** distance plus grande que la normale entre les torpilles. Utilisé quand le but est particulièrement incertain, ou contre plusieurs navires dont les profils se chevauchent.

BOUTON DE RÉGLAGE DES TORPILLES (TORP SET)
Cette commande vous indique et vous permet de régler la portée et la vitesse des torpilles en action. Le choix du calculateur est pré-réglé, mais vous pouvez choisir votre propre réglage en cliquant sur le bouton.

Le Vieux Manuel

• **SHORT :** les torpilles sont réglées pour opérer à la vitesse maximale sur une courte portée. Ce réglage assure la plus grande probabilité de frappe.

• **MEDIUM :** les torpilles sont réglées pour opérer à une vitesse légèrement plus lente sur une portée légèrement plus grande. Ce réglage offre une probabilité de frappe légèrement plus faible.

• **LONG :** les torpilles sont réglées pour opérer à vitesse lente sur une longue distance. La probabilité de frappe est faible.

COMPTEUR DE PORTÉE DES TORPILLES
Le nombre " Rng" , à droite du bouton de réglage des torpilles, est la distance maximale à laquelle les torpilles vont opérer au réglage actuel.

COMPTEUR DE VITESSE
C'est la vitesse à laquelle les torpilles vont opérer au réglage actuel.

COMMANDES ET INDICATEUR DE L'ANGLE DE TIR

FA : cet indicateur de l'angle de tir affiche le relèvement vers lequel les tubes en action sont orientés. Pour les orienter plus à gauche, cliquez sur le bouton noir de gauche; pour les orienter plus à droite, cliquez sur le bouton noir de droite. Notez que, dans presque tous les cas, les tubes ne doivent pas être pointés sur la cible elle même, puisque les torpilles se déplacent lentement par rapport aux navires. Et donc, elles doivent être orientées vers le point d'interception probable, point auquel la torpille rencontrera la cible si elle conserve sa route et sa vitesse actuelles.

COMPTEUR DE DISTANCE DE LA CIBLE
Rng : c'est l'estimation, par l'équipage, de la distance de la cible selon l'angle de tir projeté.

INDICATEUR DE CAP DE LA CIBLE
Hdg : c'est l'estimation, par votre équipage, du cap actuel de la cible.

Le Vieux Manuel

Compteur de vitesse de la cible
Speed : c'est l'estimation, par l'ordinateur, de la vitesse de la cible.

Indicateurs d'avaries
Dam: Les voyants des avaries s'allument quand la plate-forme est endommagée. Notez qu'ils reflètent les conditions de la bataille: une plate-forme peut même être considérée endommagée si elle peut redevenir opérationnelle avant la fin du combat en cours. Quand la tourelle est détruite, vous en verrez une représentation graphique.

Poste de controle des avaries

Ce poste affiche les avaries subies par le navire et tous les efforts de contrôle des avaries, actuellement menés. Il vous permet aussi de commander les équipes de contrôle des avaries. Vous pouvez y accéder en sélectionnant l'option Damage dans le menu déroulant des postes.

1 - Avaries (Damage)

Les navires peuvent être endommagés de quatre façons: par des obus, par des torpilles, par des bombes, et dans des collisions avec d'autres navires. Ces quatre types d'impacts peuvent endommager ou détruire l'équipement des navires et provoquer des inondations (si l'avarie a lieu sous la ligne de flottaison). Les avaries déclenchent parfois des incendies qui, en se propageant, peuvent aggraver les destructions.

• Inondation et contre-inondation
Les compartiments inondés font gîter le navire dans la direction de l'inondation; si une inondation trop importante se produit sur un bord du navire, il va chavirer. Durant la deuxième guerre mondiale, c'est principalement à cause du chavirement que les navires ont coulé. Les compartiments inondés sont inutilisables tant que la fuite n'a pas été colmatée, et l'eau, pompée puis évacuée. Tant qu'un compartiment est inondé, il ne peut pas prendre feu. Le compartiment inondé peut être endommagé ou détruit par l'inondation. Plus le navire gîte, plus l'artillerie et le gouvernail en pâtissent; à des gîtes de plus de 15°, l'artillerie principale ne pourra plus tirer.

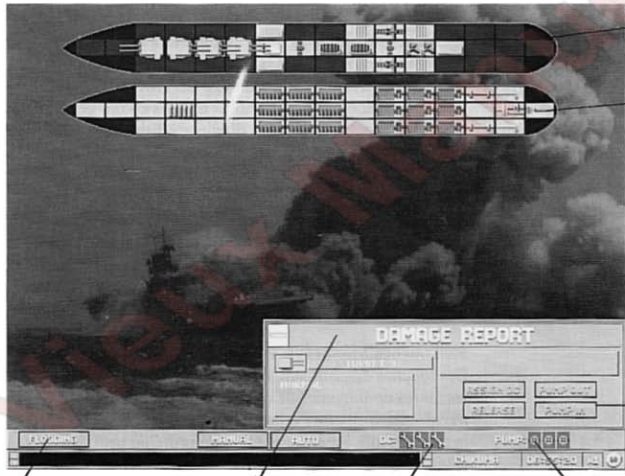
Le Vieux Manuel

Pour contrebalancer un gîte dangereux causé par une inondation, le joueur peut recourir à la contre-inondation afin de rétablir l'assiette de son navire. L'inconvénient est que si on laisse rentrer trop d'eau, le navire coulera quand même; on doit donc l'utiliser avec prudence. La zone contre-inondée subit les mêmes effets que ceux d'une inondation normale.

• **Incendie**
Les incendies endommagent et détruisent progressivement l'équipement du navire. Le feu peut s'éteindre ou se développer et gagner les compartiments adjacents (y compris au-dessus et au-dessous). L'aspect le plus dangereux des incendies est que si un incendie gagne les magasins, le navire risque d'exploser.
Il peut s'avérer valable de contre-inonder un magasin si un incendie se déclare dans une zone adjacente.

Le Vieux Matelot

ECRAN DU POSTE DE CONTROLE DES AVARIES ET BARRE DES COMMANDES



Pont principal

Pont sous-marin

Touches des équipes de contrôle des avaries

Touche "inondation"

Rapport des avaries dans les compartiments

Icônes des équipes de contrôle des avaries

Icône des pompes à eau

Le Manuel Officiel

2 - Barre des commandes du poste des avaries
Le poste de contrôle des avaries comporte une barre des commandes additionnelles juste au-dessus de la barre des messages. Elle comporte trois touches et deux séries d'icônes, une pour les équipes de contrôle des avaries et l'autre pour les pompes.

3 - Icônes des équipes de contrôle des avaries
Les symboles de clés sur la barre des commandes du poste des avaries représentent le potentiel de contrôle des avaries (DC: Damage Control) du navire.Les vaisseaux n'ont pas tous le même nombre d'équipes disponibles; les grands navires en ont généralement plus que les autres. De plus, quand un navire est touché, le nombre d'équipes diminue. Chaque icône représente une équipe. Si la clé est gris clair, c'est que l'équipe est inoccupée. Si elle est gris foncé, c'est que l'équipe est au travail.

4 - Pompes
Les symboles de pompes sur la barre des commandes, à droite des icônes d'équipes, représentent la capacité du navire à pomper de l'eau (à l'intérieur ou à l'extérieur). Les navires n'ont pas tous le même nombre de pompes; les plus grands en ont plus. De plus, quand un navire est touché, le nombre de pompes diminue. Chaque icône représente une pompe. Si la pompe est gris clair, c'est qu'elle n'est pas utilisée. Si elle est gris foncé, c'est qu'elle sert quelque part sur le navire.

5 - Touches Manuel et Auto
Ces touches déterminent si le poste de contrôle des avaries peut être commandé manuellement par les autres commandes de ce même poste. Si la touche Manuel est enfoncée, le curseur se transformera en croix quand il sera positionné à un endroit d'où une commande peut-être activée. Si la touche Auto est enfoncée, aucun ordre ne peut être donné sauf appeler le panneau "Inondation" (Flooding).

6 - Affichage des ponts (Deck)
• Niveaux de pont
Chaque navire comporte généralement deux niveaux de pont, inférieur et supérieur; cependant, les porte-avions en ont un troisième.

Le Vieux Manuel

(1) Pont principal
(2) Plate-forme de hangar (porte-avions)
(3) Pont sous-marin

• Compartiments
Chaque niveau de pont est subdivisé en compartiments. Certains d'entre eux comportent des icônes qui représentent des dispositifs majeurs du navire; les compartiments vides représentent des zones comprenant d'autres éléments: logements, stocks, lieux divers liés à la machinerie, etc. Si un compartiment est touché et endommagé, il change de couleur; si une équipe de contrôle des avaries ou une pompe y est affectée, l'icône de contrôle des avaries s'affiche en surimpression.

• Couleurs des avaries, symboles et animation
Les couleurs de fond suivantes signifient chacune une avarie particulière:

Gris clair : pas d'avarie
Gris foncé : avarie (réparable)
"X" rouge : détruit
Animation de feu : feu
Animation d'inondation : inondation
Liseré rouge : compartiment transpercé de ce côté

• Equipe de contrôle des avaries au travail
Un compartiment dans lequel une équipe de contrôle des avaries travaille, verra s'afficher une icône de clé s'il y a une avarie, ou une icône de tuyau d'incendie aspergeant de l'eau s'il est en feu.

7 - Rapport d'avarie dans un compartiment
Pour obtenir des informations détaillées sur un compartiment, cliquez dessus. Les informations apparaissent dans le panneau des avaries au-dessus de la barre de contrôle des avaries, et à droite du panneau des inondations.

Le Vieux Manuel

• Icône de contenu
Dans la partie supérieure gauche du panneau, une boîte, de la taille du compartiment dans l'affichage du pont, affiche une icône représentant le contenu du compartiment.

• Description du contenu
A droite de l'icône de contenu figure un texte qui décrit le contenu.

• Etat du compartiment
Sous la description et l'icône de contenu se trouve une zone de texte qui décrit l'état actuel des avaries du compartiment.

Texte d'état des avaries
La première ligne du texte indique l'état général d'un compartiment: Normal (sans avarie), Endommagé (Damaged), ou Détruit (Destroyed).

Icône "Détruit"
Si le compartiment a été détruit, le X rouge s'inscrit à droite de la boîte d'état du compartiment.

Etat Incendie / Inondation
Si le compartiment est en feu ou inondé, la deuxième ligne décrit la gravité de la situation.

Icône Incendie / Inondation
Si le compartiment est en feu ou inondé, l'animation appropriée s'affiche à droite de la boîte d'état du compartiment.

Trous
Si le compartiment a été transpercé, la position du trou sera donnée. Les quatre possibilités sont:
F: vers l'avant du navire (Forward)
A: vers l'arrière du navire (Aft)
P: à bâbord, côté gauche en regardant vers l'avant (Port)

Le Vieux Manuel

S: à tribord, côté droit en regardant vers l'avant (Starboard)

Représentation du trou
Si le compartiment a été transpercé, un diagramme illustrant la position de l'avarie s'affichera à droite dans la boîte.

• Boîte d'activité de contrôle des avaries
A droite du sommaire figure une boîte qui contient des informations sur l'activité de contrôle des avaries en cours dans le compartiment.

Equipe de contrôle des avaries / Icônes de pompe
Si une équipe de contrôle des dommages ou une pompe se trouve actuellement dans le compartiment, son icône apparaît à l'extrême gauche de la boîte.

Estimation de la réparation des avaries
S'il y a une équipe de contrôle des avaries dans le compartiment, une estimation de la durée des réparations vous sera donnée.

Action de la pompe
S'il y a une pompe dans le compartiment, un message vous indiquera si elle pompe l'eau vers l'intérieur, ou vers l'extérieur.

• Touches d'activités de contrôle des avaries
En bas à droite de la boîte de situation du compartiment se trouvent quatre touches qui vous donnent accès aux commandes du contrôle des avaries et du pompage dans le compartiment.

Assigner DC (contrôle des avaries)
Si le compartiment est endommagé, cette touche sera activée et vous pourrez l'enfoncer pour qu'une équipe de contrôle des avaries commence les réparations, si l'une d'elles est disponible.

Le Vieux Manuel

Libérer (Release)
Si une équipe de contrôle des avaries travaille actuellement dans le compartiment, cette touche sera activée. Si vous souhaitez qu'elle soit libérée de sa tâche pour l'affecter ailleurs, enfoncer cette touche et l'équipe redeviendra disponible ("Available").

Pomper vers l'extérieur
Si le compartiment est inondé, cette touche sera activée et vous pourrez l'enfoncer pour qu'une pompe commence le pompage de l'eau vers l'extérieur, si l'une d'elles est disponible.

Pomper vers l'intérieur
Cette touche est activée en permanence, sauf si le compartiment est déjà inondé. Si vous voulez créer une contre-inondation, enfoncez-la, et si une pompe est disponible, elle commencera à pomper de l'eau vers l'intérieur. Si vous voulez couler le navire, utilisez la touche de sabordage ("scuttle"),au poste de la passerelle de commandement du navire; ça va plus vite.

8 - Panneau et touche d'inondation (Flooding)
Quand vous enfoncez la touche FLOODING, le même titre s'affichera dans le panneau situé juste au-dessus. Il comporte des jauges en demi-cercles et des compteurs digitaux qui indiquent le degré de la gîte à l'avant, à l'arrière, et à chaque bord, ainsi qu'une jauge à barre qui indique le niveau d'inondation. Ces indicateurs sont semblables aux jauges " List" et " Level" du panneau des avaries au poste de la passerelle de commandement d'un navire, voir page 28 pour plus d'informations.

Une faible gîte affecte la vitesse, la conduite et la capacité à se battre du navire; une forte gîte peut provoquer le chavirement du navire.

• Contre-inondation
Pour contre-balancer une forte gîte, vous pouvez tenter une contre-inondation (laisser rentrer de l'eau dans des compartiments supérieurs). Le navire s'enfoncera plus profondément dans l'eau, mais le risque d'un chavirement s'amenuisera. Bien sûr, n'oubliez pas que si le navire s'enfonce trop à la verticale, il finira par couler!

9 - Conséquences des avaries

• Conséquences d'ordre général

Sauf cas précisés ci-dessous, les conséquences suivantes concernent l'équipement de tous les navires :

Avarie (Damage) : une avarie subie par l'équipement d'un navire est généralement réparable; cependant, le temps de la réparation peut dépasser celui d'une simple bataille.

Destruction : la destruction de l'équipement d'un navire signifie que cet équipement ne peut être réparé en mer et qu'il ne sera pas disponible avant que le navire soit retourné au port et ait été réparé.

• Avaries sur des équipements particuliers

Passerelle : la passerelle est le principal centre de commandement du navire. Si elle est perdue, le navire n'est plus maîtrisable (route et vitesse ne peuvent être changées) avant une autre position d'où vous en reprendrez le contrôle, et les temps de réaction seront ensuite plus lents.

Tourelles secondaires : les tourelles secondaires sont l'armement du navire qui sert à attaquer les petites cibles. Elles étaient souvent exposées aux éléments et avaient un blindage léger. Montées aux extrémités du navire, ces tourelles étaient inutilisables sur une mer violente ou quand les navires donnaient trop de gîte. Chaque perte d'une tourelle réduit la puissance de feu de la batterie située sur ce bord.

Plate-formes de torpilles : elles étaient montées en positions exposées sur le pont du navire et étaient donc inutilisables par gros temps. En cas de destuction, les torpilles ne peuvent être tirées de ce bord du navire.

Avions : les avions transportés par les cuirasés et les croiseurs servaient à la recherche des navires ennemis et à l'observation du tir pendant la frappe. Pendant la deuxième guerre mondiale, la présence d'un avion fragile sur le pont était trés dangereuse. Touché, il explosait la plupart du temps, et propageait ses flammes sur le pont.

Le Vieux Manuel

Postes directeurs : les postes directeurs servent à diriger les canons du navire. Installés en haut de la superstructure , ils synthétisaient les données des appareils de réglage du tir et les rapports de résultat du tir encadrant pour calculer l'ordre de tir à donner aux canons. Les postes directeurs permettaient à tous les canons du navire de concentrer leur tir sur une seule cible, et d'éviter ainsi les interférences mutuelles causées par le commandement local. En cas de perte d'un poste directeur, le navire peut encore lâcher une bordée (tirer de côté), mais les canons dépendant de ce poste (avant ou arrière) ne peuvent plus tirer qu'en commandement local, s'ils tirent de façon autonome. Si les deux postes directeurs sont perdus, toutes les tourelles repassent en commandement local. Celui-ci est bien moins précis que le tir dirigé.

Cheminées (Funnels) : les cheminées du navire créent l'appel d'air nécéssaire à la combustion dans les machines et évacuent l'échappement des gaz. En cas d'avarie ou de destruction, la vitesse maximale du navire est réduite en proportion du nombre de cheminées.

Magasins : les obus des canons sont stockés dans les magasins du navire. En général, les magasins ont un blindage renforcé et sont installés dans les bas-fonds du navire. Le bâtiment peut exploser et couler si un obus explose dans un magasin, ou que le feu y parvient.

Salle des machines (Engine room) : les machines du navire lui fournissent sa force motrice. Sa vitesse dépend du nombre de salles des machines disponibles. Les navires qui ne fonctionnent pas au diesel ont besoin d'une chaufferie. La réduction de la vitesse, due à la perte de salles des machines, est assez faible au début, car il faut un grand surplus de puissance pour gagner les quelques derniers nœuds de vitesse, tandis que les vitesses de croisière s'atteignent avec seulement un tiers des machines.

Chaufferie (Boiler room) : sur les navires qui ne fonctionnent pas au diesel, les chaufferies fournissent la vapeur qui active les turbines dans les salles des machines. Le nombre de salles des machines opérationnelles est limité au nombre des chaufferies opérationnelles. La perte d'une chaufferie équivaut à la perte des machines qui en dépendent.

Servomoteurs de gouvernail (Steering Gear) : ce sont les mécanismes internes qui permettent au navire de changer de cap. Leur perte a les mêmes effets que l'avarie de gouvernail, mais elle est moins difficile à réparer.

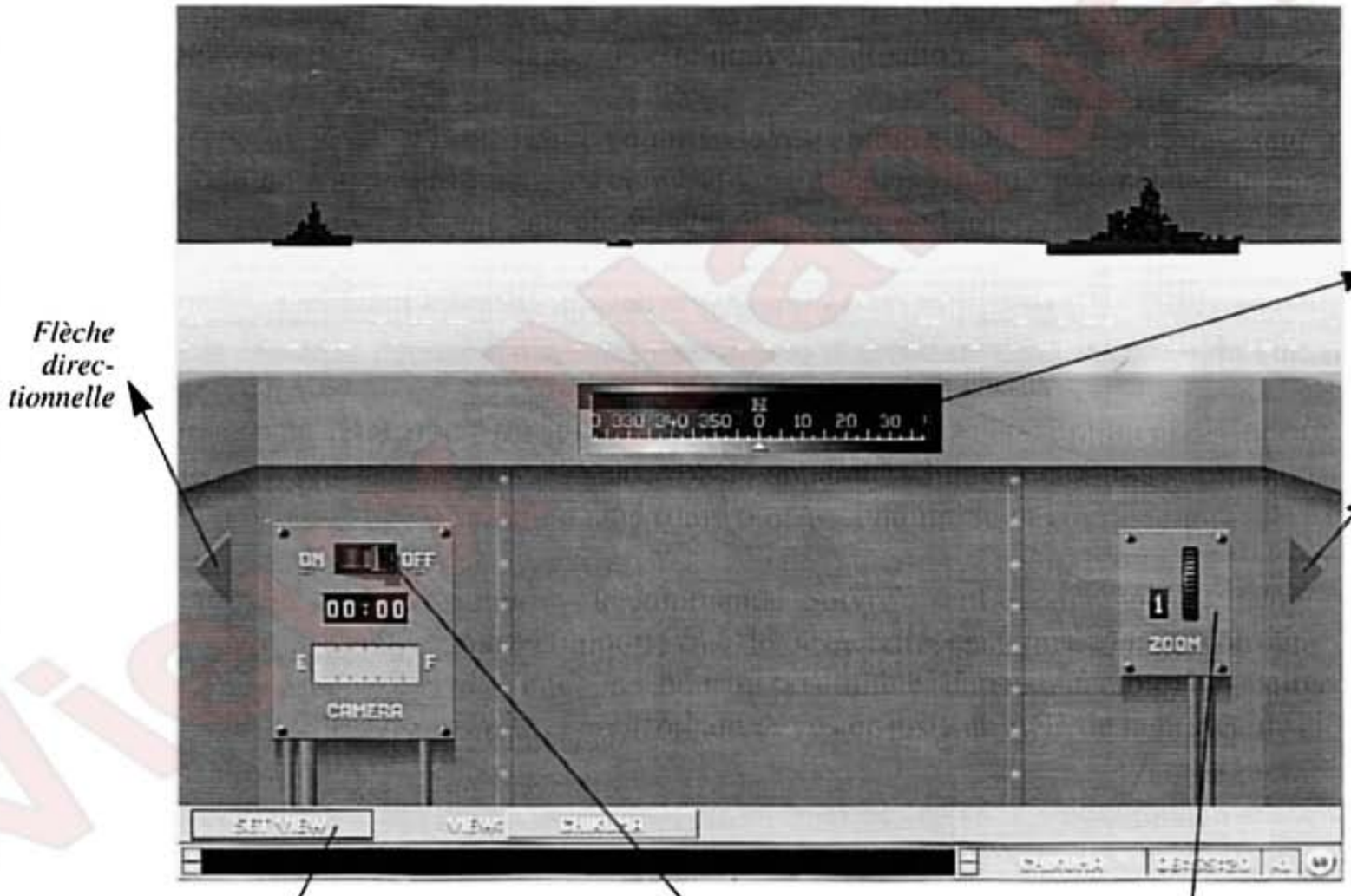
Arbre de couche (Shaft) : la force motrice fournie par les machines est transmise aux propulseurs par les arbres de couche. La perte d'un arbre réduit la vitesse maximale du navire de la même façon qu'une avarie dans la salle des machines.

Propulseur (Propeller) : la force motrice fournie par les machines est transmise par les arbres de couche aux propulseurs. La perte d'un propulseur réduit la vitesse maximale du navire de la même façon qu'une avarie dans la salle des machines.

Gouvernail (Rudder) : la direction est donnée par le(s) gouvernail(s). Une perte de gouvernail(s) augmente le rayon de virage du navire à cause de l'inefficacité de la conduite par changement de vitesse des propulseurs.

Le Vieux Manuel

ECRAN DU POSTE DE SURVEILLANCE (LOOKOUT)



Poste de surveillance

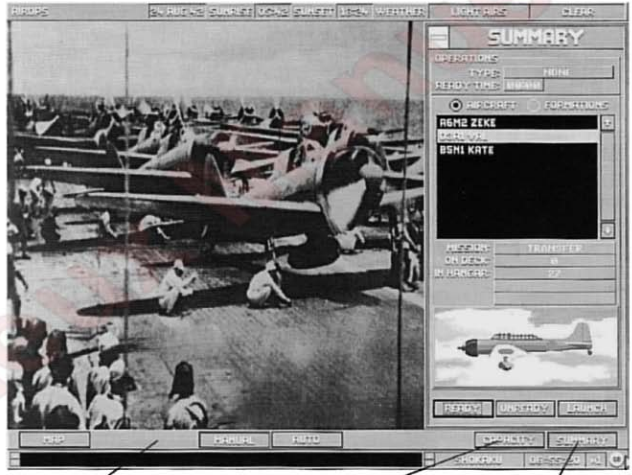
Ce poste offre une vue extérieure panoramique de l'océan depuis la tour d'observation du navire. Vous pouvez utiliser les flèches directionnelles gauche et droite pour changer la direction de la vue et les flèches "augmenter" et "diminuer" qu'on voit sur la molette de zoom pour changer le niveau d'agrandissement. Ce poste comporte une touche de réglage de vue (" Set View") qui appelle la zone de dialogue qui vous permet de spécifier une position de navire, d'avion, ou une position fixe à laquelle maintenir la visée (en d'autres termes, ce que vous voyez ne changera pas même si votre navire se déplace ou vire par rapport au point de vue visé. Cette commande vous évitera le mal de mer).

Commandes de caméra

Quand vous êtes à ce poste, vous pouvez activez la caméra pour enregistrer votre bataille. Pour enregistrer, mettez le commutateur sur ON. Selon la mémoire de votre ordinateur et le nombre d'objets que vous filmez, la durée de l'enregistrement varie entre 15 et 30 secondes. Pour visionner vos films, sélectionner "View Tape" au début du jeu.

Le Vieux Manuel

Ecran des opérations aériennes (Air Ops)



Barre de commande des opérations aériennes

Affichage des capacités

Touche résumé

Le vieux manuel

Poste des opérations aériennes

Ce poste comporte les instruments qui commandent l'avion d'un navire. Pour y accéder, sélectionner l'option Air Ops dans le menu déroulant des postes. Notez que beaucoup de croiseurs et la plupart des cuirassés transportent quelques avions de reconnaissance, alors que les destroyers n'en ont aucun.
Les porte-avions, comme leur nom l'indique, transportent beaucoup d'avions, notamment des bombardiers, des bombardiers lance-torpilles et des chasseurs.

1 - Barre des commandes des opérations aériennes

Le poste des opérations aériennes comporte une barre des commandes additionnelles, juste au-dessus de la barre des messages, qui compte cinq touches. Trois d'entre elles vous donnent accès à six panneaux de commandes, qui peuvent être affichés dans l'espace compris entre cette barre et la barre de situation; les deux autres touches permettent le réglage sur Manuel ou Auto.

2 - Touche de carte (Map)

Le poste des opérations aériennes utilise le panneau des cartes, décrit page 13. Les filtres disponibles à ce poste sont les mêmes qu'à la passerelle du navire amiral. Pour accéder à ce panneau, enfoncer la touche correspondante.

3 - Touches Manuel et Auto

Elles déterminent si le poste des opérations aériennes peut être commandé manuellement par les autres commandes de ce poste.

4 - Touche de capacité

Elle affiche le panneau des capacités; il donne trois types d'informations.

- **Capacité du hangar**

C'est le nombre total d'avions de tous types que le navire peut transporter.

- **Capacité de lancement (Launch)**

C'est le nombre total d'avion de tous types que le navire est prêt à lancer à un moment donné.

• Avions dans le hangar
C'est le nombre total d'avion de tous types qui se trouvent actuellement dans la zone de hangar.

5 - Touche Résumé (Summary)
Elle affiche le panneau des résumés qui comporte les commandes des opérations aériennes.

• Opérations
- Type
Indique l'activité en cours des équipages du pont du hangar. Quand vous préparez des avions, les équipages vont les ravitailler en carburant, les armer, et pour finir, les préparer à l'envol. N'oubliez pas que c'est au moment où des avions armés se trouvent sur le pont, qu'un porte-avions est le plus vulnérable.

- Temps de préparation (Ready Time)
Si le type d'opération en cours demande un délai (ex: la préparation), le temps qu'il reste pour la mener à bien est affiché ici. Notez qu'il faut environ 30 minutes pour préparer des avions qui sont dans le hangar.

• Avions (Aircraft) / Formations
Ce jeu de touches d'option détermine si les autres commandes de ce panneau agiront sur des unités ou sur des formations.

• Avions / Liste de formation
Cette zone de texte indique le type des avions du navire ou l'identité de ses formations aériennes. Ce qui est en jaune est détaillé au-dessous ou illustré (dans le cas des types d'avions).

• Mission
La tâche qu'on vous a demandé de remplir. Pour la liste des missions possibles, voir page 72.

Le Vieux Manuel

• Info avions
- Sur le pont
Le nombre d'avions de ce type qui sont sur le pont d'envol, prêts à décoller.

- Ravitaillement (Fueling) / Déchargement (Unloading)
Le nombre d'avions de ce type qui se préparent au lancement (ravitaillement etc.), ou qu'on arrête de préparer (déchargement).

- Dans le hangar
Le nombre d'avions de ce type qui se trouvent dans la zone de hangar.

• Info formations
- Avions (Planes)
Le nombre d'avions qui sont dans la formation.

- Rayon d'action (Radius)
La distance maximale que la formation peut parcourir .

- Cap (Heading)
La direction dans laquelle la formation se dirige.

- Cible (Target)
La TF, la formation aérienne, ou la base que les avions ont pour mission d'attaquer.

• Touche "Paré" (Ready) et zone de dialogue "Avion prêt" (Ready aircraft)
La touche appelle la zone de dialogue "Ready Aircraft".

- Liste des avions (Aircraft List)
Cette liste énumère les types d'avions que comporte le navire. Le type mis en valeur voit s'afficher à sa droite des informations le concernant.

Les Vieux Manuels

- Dans le hangar (In Hangar)
Le nombre d'avions dans le hangar qui sont disponibles pour être préparés.

- Prêt (Ready)
Cette commande vous permet de régler le nombre d'avions dans le hangar, du type mis en valeur, qui doivent être préparés. Cliquez sur la flèche montante pour augmenter le nombre, et sur la flèche descendante pour le diminuer; ou bien, tapez un nombre inférieur ou égal au nombre d'avions présents dans le hangar.

- Mission
Cette commande vous permet de définir la tâche à laquelle vous préparez vos avions. C'est une décision cruciale, car un avion bien préparé pour une mission, ne le sera peut-être pas du tout pour une autre. Par exemple, des bombardiers préparés pour une reconnaissance auront beaucoup de carburant et pas de bombes, ce qui les rendrait peu utiles si des navires ennemis approchaient.

REMARQUE IMPORTANTE : une fois définie la mission d'un type d'avions, elle s'appliquera à tous les avions de ce type sur le navire, même si vous n'avez pas préparé tous ceux qui sont disponibles. Par exemple, il est impossible que la moitié de vos bombardiers soient préparés pour une attaque terrestre, tandis que l'autre moitié l'est pour une attaque de navires: ils doivent tous se préparer pour l'une ou pour l'autre. Il faut tout prévoir à l'avance!

LES MISSIONS POSSIBLES SONT :
A - TOUS LES AVIONS (ALL)

Transfert : les avions emporteront peu d'artillerie mais beaucoup de carburant, ils auront donc la portée maximale, mais peu de force de frappe.
Reconnaissance (Scout), (excepté les chasseurs) : comme le transfert, mais les avions seront légérement plus armés; ils auront donc une plus courte portée mais une meilleure force de frappe.

Le Vieux Manoir

B - CHASSEURS (FIGHTERS)
Chasse (Fighter) : les avions chercheront un combat air-air contre les avions ennemis, soit pour protéger une attaque d'avions alliés, soit pour détruire des chasseurs qui escortent une attaque d'avions ennemis ou qui protègent des navires ennemis.

C - BOMBARDIERS (DIVE BOMBES)
Bombardement naval en piqué (Dive Bomb Ships) : les avions seront armés de bombes perforantes destinées à percer le blindage des grands navires de guerre.
Bombardement terrestre en piqué (Dive Bomb Land) : les avions seront armés de bombes explosives destinées à causer le maximum d'avaries aux forces ennemies sur le sol.

D - BOMBARDIERS LANCE-TORPILLES (TORPEDO BOMBERS)
Attaque de torpilles (Torpedo Attack) : les avions seront armés de torpilles aériennes anti-navires pour frapper les bâtiments ennemis.

- Rayon d'action (Radius)
La plus grande distance que les avions peuvent parcourir pour accomplir leur mission.

- Armement (Ordinance)
Le type de bombes ou de torpilles que les avions transporteront pour accomplir leur mission.

- Touche OK
Cliquez sur cette touche pour signaler que vous avez terminé la sélection d'avions à préparer.

REMARQUE : vous pouvez, et souvent devrez, préparez plusieurs types d'avions à la fois, et tous les avions que vous souhaitez préparer. En effet, lorsque vous commencez à préparer des avions, aucun autre ne peut l'être tant que le premier groupe n'est pas prêt (ce qui prend 30 minutes) ! Cliquer OK, alors que vous n'avez pas encore sélectionné tous les avions de chaque type, c'est au mieux un inconvénient, et au pire, un désastre!

Les Vieux Manuels

- Touche Annuler (Cancel)
Cliquez sur cette touche pour quitter la zone "Ready Aircraft" sans préparer un seul avion.

• Touche "Pas prêt" (Unready) et zone de dialogue "Avions pas prêts" (Unready aircraft)
La touche ouvre la zone de dialogue "Unready Aircraft". Elle est presque identique à la zone " Ready Aircraft", sauf qu'au lieu de donner la liste du nombre d'avions de chaque type qui se trouvent dans le hangar, elle indique le nombre "Sur le pont". La commande "Unready" décharge et reconduit les avions au hangar.

• Touche "Lancer" (Launch) et zone de dialogue "Lancer avions" (Launch Aircraft)
La touche affiche la zone de dialogue "Launch Aircraft". Elle est presque identique à la zone de dialogue "Unready Aircraft", sauf que la commande "Launch" vous permet d'indiquer combien d'avions sur le pont, du type sélectionné, doivent être lancés.

Sélectionner cible
Quand vous cliquez OK sur la zone de dialogue "Launch Aircraft", vous ouvrez la zone de dialogue "Select Target" (Sélectionner Cible"). Pour désigner la cible d'une attaque, cliquez deux fois sur la TF, la base,ou la formation aérienne souhaitée, dans la liste.

Le Vieux Manuel

ECRAN DE LA BASE



BASES

Elles regroupent les ports et les terrains d'aviation. Les navires doivent retourner au port régulièrement pour se réapprovisionner en carburant, et être réparés. Les avions mènent leurs opérations depuis les terrains d'aviation; ils envoient des patrouilles en reconnaissance et lancent des attaques contre les navires et les bases ennemis. Pour réviser ou donner des ordres à une base, cliquez sur son icône sur la carte.

POSTE DE LA BASE

C'est du poste de la base que vous donnez des ordres aux forces stationnées sur celle-ci. Il vous permet d'organiser les TF, les frappes et les patrouilles aériennes; de charger et décharger le fret et le carburant ; de conduire et de ressortir les navires des bassins de radoub, où ils sont remis en état. C'est à ce poste que vous mènerez les opérations quotidiennes nécéssaires à un jeu de campagne.

1 - Accéder à une base
Pour accéder à une base, cliquez sur l'icône de la base sur la carte.

2 - Barre des commandes de la base
Comme les postes de passerelle de commandement des navires, du navire amiral, et des opérations aériennes, le poste de la base comporte une barre des commandes additionnelles, juste au-dessus de la barre des messages. Elle contient cinq touches: trois sont les mêmes qu'à la passerelle du navire amiral, et une est unique.

3 - Touche de carte
Le poste de la base utilise le panneau des cartes, décrit page 13. Les filtres disponibles sont les mêmes qu'à la passerelle du navire amiral. Pour accéder à ce panneau, enfoncer la touche correspondante.

4 - Touche de cargaison
Elle affiche le panneau de cargaison, décrit page 17, (voir Affichages communs).

5 - Touche d'informations sur la base
Donne un résumé des installations.

6 - Touche d'informations sur les combats
Donne des statistiques sur vos troupes et vous permet de sélectionner les lieux de combat.

7 - Touche "Contacts"
Identique à celle de la passerelle du navire amiral (voir page 24).

8 - Touche "Opérations aériennes"
Le panneau des opérations aériennes vous renseigne et vous permet de commander les opérations aériennes des patrouilles de combat aérien (CAP) et des avions de recherche de la TF ou de la base aérienne sélectionnée.

9 - Touche "Navires" (Ships)
La touche Ships affiche le panneau des navires de la base. Il comporte les commandes qui agissent sur les activités des navires de la base.

• Liste des navires
La boîte de liste du panneau des navires comporte certains ou tous les navires actuellement à la base.

• Filtres des navires
Les filtres des navires vous permettent d'afficher uniquement les navires engagés dans une activité particulière, parmi ceux de la liste. Les activités possibles sont:

- A quai (Docked)
Les navires se trouvent simplement à la base.

- Ravitaillement (Refueling)
Les navires se ravitaillent en carburant à la base.

Le Vieux Manuel

- Réparation (Repairing)
Les navires sont en réparation à la base.

- Chargement (Loading)
Les navires chargent des hommes ou du matériel stocké à la base.

- Déchargement (Unloading)
Les navires déchargent des hommes ou du matériel à la base.

• Touches "Activités des navires" (Ship activity)
Ces touches vous permettent de donner l'ordre à des navires de la base de s'engager dans une activité.

- Charger (Load)
En enfonçant cette touche, la zone de dialogue "Charger navire" (Load Ship) s'affiche. Utilisez-la pour donner l'ordre que des hommes ou/et du matériel soient transférés sur le navire. Notez que cette opération prend du temps.

- Décharger (Unload)
Pareil que "Charger", sauf que cette option vous permettra de transférer des hommes et du matériel du navire vers la base.

- Réparer (Repair)
Le navire sera programmé pour que les réparations soient faites lorsque le matériel approprié sera disponible.

- Carburant (Fuel)
Le navire va s'approvisionner en carburant.

Le Vieux Manuel

- Annuler (Cancel)
Le navire va arrêter toute activité dans laquelle il était engagé et retourner à l'état "A quai".

• Touche "Former une Task Force"
Cette touche est particulière car elle concerne plus d'une unité. Quand vous l'enfoncez, la zone de dialogue "TF Mission" s'affiche. Vous pouvez sélectionner une des missions suivantes pour la TF que vous formez:
- MISSIONS :
Bombardement : donne l'ordre aux navires sélectionnés de bombarder la base ennemie visée.
Transfert de matériel (Supply Run) : si vous avez chargé des navires, cette mission leur donne l'ordre de transférer le matériel chargé vers une base désignée.
Action de surface : donne l'ordre aux navires de mener une action de surface près d'une base désignée ou d'une TF ennemie repérée.
Défendre la base : donne l'ordre aux navires de défendre des bases désignées contre des forces ennemies proche de cette base.
Opérations de transport (Carrier Ops) : donne l'ordre aux navires de mener des opérations de transport vers une base désignée ou une TF ennemie repérée.

- Renforts (Reinforcements)
Cette touche affiche la liste de toutes les forces alliées supplémentaires qui se tiennent en réserve pour faire mouvement vers les théâtres d'opérations représentés sur la carte, dans les délais prévus par le scénario.

10 - Touche "Opérations aériennes"
Le panneau des opérations aériennes vous informe et vous permet de commander les opérations aériennes de la patrouille des combats aériens (CAP) et des avions de recherche de la TF ou de la base aérienne sélectionnée.

Le Vieux Grenier

L'ENVIRONNEMENT

Même les paquebots en acier ou les avions métalliques du vingtième siècle sont à la merci des conditions climatiques, et la distinction primaire entre le jour et la nuit a un impact puissant sur les opérations navales. La météo affecte la capacité de combat des navires et leur aptitude à lancer des patrouilles et des recherches. Et souvenez-vous de l'importance des durées respectives du jour et de la nuit, qui varient beaucoup selon les saisons.

ECHELLE DE BEAUFORT

Les conditions climatiques ambiantes sont généralement décrites grâce à l'échelle de Beaufort, système numérique qui croît, en termes de gravité, de 0 (mers calmes et plates avec pas ou peu de vent) à 12 (vent de tempête avec vagues de plus de 30 pieds). Dans le jeu, vous ne rencontrerez pas de degré au-delà de 10 car dans ces conditions, le combat est impossible; tout effort est consacré à empêcher le navire de chavirer. Les effets sur le jeu des différents degrés de Beaufort sont décrits dans la partie droite du tableau qui suit :

Le Vieux Manuel

DEGRE BEAUFORT	VITESSE DU VENT	DESCRIPTION	EFFETS SUR LE JEU
0	0- 0,9 nœuds	Calme	Aucun
1	1- 3 nœuds	Léger souffle	Aucun
2	4 -6 nœuds	Vent faible	Aucun
3	7- 10 nœuds	Vent léger	Aucun
4	11- 16 nœuds	Vent moyen	Aucun
5	17- 21 nœuds	Vent frais	Aucun
6	22- 27 nœuds	Vent fort	Recharger artillerie sec. x 1,5 Artillerie DD pénalisée
7	28- 33 nœuds moyen	Coup de vent	Recharger artillerie princ. x 1,5 Recharger artillerie sec. x 2 Artillerie CA pénalisée
8	34- 40 nœuds frais	Coup de vent	Recharger artillerie princ. x 2 Artillerie BB pénalisée Artillerie sec. ne peut pas tirer
9	41- 47 nœuds fort	Coup de vent	Recharger artillerie princ. x 2,5 Pas d'opérations aériennes Pas de tirs de torpilles, pas de fumées
10	48- 55 nœuds	Tempête	Recharger artillerie princ. x 3 Pas d'opérations aériennes Pas de tirs de torpilles, pas de fumées

Sauf précision, tous les effets d'un degré Beaufort inférieur s'appliquent aux degrés supérieurs.

Le Vieux Nanard

VISIBILITÉ

1 - Distances maximales d'observation

Pour combattre, vous devez voir les navires ennemis; en mer, à la différence des conflits terrestres, il n'y a pas d'obstacles pour entraver votre ligne de vision. L'horizon et la taille des navires limitent la distance à laquelle les bâtiments peuvent s'observer. Les distances d'observation principales sont données ci-dessous:

	BB / CV	CA	DD
BB /CV	40,000 yds	38,000 yds	34,200 yds
CA	38,000 yds	36,000 yds	31,400 yds
DD	34,200 yds	31,400 yds	21,200 yds

Les cuirassés voient plus loin car leur superstructure est plus haute, et donc, leur horizon plus reculé, que celui des croiseurs et des destroyers. En revanche, cette même superstructure est visible de plus loin par les navires ennemis.

2 - Météo et visibilité

La visibilité est affectée à la fois par les conditions nuageuses et, à de haut degrés de Beaufort, par l'état de la mer en surface. La distance moyenne de visibilité dans chaque zone de climat est donnée en yards sur la carte stratégique (Strategic Map).

• Terre (Land)

Les eaux proches de la terre ferme sont souvent soumises à des brouillards locaux qu'on ne rencontrent pas plus au large.

• Opérations aériennes

Notez que les avions ne peuvent pas décoller à partir du degré 7 sur l'échelle de Beaufort.

3 - Nuit et jour

Même si les radars étaient déjà utilisés à l'époque, les armes étaient repérées visuellement dans la plupart des batailles (les radars pouvant être détectés de plus loin qu'ils ne peuvent "voir", les deux

Le Vieux Marin

armées étaient réticentes à les utiliser). Les conditions à la tombée de la nuit s'appliquent aussi au lever du jour.

Si la différence entre le jour et la nuit a surtout des répercussions sur les conflits, elle a aussi un impact important, quoique subtile, sur les opérations stratégiques. La nuit, la visibilité est bien moindre que le jour, quelle que soit la météo. Donc, même par beau temps et sauf si un radar est disponible, l'observation est très aléatoire, car la nuit, deux navires peuvent passer près l'un de l'autre sans se voir.

Le Vieux Manuel

Touché ! Coulé !

Victoire et défaite

A ce jeu, la réussite ou l'échec se jugent en fonction des avaries causées ou subies par les navires de guerre, et selon le blocage des navires marchands. Les critères d'estimation varient suivant les scénarios.

Conflits

La victoire dans les conflits est déterminée par la quantité relative d'avaries causées et subies par chaque camp, avec des modulations selon les scénarios.

Le Vieux Manuel

GLOSSAIRE

Arrière (Aft) : la partie arrière du navire

Blindage "tout ou rien" (All-or-nothing armor) : concept de blindage qui fait qu'un navire est soit protégé par l'épaisseur maximale de blindage disponible, soit n'est pas protégé du tout.

Perforante (AP) : type de munition qui transperce les blindages (et n'est donc pas efficace contre des cibles sans blindage).

Orientation ou Relèvement (Bearing) : la direction du compas d'un navire vers un autre.

Passerelle (Bridge) : plate-forme ou compartiment ouvert, situé au-dessus du niveau du pont d'un navire, et d'où le vaisseau est commandé.

Proue (Bow) : l'extrémité avant d'un navire.

Bordée (Broadside) : l'utilisation de tous les canons principaux d'un navire, possible uniquement dans le cas d'un tir de côté.

Calibre (Caliber) : le diamètre du canon d'une arme mesuré en pouces (inches).

Route (Course) : la direction dans laquelle un navire se déplace.

Contre-inondation (Counter-flood) : laisser délibérément de l'eau rentrer d'un côté du navire pour rétablir son assiette.

Poste directeur (Director) : le poste d'où est dirigé le tir de toutes ou d'une partie des armes.

Ordre de tir (Fire Control) : la direction du tir d'un navire.

Le Vieux Manuel

Passerelle du navire amiral (Flag Bridge) : le centre de commandement d'où l'amiral d'une TF commandes ses forces.

Avant (Forward) : la partie avant d'un navire.

Explosive (HE) : type de munitions qui provoque un effet d'explosion maximal (et n'est donc pas efficace contre des cibles blindées).

Cap (Heading) : la direction dans laquelle est pointée la proue d'un navire.

Croiseur (Heavy Cruiser) : navire de guerre plus petit qu'un cuirassé, mais protégé par un blindage et diposant de canons de calibre d'environ 8 inc.

Nœud (Knot) : mesure de vitesse dans l'eau (milles marins à l'heure).

Croiseur léger (Light Cruiser) : plus petit qu'un croiseur, protégé par un blindage et disposant de canons de calibre d'environ 6 inc.

Commandement local (Local Control) : l'ordre de tir est donné par chaque tourelle, indépendamment.

Artillerie principale (Main Guns) : la batterie de canons la plus importante, généralement employée pour affronter des navires de même dimension.

Mille marin (Nautical Mile) : mesure maritime de distance égale à 1852 mètres.

Opérations : en termes navals, (1) les actions coordonnées de plusieurs navires vers un but spécifique ; (2) la manière dont une marine conduit ses actions en général.

Le Vieux Manuel

Bâbord (Port) : côté gauche d'un bâtiment quand on regarde en avant.

Hanche (Quarter) : partie arrière du côté d'un navire.

Régleur de tir (Range Finder) : appareil, optique ou électronique, qui détermine la distance d'un navire à un autre, pour aider l'artillerie.

Salve (Salvo) : décharge simultanée d'une batterie de canons.

Artillerie secondaire (Secondary Guns) : batteries de canons de calibre inférieur à ceux de l'artillerie principale, généralement employés pour tirer sur des petits avions.

Arbres de couche (Shafts) : axes qui relient les machines aux propulseurs, utilisés pour indiquer le nombre de propulseurs (quand on dit qu'un navire a trois arbres, c'est qu'il a trois propulseurs).

Tir encadrant (Spotting Fire) : salves tirées par un navire pour déterminer le secteur de tir.

Secteur de tir (Spread) : distance séparant les projectiles (plus elle est grande, plus la frappe est probable, mais moins elle est puissante).

Tribord (Starboard) : le côté droit d'un navire (quand on regarde vers l'avant).

Poupe (Stern) : l'extrémité arrière d'un vaisseau.

Trajectoire : l'arc de cercle que décrit un obus projeté en l'air.

Le Vieux Manuel

ETUDES DE JEU POUR GREAT NAVAL BATTLES VOL.2

GREAT NAVAL BATTLES Vol. 2 comporte plusieurs scénarios d'introduction ; vous trouverez ci-dessous des instructions étape par étape pour le scénario d'introduction et les études A et B. Les instructions qui suivent supposent que vous jouiez dans le camp "Alliés", au niveau de jeu "Intermédiaire", dans tous les scénarios.

Si vous suivez les études ci-dessous, vous aurez un aperçu global de toutes les opérations de base de GREAT NAVAL BATTLES Vol. 2. Y figure également une deuxième étude sur les porte-avions qui vous permettra de combattre une TF de porte-avions américains ou japonais. Si vous réglez le jeu au niveau débutant, vous aurez plus d'informations que l'ennemi et devriez vaincre sa flotte sans mal. Ensuite, essayez les scénarios historiques, et pour finir, les jeux de campagnes.

Pour plus de renseignements, reportez-vous au manuel d'utilisation.

Bonne chance, mon Amiral !

SCÉNARIO D'INTRODUCTION

C'est le plus simple de tous les scénarios du jeu. Il est fait pour vous montrer comment fonctionnent l'artillerie et le contrôle des avaries. Vous commandez le U.S.S. Washington face au cuirassé japonais Yamato. Ce scénario est un cas particulier, car en général, vous ne verrez pas de duels de navires dans GREAT NAVAL BATTLES Vol. 2. La plupart du temps, vous manipulerez au moins une, si ce n'est plusieurs TF.
Après avoir chargé le scénario, vous arrivez sur l'écran de la passerelle du navire (Ship Bridge) et recevez immédiatement un message disant "Enemy spotted" ("Ennemi repéré"). Enregistrez le message (en cliquant sur CONTINUE) et vous reverrez la passerelle. Le jeu commence en mode "Pause", vous avez donc tout votre temps.
La barre en haut de l'écran vous donne des informations sur le poste où vous vous trouvez (la passerelle) et des informations générales sur les conditions de la bataille. En bas de l'écran, une barre des menus vous donne accès à diverses commandes du navire. Cliquez sur le bouton de droite

ou appuyez sur Esc. Une barre des menus apparaît en haut de l'écran et vous permet d'accéder aux commandes des dossiers, à d'autres postes des navires et à des informations de briefings. Notez que quand la barre des menus est en haut, vous ne pouvez accéder à aucune autre commande. Pour pouvoir continuer, vous devez cliquez sur le bouton de droite ou appuyez sur Esc. afin d'enlever la barre des menus du haut.

Maintenant, examimons certaines touches disponibles sur la barre des menus du bas. La touche Map à gauche est une des options les plus importantes et les plus utilisées du jeu. Cliquez dessus pour faire apparaître une vue de la carte centrée sur votre position. Votre situation actuelle est marquée par un drapeau américain, celle des japonais par un drapeau japonais. La carte est aussi couverte par une grille dont chaque case représente un carré de 10.000 yards de côté. Le bord de l'écran de la carte comporte plusieurs touches. Elles vous permettent de modifier la partie affichée de la carte et ce qu'elle représente. Continuez et cliquez sur la touche FILTERS, puis cliquez sur la zone de vérification de la grille (GRID check box). Si vous sélectionnez OK vous verrez que la grille aura disparu. Vous devrez essayer les différents filtres et trouver le réglage qui vous donne les informations qui vous intéressent. De plus amples informations sur les caractéristiques de chaque filtre vous sont données dans le guide du joueur. Vous remarquerez deux touches dans le coin supérieur droit de la carte; ce sont les touches + et - qui vous permettent des mouvements de zoom sur la carte. Cliquez sur la touche + plusieurs fois, et vous zoomerez sur votre propre navire. Si vous perdez de vue votre navire pendant que vous zoomez, vous pouvez recentrer la carte sur votre navire en cliquant sur la touche * située dans le coin inférieur droit de la carte. Pour changer le centrage de la carte, maintenez la touche Ctrl enfoncée (le curseur se transforme alors en main) pendant que vous cliquez sur la zone voulue sur la carte. Le niveau de zoom et la position sur laquelle vous voulez centrer votre carte changeront constamment en fonction des conditions de la bataille, alors apprenez bien le fonctionnement de ces commandes. Si vous cliquez sur le navire ennemi, vous obtiendrez des informations sur son cap et sa portée.

La route que suit votre navire lui a été assignée, nous gardons donc la stratégie et la navigation pour la prochaine étude. Ce qui nous permet d'aller à l'essentiel du combat: l'artillerie. Cliquez sur la touche GUN dans la barre des commandes du bas: une fenêtre apparaît et affiche des informations

concernant le nombre de canons, de tourelles et de munitions que comporte votre navire. Pour un meilleur confort de jeu, de nombreux postes et commandes sont assistés par l'ordinateur; cependant, vous pouvez en avoir la commande directe. Sur l'écran d'artillerie, mettez-vous en mode Manuel pour commander le poste directement. Cliquez sur la touche SET TARGET 1 (Régler cible 1) et vous obtiendrez une liste des cibles disponibles (dans ce scénario, on peut lire Contact 0). Cliquez deux fois sur votre cible et la fenêtre se fermera.

Maintenant, vous êtes paré au combat. Ce qui nous amène aux autres touches disponibles dans la barre des menus du bas. La touche verte à l'extrême droite est la touche de suspension de jeu (Pause / Unpause). Si vous cliquez sur la touche verte GO, la pendule se met en route et l'action commence. Vous remarquerez un X1 à gauche de la touche GO (qui devrait être maintenant un STOP rouge); il commande la vitesse à laquelle le temps passe pendant le jeu. Cliquer sur cette touche vous permet d'accélérer le jeu de 1 à 4 fois. Puisque vous êtes hors de portée, vous pouvez continuer et régler la vitesse à X3, mais quand vous tirerez vous devrez retourner à X1, sinon vous risquez de manquer des informations importantes.
Si vous regardez votre carte, vous devriez voir les deux navires proches l'un de l'autre. Si vous avez une carte sonore, vous entendrez le grondement des canons indiquant que la bataille a commencé. A ce moment-là, affichez la barre des menus du haut et passez au poste de l'écran des commandes de l'artillerie principale (ou appuyez sur la touche F3) pour voir vos canons principaux en action. L'écran des commandes de l'artillerie principale montre une vue aérienne de l'U.S.S. Washington et un agrandissement des commandes du poste directeur.

Les cadrans et les commandes indiquent la précision de votre tir d'artillerie, le types d'obus qui sont tirés, et le type de salves d'artillerie utilisé. Revoyez votre manuel pour plus de détails sur les commandes du poste directeur. Pour jouer le rôle de directeur d'artillerie principale, vous devez sélectionner le voyant rouge de la tourelle à côté de la touche 1 verte (la tourelle doit s'allumer). Vous êtes maintenant dans la tourelle numéro 1; si vous le souhaitez, vous pouvez combattre manuellement leYamato avec vos canons de 16 pouces.
Passez en mode Manuel et vous pourrez passer aux commandes. Pour diriger la tourelle, positionner le commutateur Scope / Lock sur Scope puis cliquez sur l'une des poignées situées à gauche et à

droite des commandes. Cliquer sur le petit cadran en haut et à droite des commandes, vous permet d'effectuer des mouvements de zoom dans votre viseur. En tant que directeur de tir, vous pouvez régler les obus sur HE (explosive), AP (perforante), ou SS (éclairante), ainsi que changer de cible ou même appuyer sur la touche de tir.

Si vous avez une carte sonore, vous avez peut-être entendu des bruits métalliques et des explosions secondaires en arrière-plan; ce qui veut dire que votre navire a subi des avaries. Suspendez le jeu (souvenez-vous du panneau rouge STOP en bas à droite), affichez la barre des menus en haut et ensuite sélectionnez le poste DAMAGE (Avaries), ou tapez sur la touche F7. L'écran de contrôle des avaries affiche un plan des compartiments du Washington; le plan du haut représente le pont supérieur du navire, et celui d'en dessous, le pont inférieur.
Ici et là, vous pouvez voir des incendies et des inondations qui se produisent dans diverses parties du navire. L'ordinateur dirige actuellement les équipes de contrôle des avaries et s'affaire à l'extinction des incendies, au contrôle des inondations et à la réparation des autres avaries. Si vous voulez, vous pouvez passer aux commandes en sélectionnant la commande manuelle.

Quand vous êtes aux commandes, vous pouvez cliquer sur n'importe quelle case (endommagée ou non) pour obtenir un rapport d'état sur la zone concernée. Le rapport vous indique brièvement le nom de la zone, le type d'avarie, s'il y a ou non des équipes ou des pompes au travail, et une estimation de la durée des réparations.

Les options de réparation sont indiquées à droite. Si aucune équipe de contrôle ou pompe n'est disponible (représentées par les icônes de clé ou de gouvernail en bas de l'écran), vous devez aller dans une zone où une équipe est occupée à une tâche de moindre priorité et la libérer. La disponibilité des équipes est limitée, alors faites vos choix soigneusement. C'est également vrai pour les pompes et vous trouverez peut-être plus judicieux d'inonder un compartiment en bon état (pour rétablir l'assiette) que d'essayer d'écoper toute une zone de compartiments. Si vous vous souciez de la quantité d'inondation que le navire supporte, vous pouvez cliquer sur la touche "flooding" (inondation), pour obtenir un rapport. Entraînez-vous à assigner ou à libérer des équipes de contrôle des avaries, à contre-inonder, et à pomper l'eau hors des zones endommagées.

Rappelez-vous quels postes sont sur Auto et lesquels sont sur Manuel. L'ordinateur se fera un plaisir de diriger les postes que vous lui assignerez mais il ne commandera pas les postes qui sont en mode Manuel, même si vous coulez.

Si tout va bien, vous avez maintenant une vision d'ensemble du fonctionnement de l'artillerie et du contrôle des avaries. N'hésitez pas à échanger des salves avec le Yamato, sinon passez à l'étude A (navigation des TF et opérations de torpilles). Pour quitter le scénario, cliquez sur le bouton de droite et choisissez QUIT, sous le menu FILE.

ETUDE A

Dans cette étude, vous apprendrez à naviguer une TF et à lancer une attaque de torpilles contre un convoi sans défense de navires marchands japonais.

Le premier écran que vous verrez après avoir chargé le scénario est l'écran de la passerelle du navire amiral (Flag Bridge). Dans le scénario précédent, vous commandiez une unité; maintenant vous commandez une task force. C'est sur l'écran du Flag Bridge que vous dirigez les manœuvres de vos TF. Tant qu'un navire fait partie d'une TF, on ne peut lui donner des ordres de navigations individuels (depuis le Ship Bridge). Comme dans le précédent scénario, vous commencez tout près de l'ennemi, donc le premier message que vous recevez est un rapport "Ennemi repéré". Effacez le message et nous allons nous occuper de diriger une TF.

Vous remarquerez qu'en bas de l'écran se trouve une barre des commandes comportant huit touches. Chacune de ces touches vous permet d'accéder à des parties importantes du jeu. Cliquez sur la touche Map pour faire apparaître un écran montrant une carte centrée sur votre TF. La carte comporte plusieurs masses de terre, les forces japonaises (représentées par les drapeaux japonais). votre TF (représentée par les trois navires bleus encadrés), et une flèche représentant la direction du vent, dans la partie inférieure droite de la carte.

Si vous faites un agrandissement sur votre carte (avec la touche +), vous verrez que vous avez quatre destroyers disposés en colonne. Si vous examinez les forces ennemies, vous trouverez plusieurs navires de transport juste au nord de votre task force. Un de vos navires, le U.S.S. Fletcher, comporte à la fois un petit carré blanc et un petit + blanc au-dessus de lui. Le carré indique que ce navire est le navire amiral de votre TF et le + signifie qu'il est aussi le navire en tête de la TF. Ces termes sont importants car tous les ordres de navigation doivent être donnés à partir de la passerelle de commandement du navire amiral. Le navire de tête sert de base pour les formations et les manœuvres faites par par la TF. Parfois, le navire de tête et le navire amiral sont deux navires différents dans la TF.

Il est maintenant temps de déterminer une route qui vous permettra d'affronter les navires ennemis; cliquez sur la touche "Nav " dans la barre des commandes du bas. Cela affiche le poste de navigation, qui vous donne des informations sur la vitesse, la route et les ordres de la TF. Souvenez-vous que quand vous êtes sur la passerelle du navire amiral, vous commandez la navigation pour tous les navires de cette TF. Réglez le poste sur Manuel et cliquez sur la touche Set Orders située au centre de la fenêtre. Cela affiche le menu Set Orders. Cliquez sur Plot Course puis sur OK et vous verrez apparaître une fenêtre intitulée Set Plot. Remarquez que le curseur de la souris se transforme en croix lorsqu'il se déplace sur la carte. Pour déterminer une route, déplacez la croix jusqu'à un point de la carte et cliquez sur le bouton de gauche. Si vous faites une erreur, sélectionner Replot Last ou Clear All pour effacer toutes les routes en cours. Maintenant, déterminez une route qui vous mette en parallèle avec les navires japonais, mais ne vous approchez pas trop près— vous ne pouvez pas tirer de torpilles si vous êtes à moins de 1.000 yards. Après avoir déterminé la route, cliquez sur OK.

Maintenant que vous avez tracé la voie pour votre attaque de torpilles, vous pouvez vous préparer à lancer les torpilles manuellement. Passez à l'écran de la passerelle d'un navire (pour accéder au menu, cliquez sur le bouton de droite en haut de l'écran ou appuyez sur F2). Vous êtes maintenant sur la passerelle de votre navire amiral. Sélectionnez Torp dans le menu du bas. Passez en mode Manuel et vous devriez être prêt à lancer votre attaque.

Affichez l'écran de carte et assurez-vous que le filtre de grille est activé. Reprenez le cours du jeu (touche verte GO) et permettez à vos navires d'approcher une position parallèle à moins de 10.000 yards des marchands et ensuite suspendez l'action. Le poste d'artillerie et le poste des torpilles commencent sous le contrôle de l'ordinateur, donc pour en prendre le commandement manuel, vous devez sélectionner le poste Torpedo Mount en vous servant du menu du haut (ou en tapant F5) et passer en mode Manuel. Notez que cela vous permet uniquement de commander manuellement les torpilles sur le navire amiral. Au contraire de la navigation, l'artillerie et les torpilles doivent être commandées depuis chaque unité. Si vous voulez commander manuellement les torpilles de chaque navire de votreTF, vous devez accéder à chaque navire séparément et passer les postes des torpilles en mode manuel. Vous pouvez passer à la passerelle de commandement d'un autre navire des trois façons suivantes: avec la touche SHIPS sur la passerelle du navire amiral, avec l'écran des cartes en cliquant sur une autre icône de navire, ou en cliquant sur les flèches ascendantes ou descendantes à côté du nom du navire dans le menu situé en bas de tous les écrans.

Retournez au navire amiral, le U.S.S. Fletcher, et examinez le poste Torpedo Mount (Plate-forme des torpilles). Les voyants verts et les commutateurs numérotés sont en fait les tubes lance-torpilles disponibles sur cette plate-forme (dans ce cas, cinq). Les autres cadrans et commutateurs commandent le réglage de distance, la zone de tir et la direction de la cible. Pour déterminer une cible, cliquez sur la boîte noire sous Compute (il peut aussi y avoir un nom de contact ou un nom de navire). Cela affiche une liste de cibles dans laquelle vous devez en sélectionner une. Dans le cadran, vous remarquerez une ligne rouge épaisse; elle indique la position réelle du navire-cible par rapport au vôtre. La ligne blanche mince indique la direction du tir des torpilles, et la zone orange, le secteur de cible efficace. Cliquez sur Compute pour calculer et actualiser automatiquement la portée et la direction nécessaires pour tirer vos torpilles. Si la ligne blanche mince est dans la zone orange, vous êtes prêt à tirer. Vérifiez-la distance de la cible et comparez-la au réglage de portée de vos torpilles. Vous devrez peut-être rectifier le réglage, de Short à Médium, pour être efficace. Cliquez sur la touche Fire : vos torpilles sont parties! Si vous cliquez sur les poignées, à gauche ou à droite de la plate-forme, vous pouvez afficher une deuxième plate-forme (s'il y en a une disponible). Elle doit être réglée sur manuel, puis, en procédant comme expliqué ci-dessus, vous pouvez lancer une autre série de torpilles (si les navires marchands sont dans le bon secteur de

cible). Si vous regardez dans le viseur, vous devriez voir les navires marchands. Certains apparaîtront en foncé, d'autres en clair. Clairs, ils sont en feu ou illuminés par des fusées éclairantes.

Si vous retournez à l'écran de la passerelle d'un navire, ou à l'écran de la passerelle du navire amiral (qui comporte une carte), vous pourrez observer en direct le parcours de vos torpilles. Avec un peu de chance, vous verrez couler la première victime de vos tirs. Maintenant vous devriez passer sur un autre navire et vous entraîner au tir de torpilles, en faisant couler le reste du convoi.

ETUDE B

Dans ce scénario, vous apprendrez les bases des opérations de porte-avions. Cette fois, vous commandez le U.S.S. Enterprise et votre cible est un autre convoi de navires marchands sans défense. A la différence des autres scénarios, où l'ennemi était déjà repéré, cette fois, vous devez lancer des avions de recherche pour les trouver. A l'écran de la passerelle du navire amiral, affichez vos fenêtres de cartes et d'opérations aériennes. Comme précédemment, vous verrez votre TF sur la carte, mais cette fois, vous ne pourrez voir le convoi japonais.

D'abord, affectez vos avions à des patrouilles de combat aérien (CAP). Depuis la passerelle du navire amiral, cliquez sur Air Ops puis sur Set Cap. Affectez un pourcentage d'avions à des CAP (essayez 10%). Reprenez le cours du jeu (Unpause) et les équipages prépareront et lanceront automatiquement les avions. Ensuite, préparez une mission de recherche pour repérer la TF japonaise.

Passez au poste des opérations aériennes par le menu du haut (ou avec la touche F6). Affichez la fenêtre des cartes et celle des résumés pour obtenir l'état actuel de la mission. Utilisez SBD3 Dauntlesses ou TBF Avengers pour la mission de recherche. Cliquez sur la touche Ready pour régler le nombre d'avions. Assurez-vous que vos avions sont prêts pour les missions de recherche comme indiqué dans la boîte de mission. Cliquez sur OK et reprenez le cours du jeu. Si vous faites une erreur, cliquez sur Unready et recommencez. Quand les avions sont prêts, lancez-les en cliquant

sur Launch. Réglez le nombre d'avions et cliquez sur OK. Sélectionnez un point sur la carte. Essayez un point au nord-ouest de votre TF. Puis, réglez le champ de votre recherche; ce réglage se mesure en degrés, plus le nombre est élevé, plus la recherche est vaste. Nous vous recommandons un angle de 8 degrés. Dès le lancement des avions de recherche, la carte affiche la route de vos avions de recherche.

Pendant que vos avions de recherche sont en mission, vous devez préparer d'autres avions pour le futur combat. Rappelez-vous qu'il faut 30 minutes pour préparer les avions. Cliquez sur Ready et une liste d'avions disponibles à la préparation s'affiche. Le meilleur type d'avions pour une attaque de navires est soit, le SDB3 Dauntless (bombardier), soit, le TBF Avenger (torpilleur). Choisissez le ou les types d'avions que vous voulez avoir dans votre force de frappe, et réglez la taille. Assurez-vous de régler tous les types d'avions pour la frappe sur cet écran de préparation, sinon vous devrez attendre 30 minutes pour en préparer d'autres. Sélectionnez la mission appropriée à chaque type d'avions et cliquez sur OK. Vos équipages commenceront automatiquement l'approvisionnement en carburant et l'armement de vos avions. La zone d'opérations en haut de la fenêtre de résumé affiche l' opération en cours et le temps restant avant qu'elle soit terminée. Quand le temps de préparation affiche zéro, votre force est prête à partir.

Normalement, vos avions de recherche ont déjà repérés les transporteurs ennemis. Ils devraient se trouver au nord-ouest de votre TF. Quand vous avez un contact, le jeu passe en mode pause. Cliquez sur Launch pour faire apparaître la fenêtre Launch Aircraft. Régler le type et la puissance de la force de frappe et cliquez sur OK pour lancer les avions. Une fenêtre Select Target apparaît et donne la liste de tous les contacts disponibles.
Sélectionnez la cible et reprenez le cours du jeu.Observez sur la carte le vol de votre force de frappe vers sa cible. Quand la force de frappe aura atteint la cible, vous aurez un rapport de combat indiquant les navires qui sont attaqués.

Vous avez rempli une mission élémentaire de frappe aérienne de porte-avions.Pour de plus amples informations sur les diverses missions et possibilités de vos avions, reportez-vous au manuel.

PROBLEMES COURANTS ET SOLUTIONS SIMPLES

EN GÉNÉRAL

*** Mon navire coule et je ne sais pas pourquoi.**
Vous avez peut-être réglé le contrôle des avaries sur manuel et l'ordinateur suppose que vous réparez toutes les avaries manuellement. Réglez le contrôle sur automatique.

*** Je ne peux cliquer sur aucune des touches.**
Vérifiez que le menu du haut est disponible. Si vous appuyez sur Esc ou cliquez sur le bouton de droite de la souris, vous activerez la barre des menus du haut. Quand cette barre est activée, vous ne pouvez choisir aucune option en dehors de la barre des menus du haut. Cliquez simplement sur le bouton de droite de la souris ou appuyez de nouveau sur Esc pour désactiver la barre des menus du haut. Si vous êtes en mode rapide et que votre vitesse est "X4", vous devez suspendre le jeu pour donner des ordres.

*** Les navires ennemis n'apparaissent plus.**
La majorité de ces combats se déroulaient de nuit et la visibilité était limitée. Le navire ennemi est simplement sorti du champ de vision.

*** Je ne peux pas aller sur une TF ni sur une base.**
Le nom de la TF ou de la base apparaît dans la boîte noire en bas de l'écran; cliquez sur les flèches à côté de la boîte pour aller dans une nouvelle base ou TF.

*** La TF ralentit mais pas sur mes ordres.**
Un ou plusieurs navires doivent subir des avaries de moteurs suffisamment graves pour être ralentis. La TF va se régler sur la vitesse du navire le plus lent. Si le navire endommagé ralentit à 15 nœuds, il demande la permission de se retirer de la TF.

Le Manuel

*** Je ne peux pas déterminer une route pour mon navire.**
Vous essayez probablement de déterminer la route d'un navire qui fait partie d'une TF. Vous ne pouvez pas diriger la navigation des unités qui font partie d'une TF, vous ne pouvez déterminer que la route de toute la TF. Ce qui ne peut se faire que depuis le navire amiral.

*** Mes Formations de TF se disloquent brusquement.**
Vos navires ont vraisemblablement repéré des torpilles et essayent de les éviter. Si la TF subit une attaque aérienne, le même cas de figure peut se présenter.

*** Mon navire ne réagit pas aux changements de route ni au gouvernail.**
Vérifier l'écran de contrôle des avaries pour d'éventuelles avaries sur le gouvernail ou l'hélice de votre navire.

*** Un de mes navires vient juste de télescoper un autre navire.**
Vous ne rentrerez pas en collision avec des navires alliés, seulement avec des navires ennemis. Cependant, l'ordinateur essaye généralement d'éviter des manœuvres aussi déconcertantes.

*** Ma TF vient d'arrêter d'avancer et ne veut rien savoir.**
Elle vient vraisemblablement d'arriver en fin de mission; donnez-lui simplement de nouveaux ordres.

Le Vieux Manuel

ARTILLERIE

*** Depuis un moment je tire sur le navire cible mais je semble incapable de l'endommager.**
Plusieurs causes peuvent l'expliquer: votre navire doit tourner ou faire des manœuvres imprécises, ou alors un de vos directeurs d'artillerie est endommagé ou détruit.

***Est-il réaliste que des canons du plus petit calibre ("5" par exemple) se rechargent si vite?**
Oui. En fait, le jeu va plus lentement que la réalité historique. Non seulement les obus étaient plus petits, mais en plus, les navires américains avaient des chargeurs automatiques sur certains destroyers.

*** Je ne vois pas de fumée quand je largue un écran de fumée.**
Le jeu n'affiche pas les écrans de fumée pour éviter qu'ils troublent le jeu proprement dit. Cependant, il calculera les effets de la fumée sur vos vaisseaux.

*** Les canons principaux ne tirent pas.**
Votre navire doit virer serré, ou alors toutes vos tourelles doivent être endommagées ou détruites.

*** Mes torpilles n'éclatent pas quand elles atteignent leurs cibles.**
Vous devez être trop près de votre cible. Les torpilles doivent "voyager" entre au moins 60 et 80 secondes pour s'armer. Historiquement, beaucoup de torpilles américaines n'ont pas éclaté.

*** Mes torpilles ne se rechargent pas pendant le combat.**
Les navires japonais peuvent recharger un ou deux tubes durant le combat. Les hommes d'équipage américains, cependant, n'y étaient pas entraînés pendant le combat.

Leurs Manuel

*** Je veux effectuer une recherche de 360° autour de ma TF de porte-avions.**
Vous devez envoyer au moins trois ou quatre missions de recherche, chacune dans une direction différente. Cela peut prendre un certain temps.

*** Je suis incapable de préparer le moindre avion.**
Vos équipes doivent être occupées à préparer un groupe d'avions précédent. Essayez de nouveau quand ils auront fini. Vériifiez la zone Opérations de l'écran de résumé des opérations aériennes.

*** Mon avion de recherche a été abattu mais je n'ai pas eu de rapport de contact.**
L'avion a probablement été détruit avant de rapporter la position du contact.

*** Ma force aérienne est sortie frapper la cible mais elle est revenue sans avoir opéré.**
La position du contact a dû être perdue, ou est devenue obsolète le temps que votre force arrive. Elle fera une rapide observation, mais reviendra si elle ne voit rien.

*** Je suis incapable de lancer mes avions.**
Le porte-avions doit se trouver face au vent; laissez du temps à votre équipage pour qu'il le manœuvre vers une meilleure position.

Le Vieux Manuel

EQUIPE DE CONCEPTION IO

Conception et programmation	Roy Gibson
Graphismes d'ordinateur	Kim Biscoe
Programmation	Bill Becker

SIMULATIONS STRATÉGIQUES

Producteur	Dan Cermak
Producteur associé	James Young
Guide du joueur	Ed Bever, Dave Landrey
Recherches en japonais	Kazuo Kuriyama
Monteurs	Eileen Matsumi, André Vrignaud, Al Brown, Joshua Cloud
Testeurs	Jerry Barr, Ron Calonje, Lee Crawford, Forrest Elam, Steven Okano, Mike Higgins, Bill White
Support de test	Annette Grove, Rose Ramos
Tests de compatibilité	Bug Busters, Inc., T.S.C.S. Inc.
Musique	Doug Brandon
Conception graphique et DTP	Louis Saekow Design : David Boudreau et Leedara Zola
Impression	Puissance 3 - 91975 Les Ulis
Francisation du Guide	Manuel Guillot

REMERCIEMENTS

Pour l'accès aux photographies: à l'équipe des Archives Photographiques de la Naval Library du Washington Navy Yard, Washington, D.C.

Le vieux manuel



©1994 Strategic Simulations, Inc.
All Rights reserved.

Distribué par



150 Bld Haussmann - 75008 Paris