WOLF PACK™



MIRROR Soft

NOVA LOGIC

WOLFPACK™

MANUEL DE L'OPERATEUR



Manuel

Réalisation de Wolfpack 1
Comment Démarrer 2
Ce qu'il vous faudra 2
Le "Setup" (l'organisation) 2
Démarrage rapide 4
Le Menu "Startup" (démarrage) 6
Start Mission (Commencer la mission) 6
Construction Set (Jeu de Construction) 6
Demo Mission (Mission Démo) 7
Quit (Quitter) 7
Le Jeu 7
Le but du jeu 7
Le Score 7
Le Pointeur 8
Le "Clicking" 8
Interface de Souris 9
Interface de manche à balai 9
Joystick Amstrad 9
Interface de Clavier 10
Emulation de la Souris à partir du Clavier 10
Mode 'Shortcut Keys' (Touches de raccourci) 12
Affichages et Commandes les plus fréquents 12
Carte Tactique 12
Mode Diurne 11
Mode Nocturne 11
Mode Aérien 11
Codage des Couleurs 14
Sélecteur de grossissement 14
Sélecteur ID (d'identification) 15
Comment passer d'un navire à l'autre 15
Groupe de Commandes 17
Fenêtre d'Affichage de Texte 18
Carte Stratégique 19
Outils de Carte Stratégique 20
L'Outil de Centrage 20
L'Outil Pointeur 20
L'Outil de Grossissement 20
L'Outil de Déplacement 20
Les Boutons de Sélection d'Ordres 21
ANCHOR (ancrer) 21
SHADOW (filer) 21
PATROL (patrouiller) 21
CONVOY (convoyer) 21
JOIN CONVOY (rejoindre le convoi) 22
LEADER (Chef de convoi) 22
Ecran des Statuts 22

Le Vieux Manuel

Ecran des Dégâts 23
Sélecteur de Temps 25
Télégraphe de Translation 26
Compas 27
Hublot d'Observation 28
Levier de Grossissement du Hublot d'Observation 29
Contrôle du Réticule 30
Canons de Pont 30
Indicateur de Profondeur de Fond 31
Affichages et Commandes de Sous-marin 32
Jauge de Profondeur 32
Commande de Plongée 32
Périscope Haut/Bas 33
Jauges de Carburant 34
Affichage d'Hydrophone 34
Indicateur de Schnorchel 35
Indicateur Metox/Naxos 36
Groupe de Commandes de Torpilles 36
Indicateur de Profondeur de Fond 38
Affichages et Commandes de Destroyer 39
RADAR 39
Indicateur de Profondeur de Fond 40
SONAR 40
SONAR passif (hydrophone) 40
SONAR actif 41
Hedgehogs 42
Canons de Pont 43
Grenades sous-marines 43
Créer ou Modifier une Mission 44
Carte Principale 44
Le Jeu de Construction 45
Nom de Mission 45
Sous-marin 45
Surface 46
Duel 46
Limite du Temps de Mission 48
Reconnaissance 48
Mode Diurne 48
Mode Nocturne 48
Mode Aérien 48
Année de la Guerre 49
Sélection de Navires 49
Sélecteur d'Ordres 50
Navires Marchands 51
Destroyers 51

Le Manuel

Sous-marins 51
Type 51
Nom 51
Capitaine 51
Chef de Convoi 51
Zig/Zag 51
Carte de Mission 51
Barre de Menu du Jeu de Construction de la Mission 58
GO 58
Carte/Jeu de Construction 58
L'Outil de Déplacement 59
L'Outil de Grossissement 59
Les Ciseaux 59
L'Outil Pointeur 59
Entrée de Texte 60
Cadre d'Entrée de Texte 60
Cadre de Chargement de Dialogue 61
Cadre de Sauvegarde de Dialogue 63
Nouvelle Mission 64
Fin du Jeu 64
Tactique de Sous-marin 64
Tactique de Destroyer 66
Sous-marins 'Milk Cow' 67
Pillenwerfers 68
Types de Capitaines 68
Relentless (Impitoyable) 68
Resourceful (Plein de ressources) 69
Cautious (Prudent) 69
By The Book (A la lettre) 70
Missions 70
Tableau des Missions 71
EASYSUB 71
EASYTOP 71
HAPPY 71
BAYNIGHT 72
BAYDAY 72
CARIBE 74
ONS5 74
GIBRALTAR 1 74
GIBRALTAR 2 74
JG76 75
DBLTRBL 75
DEEP 75
Appendice A 76
Appendice B 79

Le Manuel

Réalisation de Wolfpack

Conçu par :
John Garcia

Programmé par :
Chuck Romberger

Conception Artistique (Toutes Versions):
Kelly Day
Eugene Drill
David Mosher
Richard Plantagenet
Russ Wolvek

Atari ST/Commodore Amiga Musique et son:
Sylvan Technical Arts

Consultant Technique :
Stewart Kosoy

D'après un concept de:
Ray Langdon
John Luden
Terry Shakespeare

Manuel par :
John Garcia
David Ross

Licensed from NOVALOGIC INC.

Copyright 1990, NOVALOGIC, INC.
NOVALOGIC is a trademark of NOVALOGIC, INC.
WOLFPACK is a trademark of NOVALOGIC, INC.
Music-X and the Music-X player © Copyright 1989, 1990 MicroIllusions, Inc

© 1990 Mirrorsoft Ltd.
Irwin House
118 Southwark Street
LONDON SE1 0SW
TEL: 071 982 1454
FAX: 071 583 3494

Comment démarrer

Ce qu'il vous faudra:

Wolfpack est conçu pour les IBM PC/Tandy PC et les ordinateurs compatibles à 100% avec IBM dotés de ce qui suit:

a) Au moins 512K de RAM
b) DOS 2.1 ou plus haut
c) Adaptateur d'affichage VGA, MCGA, EGA, Tandy 16 Color, CGA ou Hercules
d) Souris, Manche à Balai ou Clavier
e) Adlib, CMS Sound Blaster ou Tandy Sound (en option)

Installation sur Disque Dur

Si votre ordinateur a un disque dur, vous pouvez y installer Wolfpack en suivant le procédé suivant:

a) Faites démarrer votre ordinateur en utilisant DOS2.1 ou plus.
b) Insérez la disquette de programme Wofpack 1 dans l'unité A.
c) A l'incitation A:> tapez Install; puis appuyez sur la touche Enter.
d) Suivez ensuite les inciations.

Le "Setup" (l'organisation); Menu

Quand vous amorcez Wolfpack pour la première fois, un menu permettant de personnaliser Wolfpack à votre système est affiché. Vous pouvez y sélectionner le type d'affichage vidéo, le mécanisme d'entrée et le tableau des sons que vous voulez utiliser.

Après avoir sélectionné ces articles et joué un jeu, vous ne

verrez pas d'autres incitations sur l'écran, à moins que l'équipement se trouvant dans votre PC change. Wolfpack retiendra les informations que vous avez données pour les jeux ultérieurs.

Si vous voulez choisir d'autres options de ce menu après être passé par la procédure d'organisation, il vous suffira de taper **>Wolfpack R** à partir du lecteur ou du répertoire dans lequel se trouvent les fichiers de programme Wolfpack.

Si vous démarrez le jeu en tapant **WOLFPACK ?**, d'autres options de lignes de commandes seront affichées.

Les versions Amiga Commodore et Atari ST:

La conversion Amiga Commodore de Wolfpack est conçue pour fonctionner sur tous les Amiga Commodore tandis que la conversion Atari ST est conçue pour fonctionner sur tous les Atari ST.

Chargement

Amiga Commodore

1. Arrêtez votre machine pendant 30 secondes.
2. Mettez votre machine en marche.
3. A l'incitation de Workbench, insérez la disquette Wolfpack dans l'unité DFO:
4. Le jeu se chargera.
   Remarque: Si votre Amiga nécessite que vous chargiez Kickstart à partir de la disquette, insérez la disquette Kickstart à l'incitation appropriée.

Atari ST

1. Arrêtez votre machine pendant 30 secondes
2. Insérez la disquette Wolfpack dans l'unité A:
3. Mettez votre machine en marche et le jeu se chargera.

Le Manuel

Démarrage Rapide

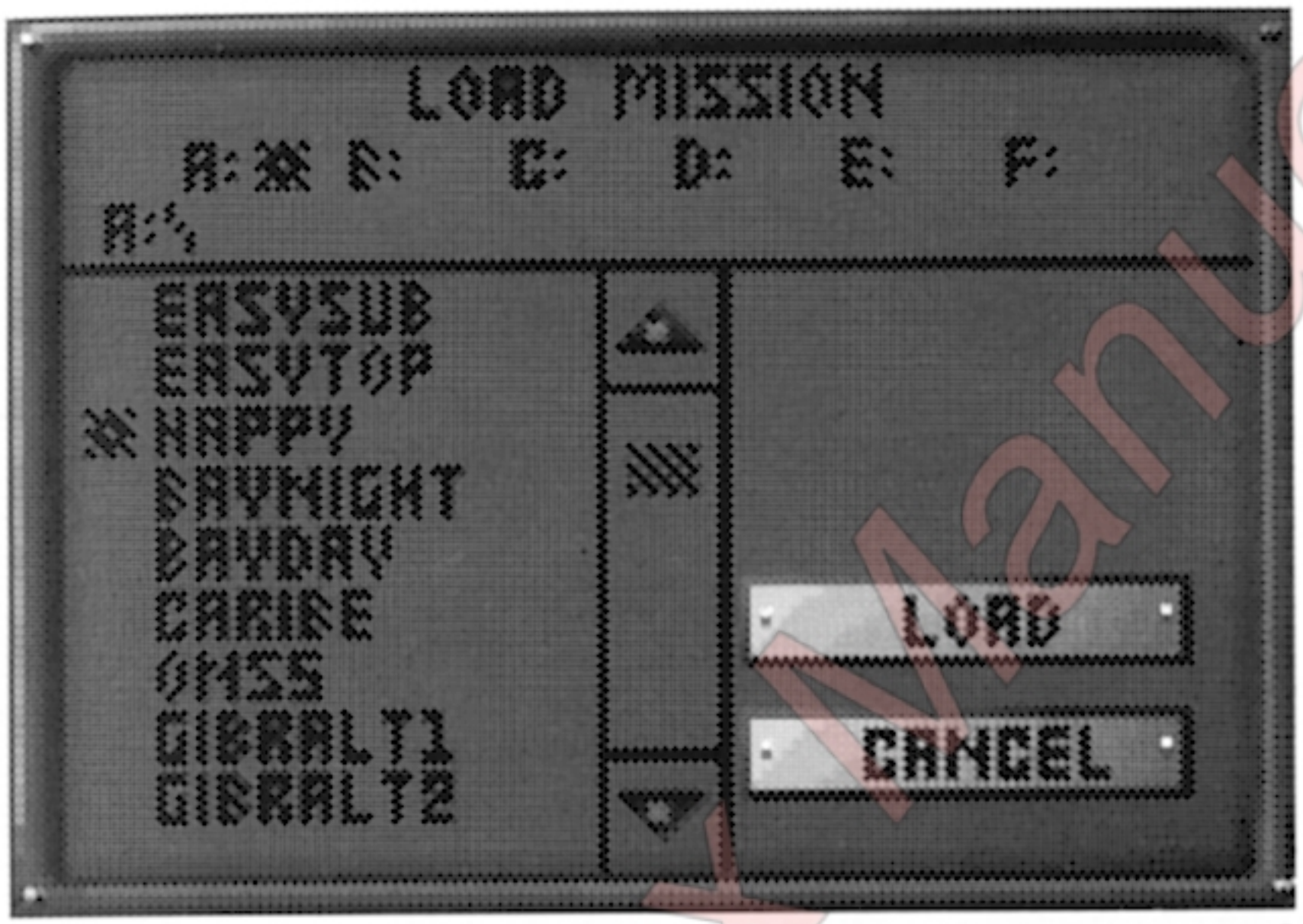
Si vous êtes habitué aux jeux vidéo et à votre ordinateur, il se peut que vous vouliez suivre ces sections afin de pouvoir commencer en un minimum de temps.

Après avoir installé, configuré et mis en route Wolfpack comme indiqué par les instructions ci-dessus, vous verrez le **Menu Startup** s'afficher.



Une fois que l'écran de titre aura été chargé, le Startup Menu apparaîtra.

Appuyez sur "S" pour obtenir le **Cadre de Chargement de Dialogue.**



Pour IBM PC:
A présent, appuyez sur la touche "-" jusqu'à ce que l'astérisque pointe sur "**HAPPY**" (vous pouvez aussi cliquer directement sur "**HAPPY**" pour obtenir le même résultat). Appuyez sur "**L**" pour charger et faire dérouler le jeu.

Pour Amiga et Atari ST
Utilisez la souris pour cliquer sur le dossier intitulé "MISSIONS". Quand les missions apparaissent, cliquez sur la mission "HAPPY". Cliquez sur l'icône LOAD.

Si vous avez une souris ou un manche à balai, vous jouerez de façon très intuitive. Si vous utilisez le clavier, lisez la section ci-après sur l'interface de clavier.

Expérimentez cette mission et celles intitulées "**EASYSUB**" et "**EASYTOP**" à mesure que vous progressez, en vous référant au manuel pour les détails spécifiques.

Lisez le manuel une fois que vous êtes habitué aux règles de base du jeu : ainsi, vous pourrez expérimenter l'ensemble des caractéristiques de cette simulation.

Le Menu Startup (Démarrage)



Le Menu Startup sera affiché après une brève apparition de l'Ecran des Titres. Vous pourrez alors sélectionner l'une des options suivantes:

Start Mission (Commencer la Mission)

Si vous choisissez cette option, vous pourrez jouer l'une des 12 missions disponibles qui accompagnent ce jeu ou charger une mission que vous avez créée et sauvegardée.

•Clavier - Appuyez sur **S**

Construction Set (Jeu de Construction)

Cette option vous emmènera à l'écran des commandes d'où vous pourrez créer vos propres missions.

•Clavier - Appuyez sur **C**

Le Manuel

Demo Mission (Mission Démo)

Cette option donnera une démonstration de ce que sera le jeu. Elle a pour but de vous donner un aperçu des possibilités que comporte Wolfpack.

• Clavier - Appuyez sur **D**

Quit (Quitter)

Si vous avez chargé le jeu jusqu'à ce point et décidez de ne pas continuer, vous pouvez sélectionner cette option pour retourner à DOS.

• Clavier - Appuyez sur **Q**

Le Jeu

Le But du Jeu

Le jeu se joue soit en chargeant une mission prédéfinie à partir du disque, soit en en créant une avec le jeu de construction. Si vous jouez dans le camp du sous-marin, le but est de vaincre le camp des Alliés en lui infligeant autant de dégâts que possible et en évitant d'en subir vous-même. Si vous prenez le commandement de la flotte de surface, vous devez repousser les attaques ennemies et protéger les navires marchands. La plupart du temps, le meilleur moyen de le faire est de couler autant de sous-marins que possible, de préférence ceux qui représentent une menace imminente pour votre camp.

Le jeu peut se terminer de quatre manières:

1. Le temps limite de la mission est écoulé.
2. Le convoi atteint sa destination.
3. Un camp est entièrement anéanti.
4. En appuyant sur “Ctrl Q”. Si vous choisissez cette option, vous pouvez reprendre le jeu en sélectionnant GO dans le jeu de construction.

Le Score

Le système de score est basé sur des chiffres se terminant par

zéro. Quel que soit le nombre de navires à la surface, il est toujours égal à 50% des unités totales de navires. De même, la somme de tous les sous-marins égale 50% des unités totales de navires. Par exemple, si, au départ, vous avez 20 navires de surface et 10 sous-marins, chaque sous-marin coulé sera égal à 2 navires de surface. 10% du score dépend des dégâts généraux infligés à la flotte. Un "match nul" entraînera des pertes pour les sous-marins. Rappelez-vous, cependant, qu'à l'aide du jeu de construction, il est possible de construire des scénarios extrêment déséquilibrés tout en maintenant la précision du résultat final du système de score.

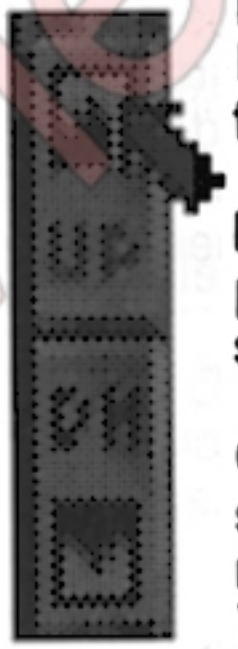
Le Pointeur



Il sert à sélectionner des commandes et des actions de Wolfpack. Selon l'interface utilisée (voir ci-dessous), sur l'IBM PC, le pointeur est positionné soit en déplaçant une souris ou un manche à balai, soit en appuyant sur les touches à flèches d'un clavier de style IBM standard.

Sur les ordinateurs Amiga et Atari ST, le pointeur est positionné en déplaçant la souris.

Le "Clicking"



En plaçant le pointeur sur le sélecteur/indicateur Haut du Périscope et en cliquant sur le bouton, vous faites monter le périscope.

Le "Clicking" consiste à placer le pointeur sur une partie de l'écran et à appuyer sur le bouton du sélecteur.

Cliquer avec le bouton signifie appuyer sur:
souris - le bouton gauche de la souris.
manche à balai - le bouton 1 du manche à balai. Version IBM uniquement.
clavier - la touche "**Ins**". Version IBM uniquement.

Cliquer avec le bouton alternatif signifie appuyer sur:
souris - le bouton droit de la souris.
manche à balai - le bouton 2 du manche à balai. Version IBM uniquement
clavier - la touche "**Del**". Version IBM uniquement

Interface de Souris

Wolfpack a un type d'interface perfectionné, appelé 'Graphic User Interface' (GUI) ou Interface de l'Utilisateur de Graphismes. La souris est le moyen favori de communication avec l'ordinateur.

Utilisateurs d'IBM PC - Si vous avez envie d'acheter une souris, c'est maintenant qu'il faut le faire. Wolfpack marche remarquablement bien avec toute souris compatible avec Microsoft ™. Installez la souris et assurez-vous que le logiciel qui fait fonctionner la souris soit installé suivant les spécifications du fabricant de souris.

Interface de Manche à Balai - version IBM PC uniquement

On peut également jouer à Wolfpack avec un manche à balai. Si vous êtes un joueur expérimenté, vous possédez probablement un manche à balai. L'interface d'un manche à balai fonctionne de la même manière que l'interface d'une souris. Sur les machines lentes, l'ordinateur pourrait ne pas avoir assez de temps pour diriger le manche à balai et le son interne à la fois. Si cette situation venait à se produire et que les mouvements du curseur devenaient irréguliers, vous pourriez éteindre le son en appuyant sur la touche "F2". Vous pouvez aussi éliminer ce problème en jouant soit à partir du clavier soit à partir de la souris.

Il y a deux méthodes différentes de fonctionnement du manche à balai. Vous les choisissez la première fois que vous configurez le jeu pour votre machine. Si vous voulez accéder à cette option, commencez le jeu avec l'option "R".

La première méthode, 'Joystick direct', placera le curseur sur un endroit correspondant au déplacement du manche à balai. Si vous avez la bonne combinaison ordinateur/manche à balai, cette méthode marchera très bien.

La deuxième méthode, 'Joystick push', opère de la même manière qu'un manche à balai Nintendo ™. Le curseur se déplace dans la direction vers laquelle est poussé le manche à balai. Le mouvement du manche à balai s'arrête quand celui-ci est remis au centre.

Essayez les deux méthodes et choisissez celle qui vous plaît.

Amstrad ; manche à balai

Les ordinateurs Amstrad utilisent parfois un type de manche à balai spécial. Si votre ordinateur se trouve dans cette catégorie, essayez la sélection de manche à balai Amstrad.

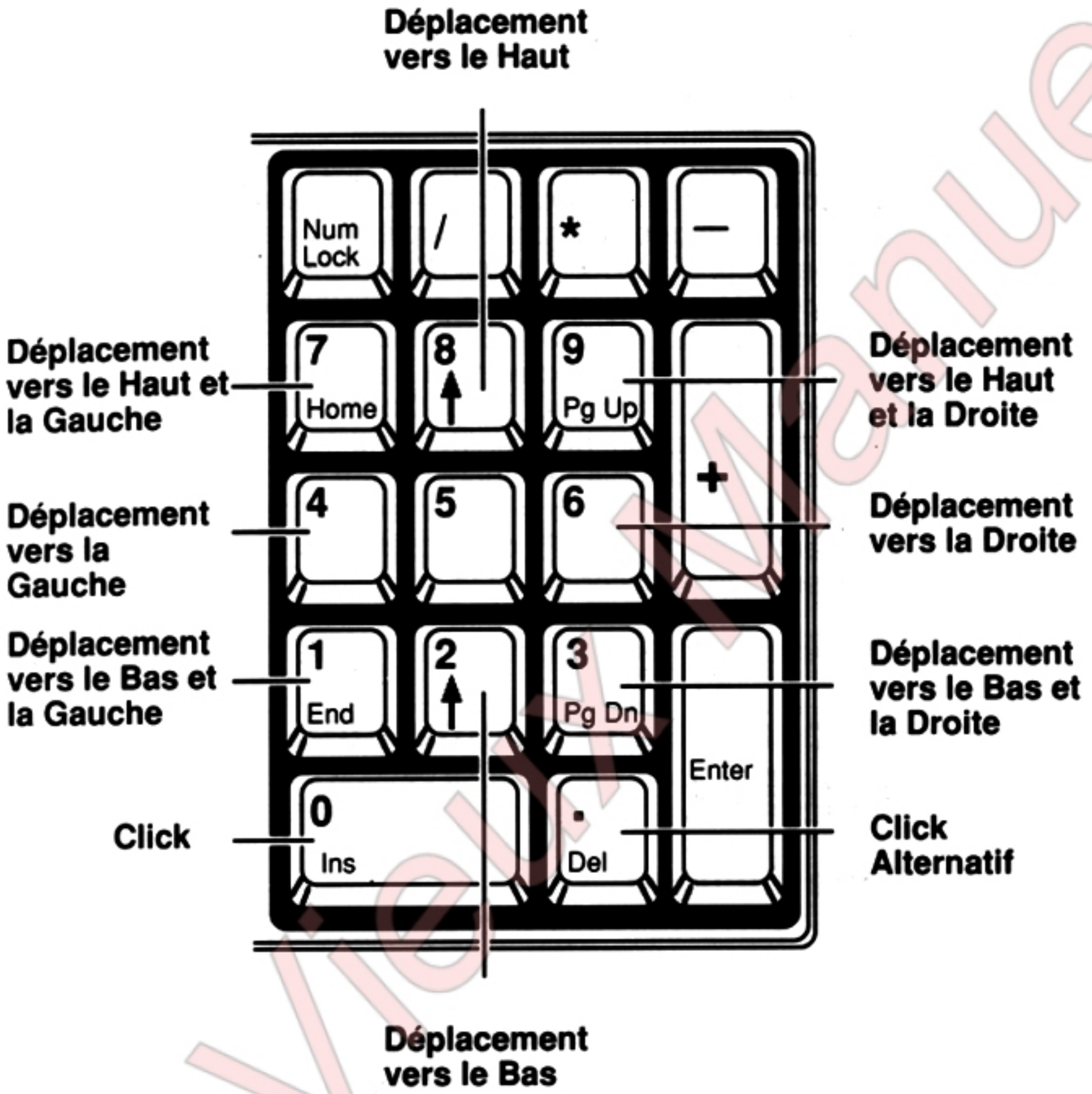
Interface de Clavier IBM

Si vous n'avez ni souris ni manche à balai, vous pouvez jouer à Wolfpack de manière très satisfaisante en utilisant tout clavier de type IBM standard. Il y a deux manières différentes de jouer à Wolfpack par l'intermédiaire du clavier: le mode 'Mouse Emulation' (Emulation de la Souris) et le mode 'Shortcut Keys' (Touches de Raccourci). Ces deux modes sont indépendants l'un de l'autre mais vous pouvez les utiliser ensemble et obtenir ainsi de gros avantages. En fait, le mode Touches de Raccourci marche aussi très bien en conjonction avec soit une souris soit un manche à balai.

Emulation de la Souris à Partir du Clavier (Mode Mouse Emulation) - IBM PC uniquement

Les claviers de type IBM ont un clavier qui comporte des touches à flèches généralement situées à droite du clavier.

Le Vieux Manuel



Quand Wolfpack est en train de se dérouler, les touches à flèches peuvent être utilisées comme si elles étaient une souris pour positionner le pointeur. En appuyant sur la touche à flèche gauche, vous déplacez le pointeur vers la gauche. En appuyant sur la touche à flèche droite, vous déplacez le pointeur vers la droite, et ainsi de suite. *Quand on vous demande de cliquer (“**Click**”), appuyez sur la touche **“Ins”** sur le clavier numérique. Si vous voyez le message “Click the alternate button” (cliquez le bouton alternatif), appuyez sur la touche **“Del”.***

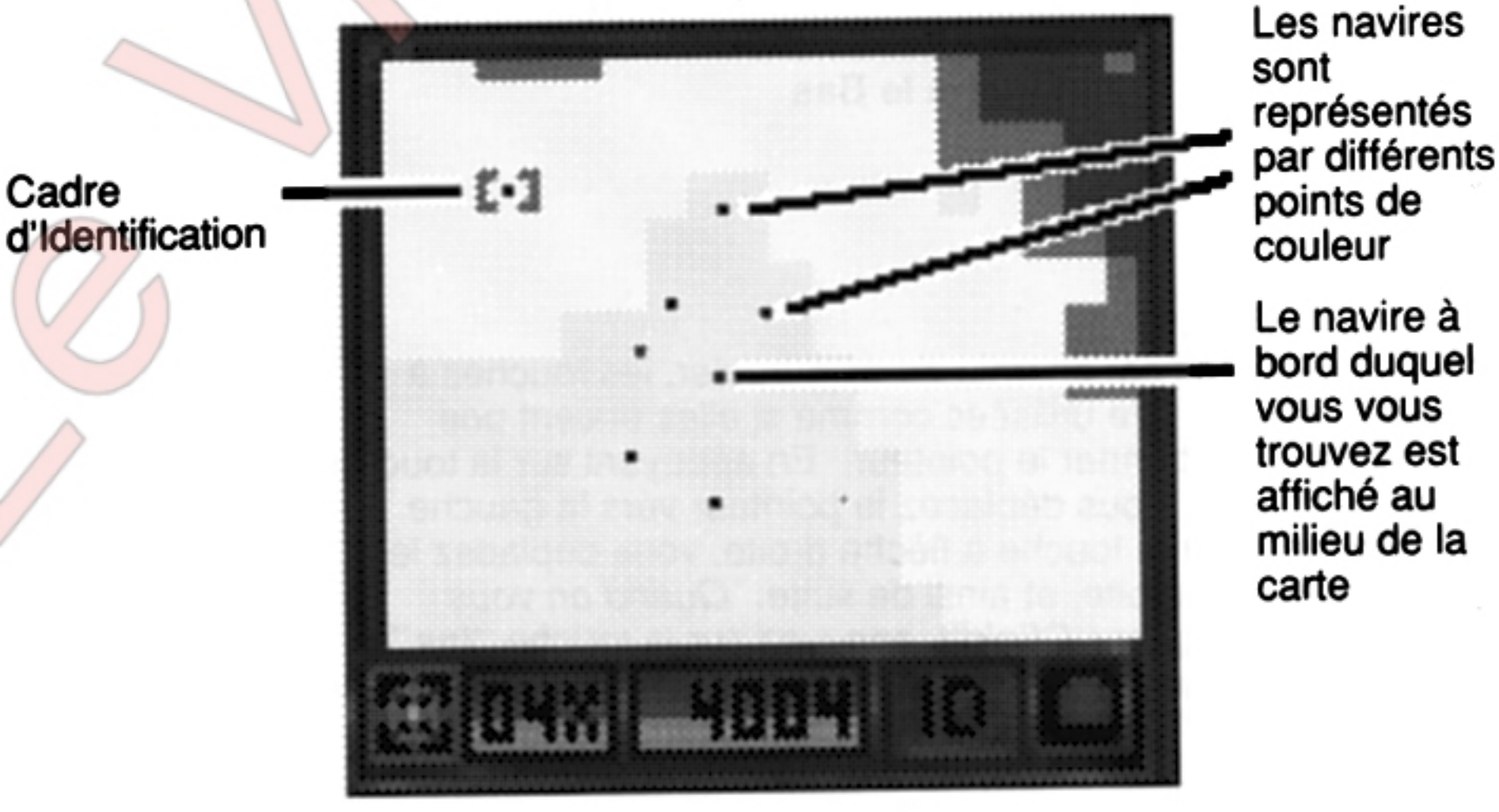
Mode Shortcut Keys (Touches de Raccourci) - Tous Systèmes

L'une des options les plus utiles de Wolfpack est le **Mode 'Shortcut Keys'**. Ce mode opère conjointement avec toutes les autres méthodes d'entrée, simplifiant ainsi l'accès à certaines opérations. En **mode 'Shortcut Keys'**, les touches du clavier ont des significations différentes. Par exemple, en appuyant sur **"A"**, vous réglez le mode de commande du navire sur **Auto** et en appuyant sur la touche **"U"**, vous réglez le mode de commande sur **'User Control'** (Contrôle par l'Utilisateur). Parfois, on vous demandera d'appuyer sur deux touches. Par exemple, en appuyant sur la touche **"P"** d'abord, puis sur la touche **"+"**, vous remonterez le périscope. En appuyant sur la touche **"P"** d'abord puis sur la touche **"-"**, vous rabaisserez le périscope.

***L'Appendice B** décrit tous les équivalents du clavier.*

Affichages et Commandes les plus fréquents

Carte Tactique



La carte tactique est affichée pendant toute la durée du jeu. Elle est analogue à la table à carte du franc-tenancier. Elle aide le capitaine à prendre de bonnes décisions. Le navire à bord duquel vous vous trouvez actuellement apparaît en général comme un point au milieu de la carte Les navires laissent des sillages légèrement colorés derrière eux. Ces sillages servent à déterminer les différents réglages de gouvernail des navires. Selon son réglage, **Recon** (Reconnaissance) affichera les navires d'après les règles suivantes:

Mode Diurne

- La carte affiche tous les navires de votre camp.
- La carte affiche n'importe quel navire ennemi qui apparaît sur vos senseurs SONAR et RADAR.
- La carte affiche les navires ennemis qui peuvent être repérés visuellement selon les tables de l'*Appendice A*
- La carte affiche la position de tous les navires ennemis observés par des navires appartenant à votre camp et dont les positions sont retransmises par radio à votre navire actuel.

Mode Nocturne

- Les mêmes règles qu'en Mode Diurne s'appliquent mais la vue est réduite comme indiqué dans les tables visuelles de l'*Appendice A*.

Mode Aérien

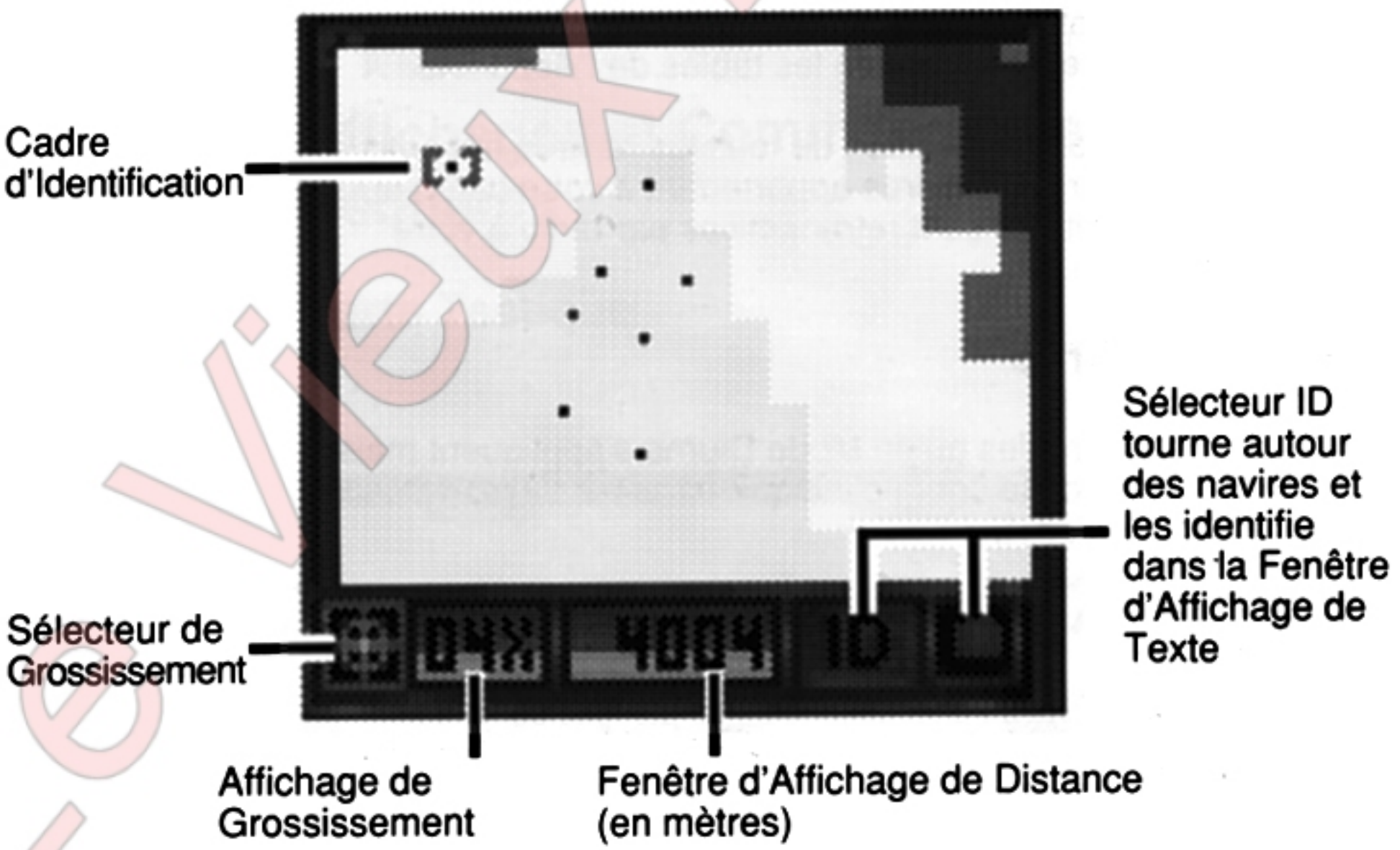
- Affiche les navires des deux camps partout où ils se trouvent. Ceci a pour but d'orienter d'une manière simple le joueur débutant.

Codage des Couleurs sur la Carte Tactique

Les navires apparaissent sous forme de points colorés sur la Carte Tactique. Le codage des couleurs dépend du hardware adaptateur d'affichage utilisé.

	VGA	EGA	TANDY	CGA	Amiga	Atari
Sous-marins	Bleu	Gris	Gris	Noir	Noir	Noir
Destroyers	Rouge	Rouge	Rouge	Rouge	Rougr	Rouge
Cargos	Jaune	Noir	Noir	Rouge	Blanc	Blanc
Tankers	Noir	Noir	Noir	Rouge	Blanc	Blanc
Torpilles	Marron	Vert	Vert	Blanc	Marron	Marron

Grossissement de la Carte Tactique et Sélecteur ID (Sélecteur d'Identification)



Sélecteur de Grossissement

Le sélecteur (voir photo ci-dessus) permet de modifier le grossissement de la carte selon la zone d'action en cours. Le grossissement se règle en incréments 1X, de 1X à 20X.

- En cliquant sur l'icône de grossissement, vous grossissez d'un cran. En cliquant sur le bouton alternatif, vous réduisez d'un cran. Si vous exécutez l'une ou l'autre de ces opérations en maintenant la touche "**ALT**" enfoncée, vous obtenez un grossissement maximum ou minimum.

- Clavier - "Z+" grossit d'un seul cran, "Z-" réduit d'un cran.

Sélecteur ID

Ce sélecteur (voir photo ci-dessus) permet à l'utilisateur d'identifier et de classer tous les navires affichés sur la **Carte Tactique**.

• En cliquant sur le bouton de sélection appelé ID et qui se trouve en bas à droite de la **Carte Tactique**, vous tournez autour de tous les navires qui sont visibles sur la carte et placez un cadre d'identification temporaire sur le navire sélectionné. La distance (en mètres) de votre navire au navire sélectionné est affichée dans la **Fenêtre d'Affichage de Distance** et le nom du navire est affiché dans la **Fenêtre d'Affichage de Texte**. *Si le navire sélectionné est un navire ami, vous pouvez sauter à bord de ce navire en cliquant sur le bouton alternatif tout en pointant sur le navire avec le curseur.*

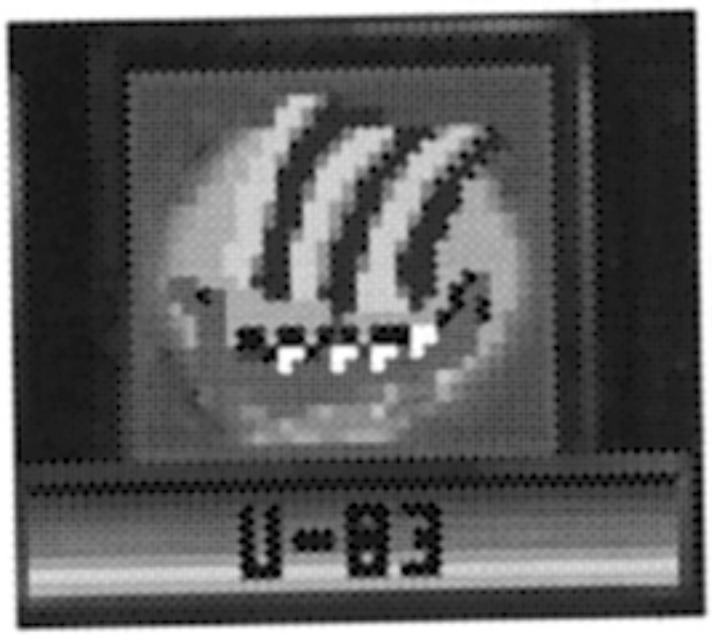
• Clavier - En appuyant sur la touche "**I**", vous tournez autour des navires affichés comme indiqué plus haut. En appuyant sur "**Ctrl**", vous sautez à bord d'un navire (si c'est un navire de votre camp.) Pour l'Atari ST et Amiga Commodore, "**Alt I**" remplace "Ctrl I".

Comment Passer d'un Navire à l'Autre

L'une des caractéristiques les plus intéressantes de Wolfpack est la possibilité qu'il vous donne de contrôler tout navire de votre camp. Vous pouvez sauter sur le pont de n'importe lequel de vos navires en le sélectionnant de l'une des manières suivantes:

- Vous pouvez circuler entre tous les navires de votre camp en appuyant sur la touche "**TAB**" ou en cliquant directement sur l'insigne du navire. Ceci vous fera passer successivement sur tous les navires disponibles de votre camp. Vous reconnaîtrez le navire dans lequel vous vous trouvez en identifiant l'insigne et le nom du navire. Ceci

est une manière très facile de passer d'un navire à l'autre mais vous vous déplacerez dans un ordre pré-établi et vous ne pourrez pas accéder directement à un navire spécifique.



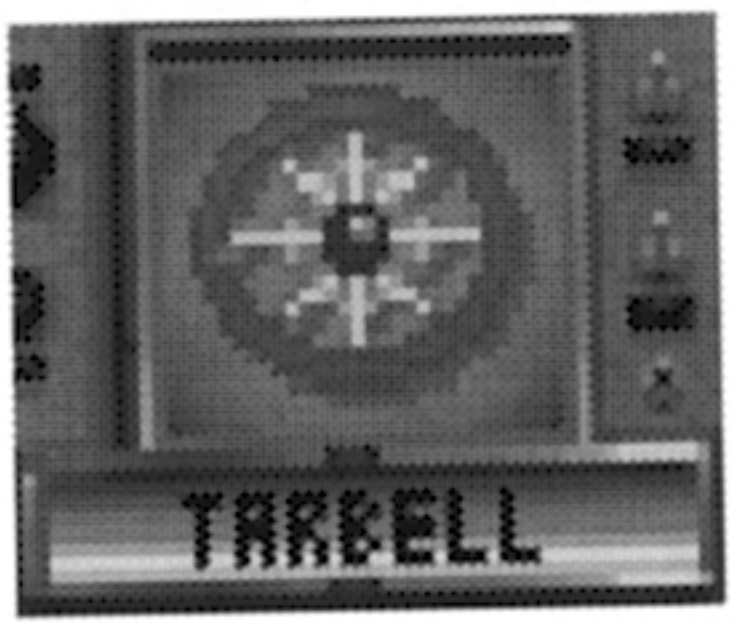
Insigne d'un U-Boat



Insigne d'un Destroyer



Insigne d'un Tanker



Insigne d'un Cargo

Notez que les U-Boats et les destroyers ont tous des insignes individuels mais que les tankers et les cargos n'ont qu'un seul insigne par type.

- Si vous pouvez voir le navire à bord duquel vous voulez sauter directement à travers la fenêtre ou le périscope et si ce navire appartient à votre camp, vous pouvez cliquer dessus avec votre bouton alternatif et vous serez transporté directement sur son pont. Si vous cliquez sur l

e même endroit avec votre bouton principal, vous identifiez tout simplement le navire (de l'un ou l'autre camp) sur la **Fenêtre d'Affichage de Texte.**

- Si le navire à bord duquel vous voulez sauter est affiché sur la carte tactique ou stratégique et si ce navire appartient à votre camp, vous pouvez cliquer à l'endroit où il apparaît sur la carte avec votre bouton alternatif et vous serez transporté directement sur son pont. Si vous cliquez sur le même endroit avec votre bouton principal, vous identifiez tout simplement le navire (de l'un ou l'autre camp).

- Si vous avez utilisé la fonction ID sur la **Carte Tactique** et qu'un **Cadre d'Identification e**ntoure actuellement le naviresur lequel vous voulez monter, vous pouvez sauter à son bord en appuyant sur le bouton alternatif. Sur clavier, la commande correspondante est "**Ctrl I**" (voir Sélecteur ID auparavant) ou **Alt I** pour Amiga ou ST.

- Pour sauter à bord d'un navire ami quelconque, vous pouvez faire descendre l'affichage des **Statuts** (voir plus loin) et cliquer sur la colonne à l'extrême gauche de la rangée correspondant au navire que vous voulez sélectionner. Cette méthode vous assure l'accès direct à un navire ami quelconque à condition que celui-ci n'ait pas été détruit.

Toutes les méthodes décrites plus haut auront le même effet. Certaines, cependant, pourraient être plus faciles à utiliser à divers endroits du jeu. Entrainez-vous à utiliser ces méthodes et vous vous y habituerez rapidement.

Groupe de Commandes

Le **Groupe de Commandes** vous permet de sélectionner le mode de contrôle dans lequel opère le navire. Le cadre **'Current Orders' (Ordres en Cours)** vous indique les ordres qui sont en train d'être exécutés par l'équipage du navire.

En mode **Auto**, les navires suivront les itinéraires qui ont été tracés à l'avance et seront sous le contrôle du capitaine qui leur a été assigné quand la mission a été créée (le capitaine actuel peut être vu en activant l'affichage des **Statuts**). En mode **Auto**, l'utilisateur peut activer des commandes qui ne

modifient pas le cap, la profondeur ou la vitesse des navires. En modifiant la vitesse, le cap ou la profondeur d'un navire, vous mettez ce navire en mode **Contrôle par l'Utilisateur.**



Cliquez ici pour un contrôle Automatique du navire.

Cliquez ici pour un contrôle direct du navire par l'utilisateur.

Le cadre 'Current Orders' affiche le statut des commandes du navire.

- Vous pouvez directement sélectionner "**Contrôle Par l 'Utilisateur**" en cliquant sur l'Icône de **Contrôle par l'Utilisateur**. Le mode automatique est sélectionné en cliquant sur l'icône **Auto**.

- Clavier- Sélectionnez le **Mode Auto** en appuyant sur "**A**", le Mode **Contrôle par l'Utilisateur** en appuyant sur "**U**".

Fenêtre d'Affichage de Texte

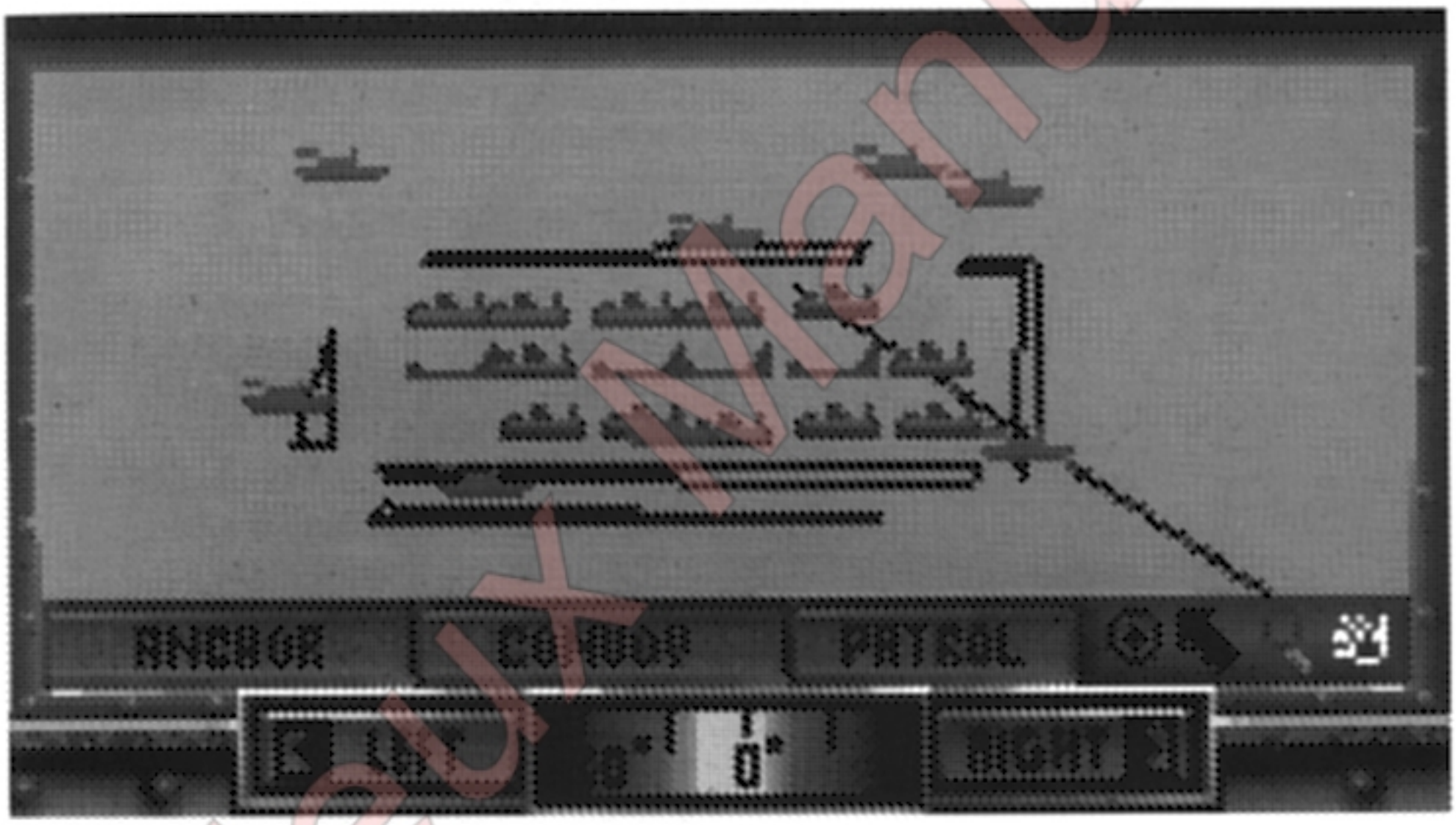


La **Fenêtre d'Affichage de Texte** apparaît sur tous les ponts des navires. Des messages d'informations apparaissent dans cette fenêtre. Certains messages importants sont accompagnés d'avertissements sonores.

- En cliquant sur un endroit quelconque du cadre de texte vous effacez de ce cadre tous les anciens messages qui s'y trouvaient.

- Clavier - Appuyez sur "**Ctrl**" pour vider le cadre de texte.

Carte Stratégique



La **Carte Stratégique** est similaire à la **Carte Tactique** mais est disponible directement à partir d'un jeu en cours.

- Cette carte s'affiche en la sélectionnant avec le **Bouton de Sélection de Carte** qui se trouve au-dessus du **Hublot d'Observation** sur le pont du sous-marin et au-dessus de la **Carte Tactique** sur les ponts des destroyers et des navires marchands. La carte affiche toutes les informat ions cartographiques disponibles en utilisant les mêmes règles que la **Carte Tactique**. La Carte Stratégique affiche également des torpilles qui apparaissent sous la forme de points se déplaçant rapidement .

Outils de la Carte Stratégique

La **Carte Stratégique** peut être manipulée avec des commandes qui fonctionnent de la même manière que celles utilisées dans le **Jeu de Construction**. Ces commandes sont:



L'Outil de Centrage. En cliquant sur cette icône, vous centrez votre navire actuel sur la carte.

- Clavier - Appuyez sur "."(point)



L'Outil Pointeur. La sélection de cet outil vous permet de cliquer sur tout navire affiché et de l'identifier sur la **Fenêtre d'Affichage de Texte**. En cliquant sur le bouton alternatif, vous sautez à bord du navire identifié, à condition qu'il appartienne à votre camp.

- Clavier - Appuyez sur "**Ctrl V**".



L'Outil de Grossissement. Ramassez cet outil et cliquez sur un endroit quelconque de la carte pour grossir la carte et la centrer à cet endroit. Cliquez avec le bouton alternatif pour réduire l'échelle de la carte. Si vous exécutez l'une ou l'autre de ces opérations tout en maintenant la touche "**Alt**" enfoncée, vous obtenez soit un élargissement, soit une réduction maximum de la carte.

- Clavier - Appuyez sur "**Ctrl X**"



L'Outil de Déplacement. Vous pouvez utiliser cet outil en cliquant avec le bouton *(et en le maintenant enfoncé)* sur un endroit de la carte que vous voulez draguer à une autre position. Amenez l'outil jusqu'à l'emplacement souhaité, puis relâchez le bouton. La carte se déplacera alors au nouvel endroit. Sur les ordinateurs lents, il peut y avoir un décalage sensible entre le moment auquel vous relâchez le bouton et celui du déplacement de la carte.

- Clavier - Appuyez sur "**Ctrl H**".

Boutons de Sélection d'Ordres

Les **Boutons de Sélection d'Ordres** se trouvent au bas de la carte sur la même rangée que les **Outils de la Carte Stratégique**. Ces boutons déterminent les ordres que suivra le capitaine actuel. Les options d'ordres pour les sous-marins sont: ANCHOR (Ancrer), SHADOW (Filer) et PATROL (Patrouiller). Pour les destroyers, ils sont: ANCHOR, CONVOY (Convoyer), et PATROL. Pour les navires marchands, ils sont: ANCHOR, JOIN CONVOY (Rejoindre Convoi) et LEADER (Chef de Convoi). Ces ordres sont décrits en détail ci-après dans les sections se rapportant aux divers navires.

- On ne peut pas accéder aux **Boutons de Sélection d'Ordres** par les **Touches de Raccourci.**

ANCHOR: Cette sélection laissera le navire là où il se trouve en ce moment, à moins que ce navire ne soit occupé; dans ce cas, le capitaine en prendra la responsabilité et choisira soit d'attaquer soit de se replier. Les navires d es capitaines O. Nemenz, Bockman, Acker et Morton demeureront ancrés en toutes circonstances.

SHADOW: Le sous-marin gardera sa position par rapport à un convoi en déplacement. '**Shadow**' ne fonctionnera que si le U-Boat se trouve à une distance de 4 à 10km du convoi. Si la distance est supérieure à 10km, le convoi ne sera pas repéré. Si elle est inférieure à 4km, le capitaine de l'U-Boat commencera à attaquer chaque cible individuellement. Les capitaines O. Nemenz et Bockman n'attaqueront pas. **Shadow** leur sera donc utile pour toute distance inférieure à 10km.

PATROL: Permet à l'utilisateur de redéfinir les **Etapes des Patrouilles de l'Océan** pour le navire actuel.

CONVOY: Mettra le destroyer en mode **Convoy Patrol (Patrouille de Convoi)** et permettra à l 'utilisateur de redéfinir les étapes.

JOIN CONVOY: Permettra à tout navire marchand, y compris un chef de convoi, de suivre le convoi. Cette option est utile pour deux raisons: permettre à un navire ancré de devenir membre du convoi, ou, si vous avez un chef de convoi endommagé, de le remplacer par un autre (un chef de convoi endommagé pourrait ne pas pouvoir atteindre la vitesse maximum, etc.). Si vous utilisez cette sélection sur le chef de convoi actuel, un nouveau chef sera choisi au hasard.

LEADER: Désignera le navire marchand actuel comme chef de convoi. Cette option est utilisée pour remplacer un chef de convoi endommagé.

Ecran des Statuts



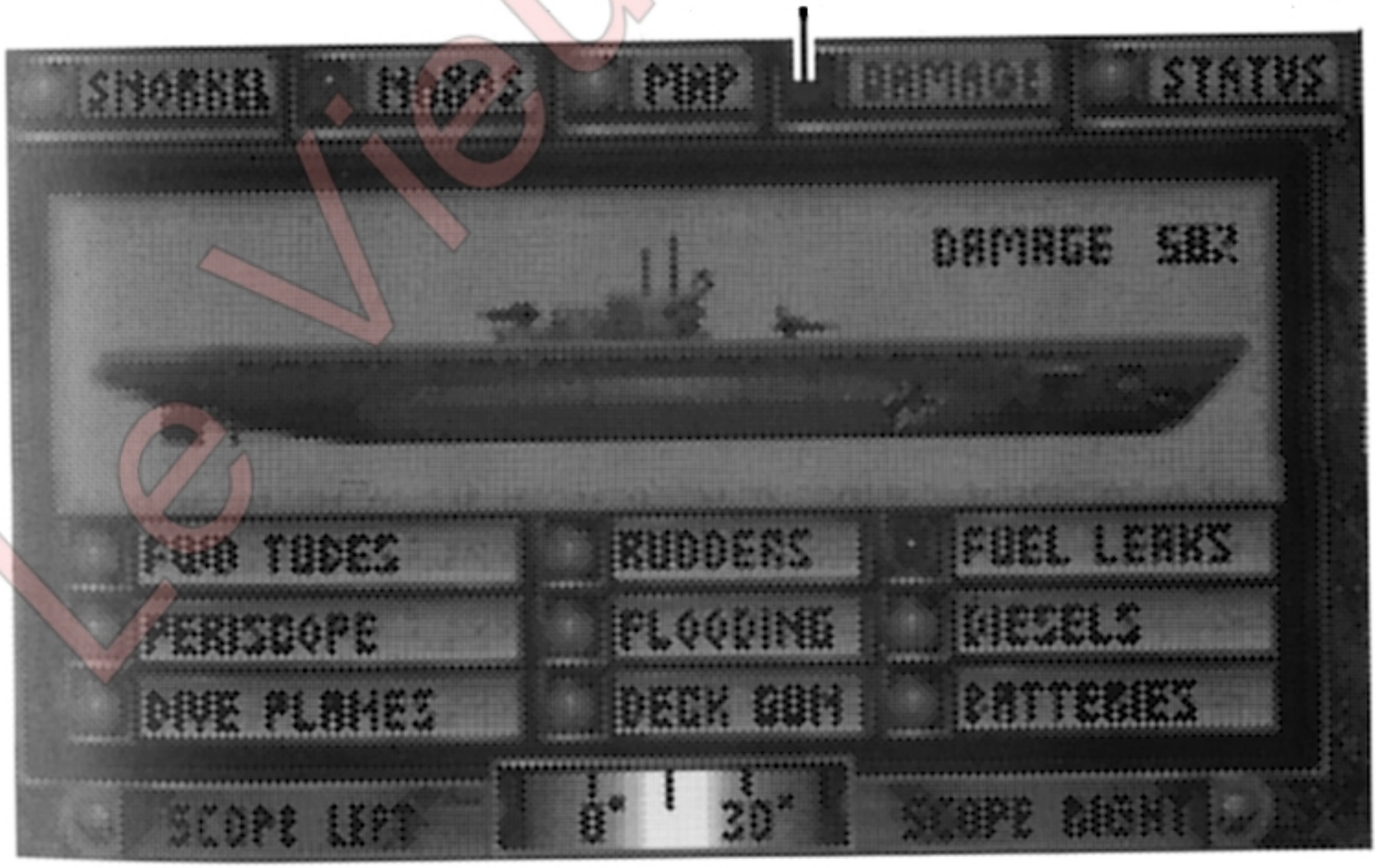
L'écran des statuts permet au joueur de passer en revue d'un coup d'œil sa flotte toute entière. Tous les navires de votre camp sont affichés dans un format tabulaire. Le navire sur lequel vous êtes est indiqué par un astérisque sur la fenêtre la plus à gauche de l'affichage. Les nom, type, capitaine et pourcentage de dégâts du navire sont aussi indiqués. Au bas de l'écran, la somme des dégâts de la flotte est affichée.

- L'Ecran des Statuts s'active ou se désactive en cliquant sur le bouton portant la mention STATUS ou STAT. Une fois l'Ecran des Statuts affiché, vous pouvez sauter directement à bord de n'importe quel navire qui a moins de 100% de dégâts en cliquant sur la colonne la plus à gauche de la rangée correspondante. Il se peut que vous ayez trop de navires pour qu'ils soient tous affichés à la fois. Dans ce cas, cliquez sur les flèches au bas de l 'écran pour faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas.

- Clavier - Appuyez sur "S" pour faire apparaître ou disparaître l'Ecran des Statuts. Vous pouvez utiliser le Mode d'Emulation de la Souris pour sauter à bord d'un navire en cliquant sur la colonne la plus à gauche de la r angée correspondante. Vous pouvez faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas en appuyant respectivement sur "Ctrl+" ou "Ctrl -" sur le PC, ou sur les flèches Haut et Bas sur l'Amiga et le ST.

Ecran des Dégâts

Cliquez ici pour faire afficher l'écran des dégâts.



L'écran des dégâts informe le joueur du pourcentage actuel des dégâts subis par le navire actuel. De plus, il y a une représentation visuelle des dégâts subis par les systèmes spécifiques. Notez que le navire peut subir des dégâts généraux considérables sans qu'aucun système spécifique ne soit hors service.

La plupart du temps, si un système spécifique tel un périscope est endommagé, il s'arrêtera de fonctionner, alors que d'autres systèmes voient leurs performances se dégrader de façon plus subtile. L'inondation peut faire couler un sous-marin, à moins qu'il ne soit remonté à la surface immédiatement. Dans un pareil cas, il serait peut-être préférable d'éloigner le sous-marin de l'action pour qu'il puisse au moins figurer dans le score final (voir "**Score**" auparavant). Les fuites de carburant rendront le sous-marin plus visible par l'ennemi. Si la barre de plongée et le gouvernail sont endommagés, il devient alors difficile de maintenir la profondeur et le cap requis.

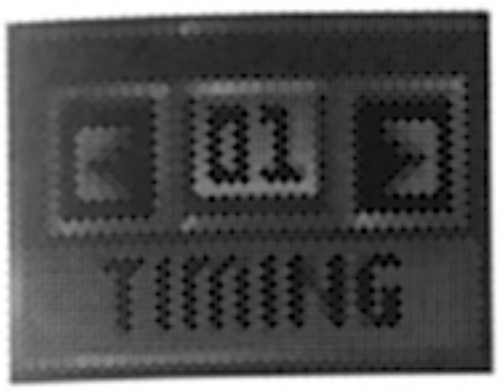
Pour les navires de surface, les dégâts causés par le feu et les inondations dégraderont la performance globale de ces vaisseaux. Si la radio d'un navire est endommagée, ce navire aura beaucoup de difficultés à localiser l'ennemi par radio et le capitaine aura donc moins d'informations à sa disposition. Les dégâts infligés aux destroyers par les grenades sous-marines prolongent généralement le temps de réapprovisionnement.

- Cliquez sur le bouton portant l'inscription DAMAGE ou DAM pour faire apparaître ou disparaître l'Ecran des Dégâts.

- Clavier - L'Ecran des Dégâts apparaît ou disparaît en appuyant sur "W".

Le Virtuel

Le Sélecteur de Temps



Cette commande permet à l'utilisateur de changer la base temporelle du jeu en cours. Normalement (Timing 1), le jeu se déroule dans le temps réel, c'est-à-dire qu'une seconde du monde réel correspond à une seconde de l'ordinateur. Si le Timing (Réglage du Temps) est porté à 2, la simulation exécute les choses deux fois plus rapidement que dans le monde réel. Par exemple, un navire qui mettrait normalement une heure pour arriver à sa destination n'aurait plus besoin que de trente minutes. Cette option est très utile quand vous traversez de grandes distances ou quand vous y organisez des recherches. Le réglage maximum est 64. Le jeu reviendra automatiquement au réglage 1 chaque fois qu'une autre arme du vaisseau est lancée. Sur les ordinateurs lents, l'augmentation maximum du temps pourrait être limitée.

- En cliquant sur la flèche du **Sélecteur de Temps**, vous augmentez ou diminuez la vitesse du jeu. En cliquant sur le centre de l'affichage numérique, vous réduisez le **Timing** à 1. En cliquant sur le centre de l'affichage numérique avec le bouton alternatif, vous réglez le **Timing** à 64.

- Clavier - En appuyant sur la touche "**T**" puis sur les touches "**+**" ou "**-**", vous augmentez ou diminuez la vitesse du jeu. En appuyant sur "**T Ins**", vous fixez le **Timing** à 1. En appuyant sur "**T Del**", vous augmentez le **Timing** à 64.

  Dans les version Atari ST et Amiga Commodore, "**T Ins**" et "**T Del**" sont remplacées par "**T O**" et "**T 1**" respectivement.

Le Télégraphe de Translation

Cliquez ici pour sélectionner la vitesse.



Indicateur de vitesse (sur les U-boats)

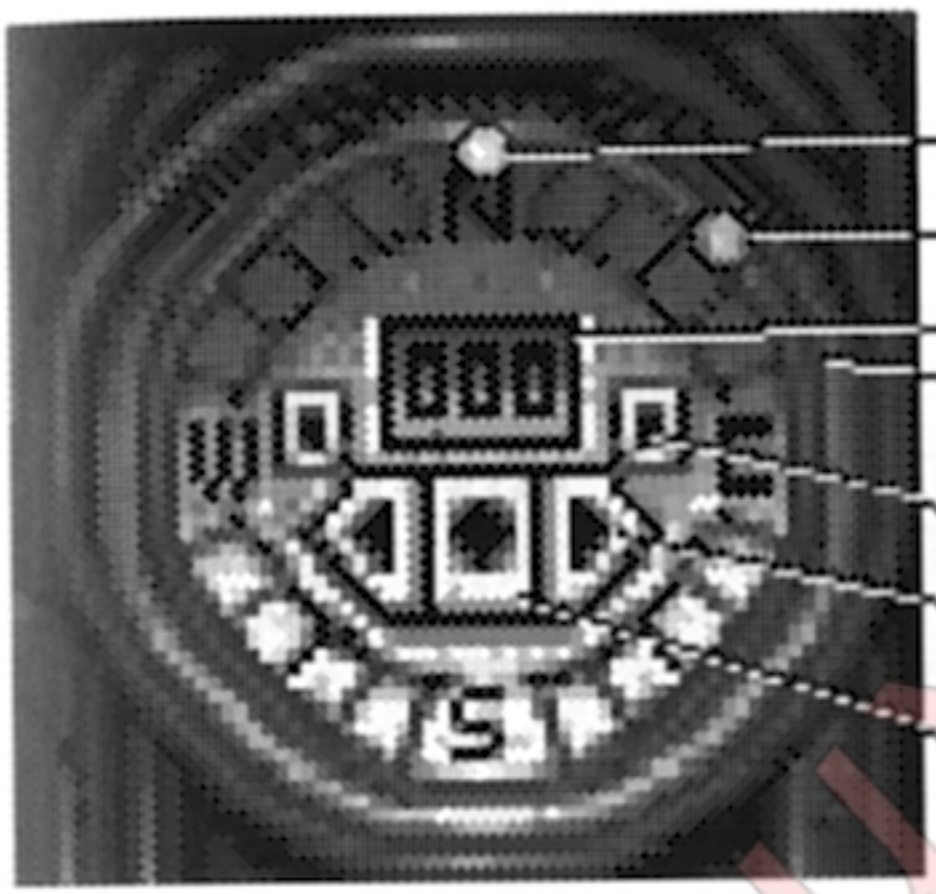
Cette commande sert à régler la vitesse des navires quand ils sont sous le Contrôle de l'Utilisateur (ce mode est sélectionné automatiquement si le Télégraphe est activé). Il transmet la vitesse requise par le capitaine à la salle des machines. Les machines sont alors ajustées à cette vitesse. Dans le cas du pont du sous-marin, la Fenêtre de l'Indicateur de Nœuds est également incluse au bas du boîtier du Télégraphe.

- Si vous cliquez sur le réglage de vitesse requise sur le Télégraphe, cette vitesse sera demandée et vous ramenerez le mode de contrôle à Contrôle par l'Utilisateur s'il est réglé sur autre chose.

- Clavier - En appuyant sur les touches numériques “0”, “1”, “2”, “3', “4”, et “5”, vous réglez la vitesse à Stop, 1/4, 1/2, 3/4, Maximum et Flanc, respectivement. En appuyant sur “B”, vous réglez la vitesse à Back (arrière), ce qui est la même chose qu'1/4 de vitesse en marche arrière.

Contrôle du Compas/Gouvernail

C'est un contrôle combiné qui affiche le cap actuel et qui, en mode Contrôle par l'Utilisateur, permet à celui-ci de régler automatiquement le cap ou de manipuler directement le gouverna



Ce pointeur indique le cap actuel.

Ce pointeur indique le cap désiré.

Cette fenêtre indique votre cap actuel.

Cliquez sur le périmètre du compas pour fixer le cap voulu.

Cliquez ici pour déplacer le gouvernail d'1 degré.

En cliquant plusieurs fois de suite (jusqu'à 3 fois), le gouvernail sera plus ferme.

En cliquant ici, vous réglez le gouvernail sur 'droite toute'.

En cliquant sur la circonférence de la commande, vous établissez le cap souhaité ; le navire tourne jusqu'à ce qu'il trouve son cap, à condition que les machines fassent déplacer le navire vers l'avant. Pour les manœuvres de près, il serait préférable d'opérer le gouvernail directement en cliquant sur les flèches de contrôle du gouvernail.

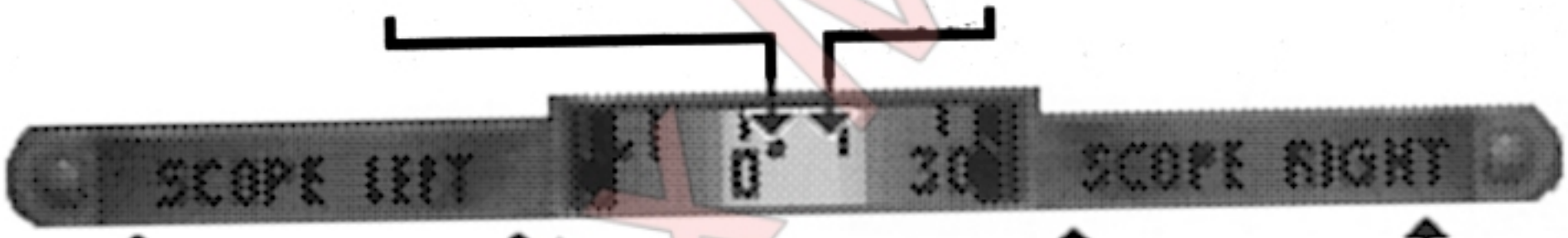
- Clavier - Quand le réglage direct du cap n'est pas disponible par le **Mode Touches de Raccourci**, le gouvernail peut être réglé directement en appuyant sur "**Ctrl L**" ou "**Ctrl R**". L'une ou l'autre de ces opérations fera tourner le gouvernail respectivement vers la gauche ou vers la droite. Vous rendez le gouvernail plus ferme dans cette direction en répétant la commande jusqu'à 3 fois. Appuyez sur "**Ctrl C**" pour centrer le gouvernail.

Hublot d'Observation ; Commandes Droite/ Gauche et Indicateur de l'Angle de Vue

Ces commandes, situées sous le Hublot d'Observation, permettent à l'utilisateur de regarder soit à droite soit à gauche du cap actuel. Vous dirigez les canons de pont et les torpilles en alignant la cible avec le centre du Hublot d'Observation.

En cliquant sur l'Indicateur de l'Angle de Vue, vous réglez la vue sur 'droite toute' (0 degré)

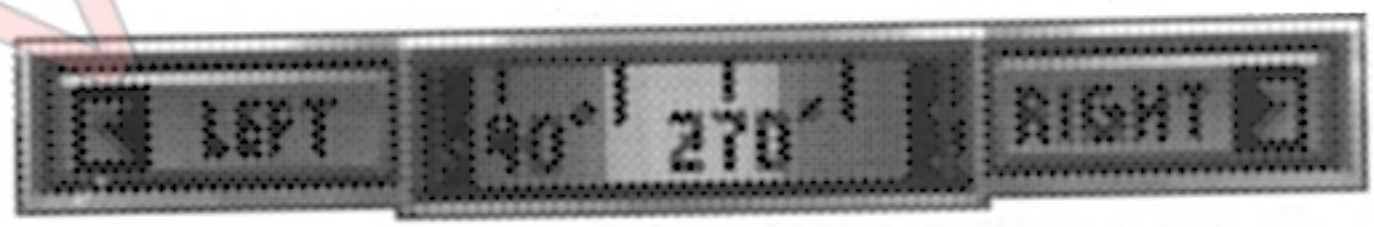
En cliquant avec le bouton alternatif sur l'Indicateur de l'Angle de Vue, vous réglez la vue à l'arrière (180 degrés).



En cliquant près du centre, vous déplacez légèrement la vue.

En cliquant loin du centre, vous provoquez un déplacement proportionnellement plus grand.

Destroyers & Navires Marchands



L'**Indicateur de l'Angle de Vue** montre le nombre de degrés indiquant le déplacement de la vue par rapport à la proue.

- Les commandes sont proportionnelles. En cliquant sur les zones d'alignement, vous changez la vue. Plus vous cliquez loin de l'**Indicateur de l'Angle de Vue**, plus la vue se déplacera. Pour ajuster très précisément le Hublot d'Observation, cliquez tout près de l'indicateur pour changer la vue légèrement. Pour se déplacer rapidement, l'utilisateur devrait cliquer loin de l'indicateur. Pour aligner la vue avec le cap du navire, cliquez sur le milieu de l

'**Indicateur de l'Angle de Vue** (affichage numérique). Ceci centrera automatiquement la vue à zéro degré. Si vouscliquez sur le milieu de l'Indicateur de l'Angle de Vue avecle bouton alternatif, vous réglerez la vue à 180degrés (droit derrière). Ceci est une bonne méthode si vous vous trouvez à bord d'un destroyer et voulez voir le largage des grenades sous-marines.

- Clavier - Appuyez sur les touches "**V**" et "**+**" simultanément pour faire tourner le hublot d'observation à droite. Appuyez sur les touches "**V**" et "**-**" simultanément pour faire tourner le hublot d'observation à gauche. Si vous appuyez sur les touches "**V**" et "**Ins**" simultanément (**V0** sur Amiga & ST), le hublot d'observation alignera la vue avec le cap du navire. Si vous appuyez sur les touches "**V**" et "**Del**" simultanément (**V1** sur Amiga & ST), le hublot d'observation fera face directement à l'arrière (180 degrés).



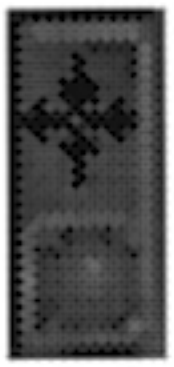
Levier de Grossissement du Hublot d'Observation

Ce mécanisme permet à l'utilisateur de sélectionner un angle de vue normal (1,5X) ou une vue téléphoto (6X). La vue normale est utile pour l'orientation générale alors que la vue 6X sert à viser les cibles éloignées.

En cliquant sur l'**Icône 1,5X**, vous faites afficher une vue normale. En cliquant sur l'Icône 6X, vous faites afficher une vue agrandie.

• Clavier - En appuyant sur les touches "**X+**", vous faites afficher une vue agrandie. En appuyant sur les touches "**X-**", vous faites afficher une vue normale.

Contrôle du Réticule

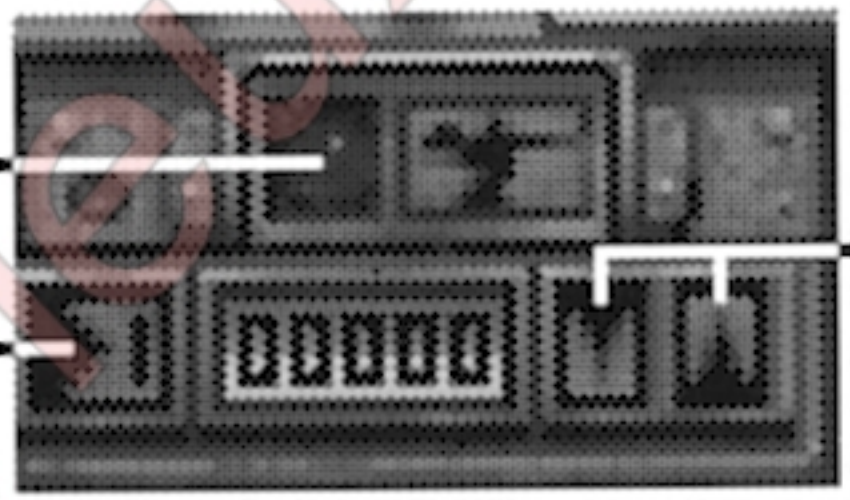


Lorsque vous sélectionnez le réticule, un signe de visée est affiché sur le hublot d'observation. Le réticule sert à diriger les canons de pont et les torpilles sur les cibles. Le réticule est particulièrement utile quand il est utilisé avec un grossissement de 6X.

- Cliquez sur l'**Icône du Réticule** pour faire afficher le réticule de visée. Cliquez sur cette icône de nouveau pour faire disparaître le réticule.

- Clavier - Appuyez sur la touche "**O**" pour faire afficher le réticule et appuyez de nouveau sur cette même touche pour le faire disparaître.

Canons de Pont



Tous les navires, à l'exception des U-boats de Type XXI, ont des canons de pont. Le temps de rechargement reflète le nombre de canons transportés par le navire en question. Les destroyers se rechargent rapidement alors que les navires marchands et les sous-marins qui, d'habitude, n'ont qu'un canon de pont, mettent plus de temps avant de pouvoir réutiliser le canon. Les sous-marins doivent remonter à la surface avant de pouvoir tirer au canon.

Les canons de pont doivent être dirigés et leur portée réglée pour pouvoir être efficaces.

- Cliquez sur l'**Icône de Réglage de la Portée du Canon** pendant qu'un navire cible est centré sur le **Hublot d'Observation** (le réticule de la cible pourrait être utile) pour faire afficher la portée du navire cible en mètres sur la **Fenêtre de l'Indicateur de la Portée du Canon**. En même temps, le nom du navire cible est affiché sur la **Fenêtre d'Affichage de Texte**. La portée résultant de cetteaction est automatiquement transmise au mécanisme de pointage du canon de pont. Vous pouvez tirer avec le canon de pont en cliquant sur l'Icône du Canon. La plupart du temps, cette portée est très précise mais le pointage du canon peut encore être ajusté en cliquant sur les **Commandes d'Ajustement du Pointage**. Le mécanisme de réglage de portée du canon peut également être utilisé pour obtenir des informations sur la portée et l'identification de tout navire centré sur le réticule de visée.

- Clavier - Le réglage de la portée se fait en appuyant sur "**R**". Pour faire feu avec le canon, appuyez sur "**G**". Le canon peut être ajusté vers le haut en appuyant sur **"E+"** et vers le bas en appuyant sur "**E-**".

Indicateur de Profondeur de Fond



Tous les navires sont munis d'un **Indicateur de Profondeur de Fond**. La profondeur par rapport au fond est indiquée en mètres. Il est important pour tous les navires de connaître la profondeur de fond. Tous les navires doivent faire attention à ne pas s'échouer quand ils manœuvrent dans les eaux peu profondes. Le capitaine doit constamment avoir l'œil sur la carte afin que son navire ne heurte pas le fond. Cette situation est particulièrement critique pour les sous-marins. Comme certains affichages d'ordinateurs n'ont pas assez de couleurs pour coder toutes les différentes profondeurs de la carte, un appareil de mesure de profondeur dirigé vers l'avant balaye constamment le fond et avertit le capitaine, par la Fenêtre d'Affichage de Texte, de tout changement imminent de la profondeur vers le haut. Le capitaine devrait prendre des mesures correctives immédiates si cela se produisait.

Affichages et Commandes des Sous-Marins

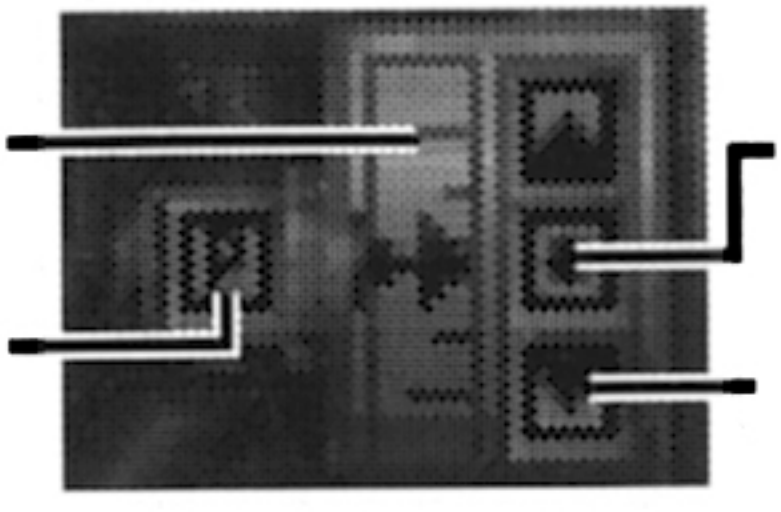
Jauge de Profondeur



La Jauge de Profondeur informe l'utilisateur de la profondeur actuelle à laquelle se trouve le sous-marin. La profondeur est indiquée sous forme numérique et par l'aiguille analogue.

Commande de Plongée

Lorsqu'ils sont sous le Contrôle de l'Utilisateur, les sous-marins peuvent plonger ou faire surface à l'aide de la Commande de Plongée. Le côté gauche de la jauge indique la vitesse à laquelle le sous-marin plonge ou fait surface et permet aussi à l'utilisateur de fixer cette vitesse. Le côté droit de la jauge est également utilisé pour contrôler la vitesse de plongée. De plus, en cliquant sur la sélection de l'**Icône de Profondeur de Périscope** située à gauche de la **Commande de Plongée**, vous ramenez le sous-marin à la profondeur de périscope et le maintenez à cette profondeur jusqu'à ce que vous décidiez d'intervenir à nouveau.



Cliquez ici pour fixer la vitesse de plongée.

Cliquez ici pour aller à la profondeur de périscope.

Cliquez ici pour rester à la profondeur actuelle.

Cliquez ici plusieurs fois pour fixer la vitesse de plongée.

- En cliquant sur la zone centrale à gauche de la commande, vous empêchez le sous-marin de plonger ou de faire surface. En cliquant sur les petites graduations au-dessus ou au-dessous de la section centrale, vous ferez plonger ou remonter le sous-marin. En cliquant sur les flèches de l 'indicateur à droite de la commande, vous ferez plonger ou remonter le sous-marin à une vitesse proportionnelle au nombre de fois que la flèche a été cliquée. *En cliquant sur l'**Icône de Profondeur de Périscope**, vous ramenez le sous-marin à la profondeur de périscope et le maintenez à cette profondeur jusqu'à ce que vous interveniez à nouveau.*

- Clavier - En appuyant sur "**D+**", vous faites remonter le sous-marin à la surface. Si vous appuyez sur cette combinaison de touches plus d'une fois, vous provoquez un effet cumulatif et le sous-marin remontera à la surface plus rapidement. En appuyant sur "**D-**", vous faites plonger le sous-marin. Si vous appuyez sur cette combinaison de touches plus d'une fois, vous provoquez un effet cumulatif et le sous-marin plongera plus rapidement. En appuyant sur les touches "**D**" et "**Ins**" simultanément, vous arrêtez la plongée ou la remontée à la surface du sous-marin. *Si vous appuyez sur "**Ctrl P**", le sous-marin ira à la profondeur de périscope.*

  Dans les versions Atari ST et Amiga Commodore, "**D 0**" remplace "**D Ins**"

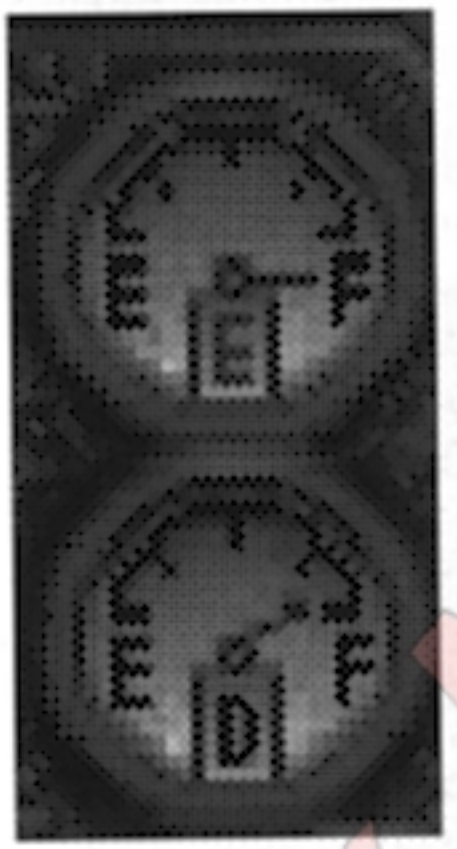
Commande Haut/Bas du Périscope

Ces commandes font monter ou descendre le périscope du sous-marin. Le périscope est efficace à 15 mètres. Il serait bon de rabaisser le périscope chaque fois qu'il se trouve sous l'eau, sinon il risquerait d'être endommagé.



• Cliquez sur la Flèche de Contrôle HAUT pour faire monter le périscope et sur la Flèche de Contrôle BAS pour le faire descendre.

Jauges de Carburant



Il y a deux jauges de carburant sur le pont du sous-marin. La jauge du haut est la **Jauge de Courant Electrique** et celle du bas est la **Jauge de Diésel**. La **Jauge de Courant Electrique** vous permet de savoir ce qui reste comme courant pour les moteurs électriques. Vous avez une heure de temps de fonctionnement avec le courant électrique et il faut une heure de fonctionnement au Diésel pour recharger les batteries à leur capacité maximum. *Les sous-marins de type XXI peuvent marcher indéfiniment au courant électrique.* La Jauge de Diésel reste toujours pleine (les U-Boats de ces classes avaient des portées de plus de 3000 miles sur Diésel). L'équipage procède toujours automatiquement au passage de Diésel à Electrique chaque fois que l'U-Boat ou son Schnorchel (s'il en a un) descend en-dessous de la surface. Cependant, l'équipage ne fera pas permuter les moteurs d'Electrique à Diésel après être remonté d'une plongée.

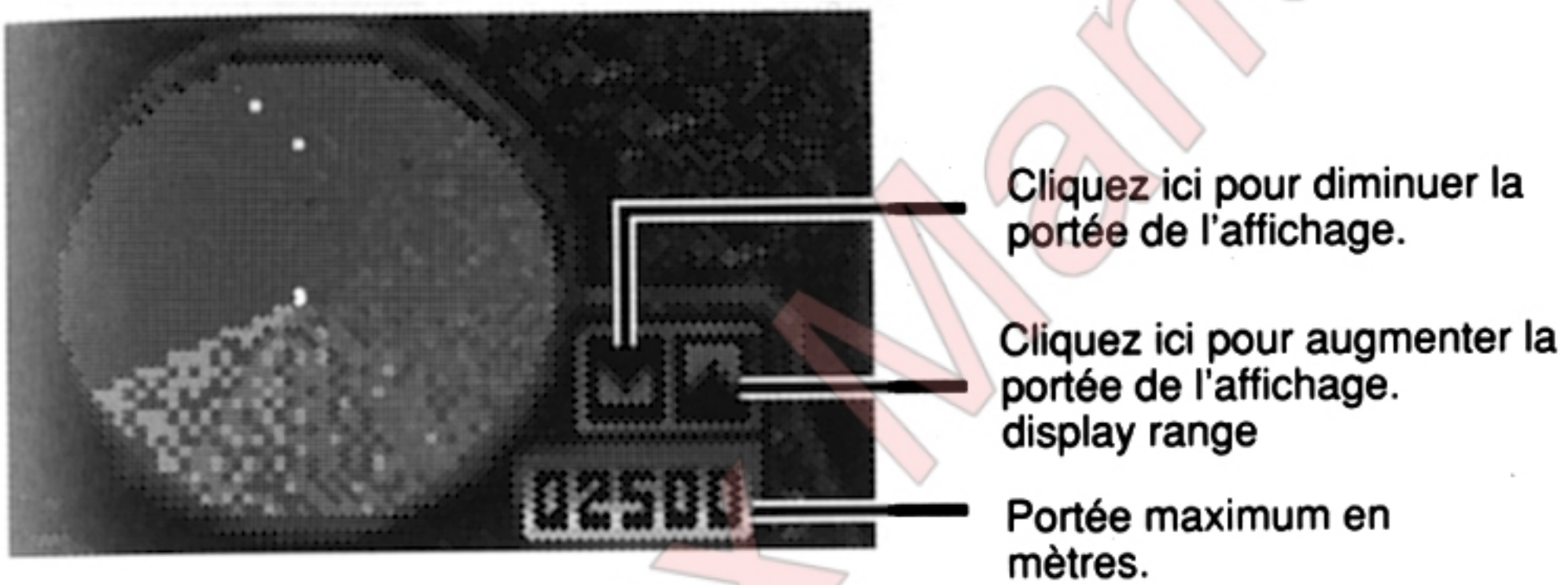
- En cliquant sur l'icône "**E**", vous faites passer le sous-marin au mode électrique. En cliquant sur l'icône "**D**", vous ramenez le sous-marin à Diésel si celui-ci se trouve à une profondeur à laquelle ses moteurs peuvent avoir de l'air.

- Clavier- Appuyez sur la touche "**Ctrl E**" pour faire passer le sous-marin de Diésel à Electrique. Appuyez sur la touche "**Ctrl D**" pour le ramener à Diésel.

Affichage de l'Hydrophone

Cette jauge permet à l'opérateur d'entendre tout navire dont les moteurs sont en marche, à l'exception des sous-marins à moteur électrique. Ce mécanisme fonctionne en écoutant les faibles sons transmis par l'eau. Si vos moteurs Diésel sont en marche, ils vous empêcheront d'entendre ces sons et **l'Hydrophone** ne fonctionnera pas. Vous pouvez ajuster la portée de l'affichage en cliquant sur les flèches se trouvant à

droite de la **Fenêtre d'Affichage des Portées de l'Hydrophone**. La portée est fixée selon les tables de l'*Appendice A*. Les couleurs des contacts correspondent aux couleurs de la **Carte Tactique** (voir plus haut). Cependant, les torpilles apparaissent aussi sur cet affichage; voir page *** pour le code couleur.



- En cliquant sur l'icône de la flèche 'haut', vous augmentez la portée de l'**Affichage de l'Hydrophone**. En cliquant sur l'icône de la flèche 'bas', vous diminuez la portée de l'**Affichage de l'Hydrophone**.

- Clavier - Appuyez sur "**K+**" pour augmenter la portée de l'affichage et sur "**K-**" pour la réduire.

Indicateur de Schnorchel

L'Indicateur de Schnorchel s'allume chaque fois que le tube de schnorchel est utilisé pour faire marcher les moteurs Diésel. Le Schnorchel est remonté automatiquement chaque fois que les conditions suivantes s'appliquent: L'année est 1943 ou plus tard, le sous-marin est sous la surface, à la profondeur de périscope ou plus haut et les moteurs Diésel sont sélectionnés. Quand le sous-marin fonctionne avec le schnorchel remonté, il peut utiliser les moteurs Diésel et se déplacer avec seulement une petite partie du schnorchel au-dessus de la surface (en général, un RADAR peut détecter un tube de schnorchel). Ceci est un



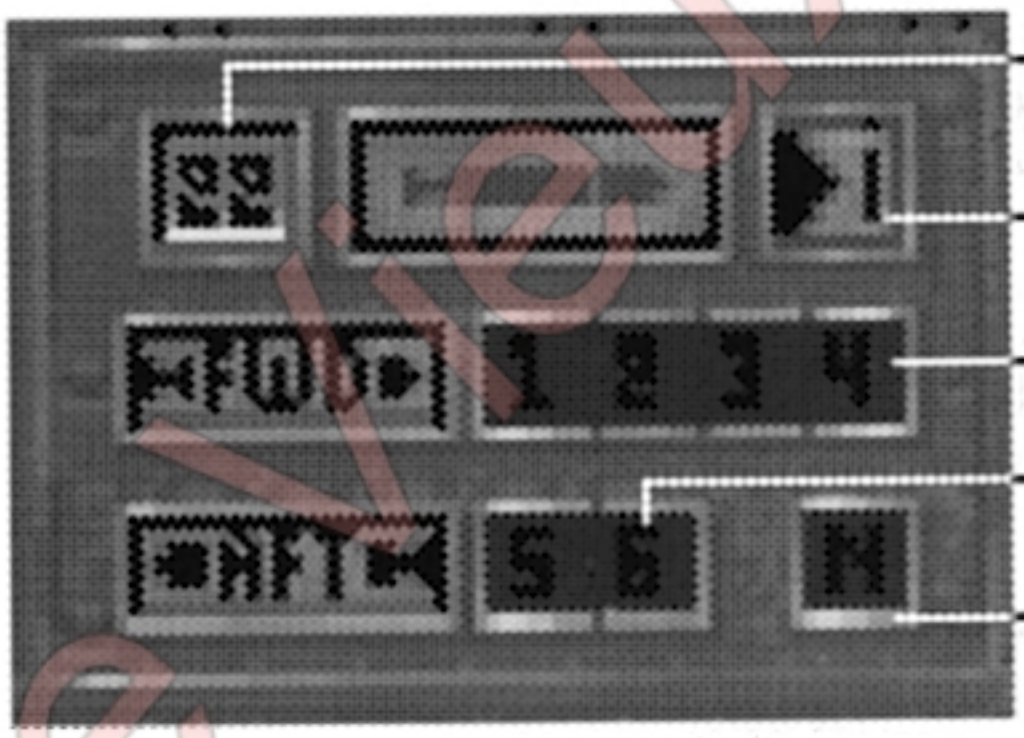
bon moyen de recharger les batteries ou de traverser de grandes distances sans trop épuiser les batteries. Le bruit des moteurs Diésel rend, cependant, le sous-marin relativement vulnérable aux destroyers.

Indicateur Métox/Naxos



L'Indicateur METOX (ou à partir de 44, **NAXOS**) clignotera chaque fois que le sous-marin est balayé par le RADAR Allié. Ces mécanismes fonctionnaient essentiellement comme les détecteurs RADAR automoteurs d'aujourd'hui. Quand cet indicateur s'allume, le sous-marin est en danger d'attaque immédiate. METOX fut introduit en 1942 et remplacé en 1944 par NAXOS, après que le radar centimétrique des Alliés ait rendu METOX inefficace.

Groupe de Commandes des Torpilles



Le **Groupe de Commandes des Torpilles** permet à l'utilisateur de sélectionner, de calculer des solutions servant à faire feu (guidage) et de lancer les torpilles.

La fenêtre numérique indique le nombre de torpilles restantes à un moment donné. Le nombre comprend les torpilles chargées dans les tubes avant et arrière.

Quand vous cliquez sur l'icône de calcul de guidage (solution de tir) pendant que la cible la plus proche est alignée à deux

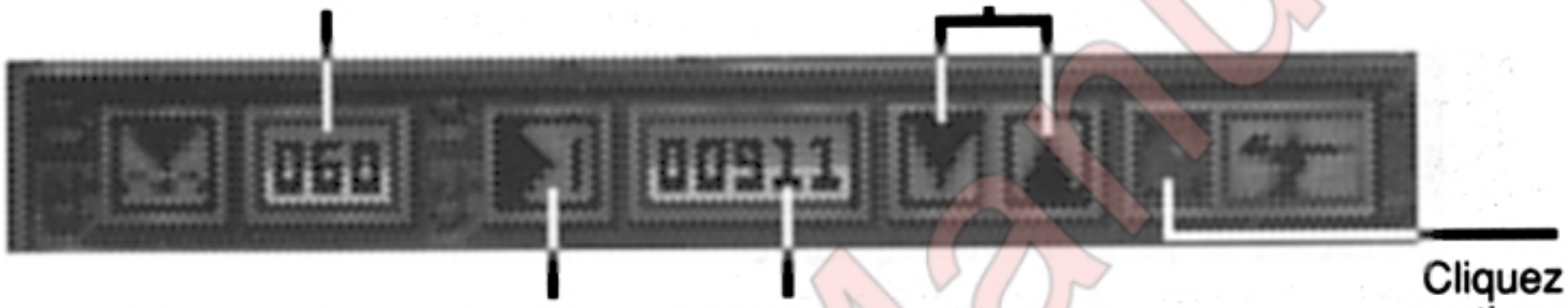
degrés par rapport au réticule de visée, le mécanisme de guidage gyroscopique de la torpille sera réglé pour guider la torpille en conséquence. Une fois le guidage calculé, l'icône clignotera pour indiquer que la torpille sera lancée avec guidage. Le calcul de guidage sera maintenu pendant 12 secondes ou jusqu'à ce qu'une torpille soit lancée. L'utilisation du calcul de guidage est très efficace si le navire qui a été repéré continue sur le même cap pendant le temps de lancement des torpilles. Cependant, si le navire cible changeait de direction -ceci est possible si la trajectoire du navire cible est en Zigzag- il serait alors préférable que le capitaine repère et guide la torpille visuellement en utilisant le réticule du périscope et son intuition.

En cliquant sur n'importe quelle icône des tubes avant ou arrière, vous lâchez la torpille correspondante. Une fois une torpille lancée, les autres torpilles mettent un certain temps pour être rechargées dans le tube. Les torpilles ont une portée de direction de + ou - 90 degrés. Ainsi, les torpilles lancées des tubes avant peuvent couvrir les 180 degrés avant et celles lancées des tubes arrière peuvent seulement couvrir les 180 degrés de l'arrière du navire.

Le leurre générateur de bruit ou Pillenwerfer peut être déployé pendant les manœuvres de fuite. Si le sous-marin est pris en chasse par les destroyers, le capitaine pourrait choisir de naviguer avec des moteurs très silencieux, de lâcher des générateurs de bruit et de tourner brusquement. Les images sonores "claires" du générateur de bruit pourraient tromper l'ennemi qui se mettrait alors à les poursuivre, au lieu de poursuivre la vraie cible. Les Pillenwerfers furent disponibles dès 1942.

• Clavier - Les torpilles avant peuvent être lancées en appuyant sur "**Ctrl F**" et les torpilles arrière en appuyant sur "**Ctrl A**". Les générateurs de bruit peuvent être lancés en appuyant sur "**Ctrl N**". Le calcul du guidage se fait en appuyant sur "**Ctrl M**".

Indicateur de Profondeur de Fond / Groupe de Commandes du Canon de Pon

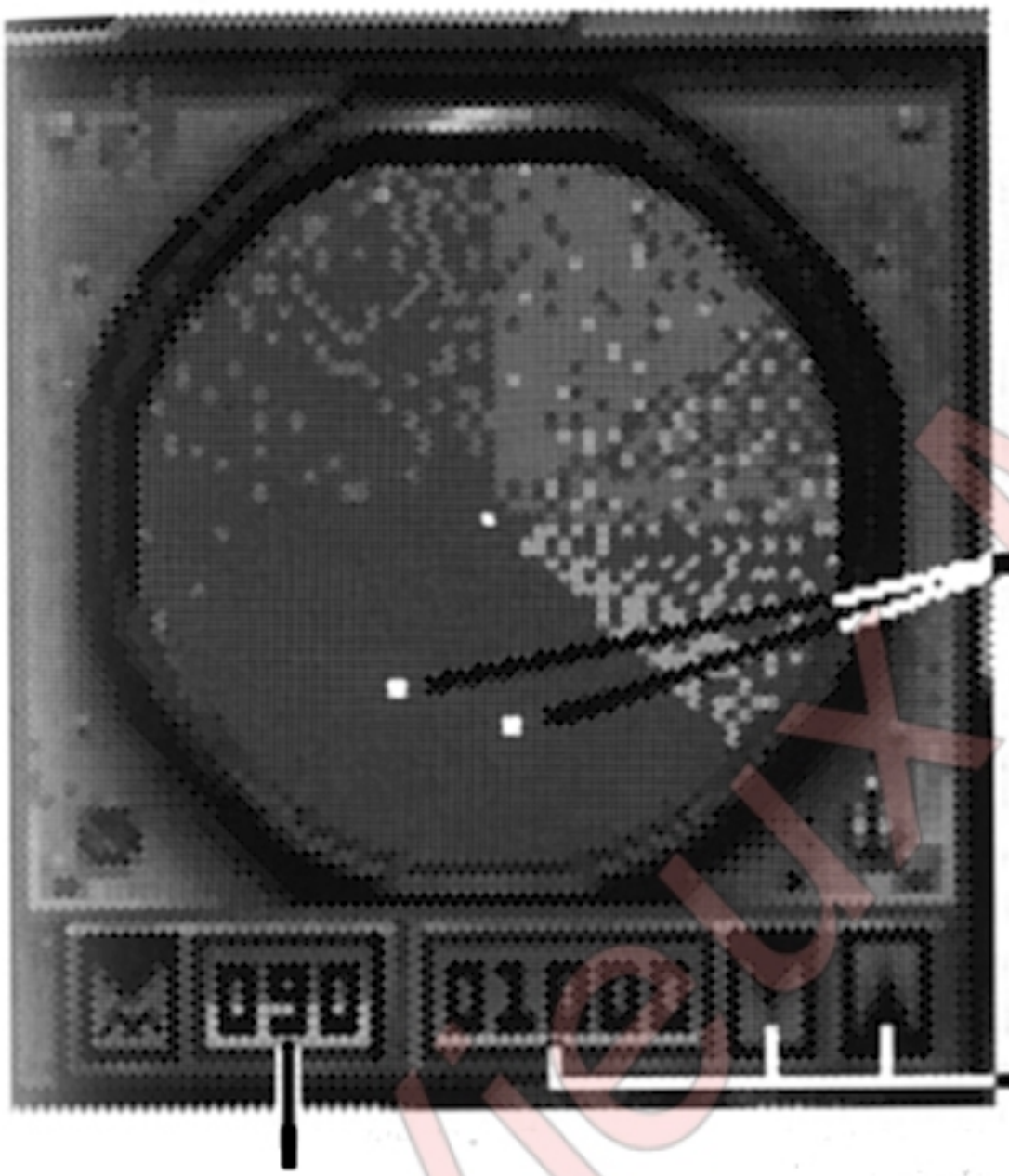


En cliquant sur l'**Icône de Réglage de la Portée du Canon** pendant que le navire cible est aligné dans la croix du réticule ou est généralement centré sur l'écran, la portée du navire-cible sera affichée en mètres sur la **Fenêtre de l'Indicateur de Portée du Canon**. Le nom du navire dont la portée est affichée apparaîtra simultanément sur la **Fenêtre d'Affichage de Texte**. La portée ainsi obtenue est automatiquement transmise au mécanisme de pointage du canon de pont. Vous pouvez alors faire feu avec le **Canon de Pont** en cliquant sur l'**Icône du Canon**. La plupart du temps, cette portée est très précise mais le pointage du canon peut être ajusté davantage en cliquant sur les **Commandes d'Ajustement du Pointage**. Le mécanisme de calcul de portée peut également être utilisé pour obtenir des informations sur la portée et l'identification de tout navire centré sur le réticule de visée.

• Clavier - Le réglage de portée de canon se fait en appuyant sur "**R**". Pour faire feu avec le canon de pont, appuyez sur "**G**". Le canon peut être ajusté vers le haut en appuyant sur "**E+**" et vers le bas en appuyant sur "**E-**".

Affichages et Commandes du Destroyer

RADAR



L'affichage RADAR a été installé sur les destroyers Alliés au début de 1942.

Des "blips" (points lumineux) avertissent des contacts en surface. Position par rapport au cap de votre navire.

Portée et ajustement du RADAR (en mètres)

Nombre de mètres restants avant d'atteindre le fond.

Le RADAR n'apparaît que sur les navires dont la mission se déroule à partir de 1942 (autrement, une plaque métallique recouvre la zone dans laquelle devrait se trouver le RADAR). La portée du RADAR s'améliore aussi dans les dernières années de la guerre. Le RADAR peut être très utile pour repérer les sous-marins ou même leur schnorchel ou périscope, surtout vers la fin de la guerre. Les couleurs d'affichage des blips de RADAR correspondent à celles de la **Carte Tactique** décrites auparavant.

Sur la base de l'affichage du RADAR, **l'Indicateur de Portée du Radar** indique la portée à laquelle est réglée l'unité. Cette portée peut être ajustée en cliquant sur les flèches d'ajustement de la portée comme décrit dans la figure ci-dessus.

• En cliquant sur l'icône de la flèche 'Haut', vous augmentez la portée de l'Affichage du RADAR. En cliquant sur l'icône de la flèche 'Bas', vous diminuez la portée de l'Affichage du RADAR.

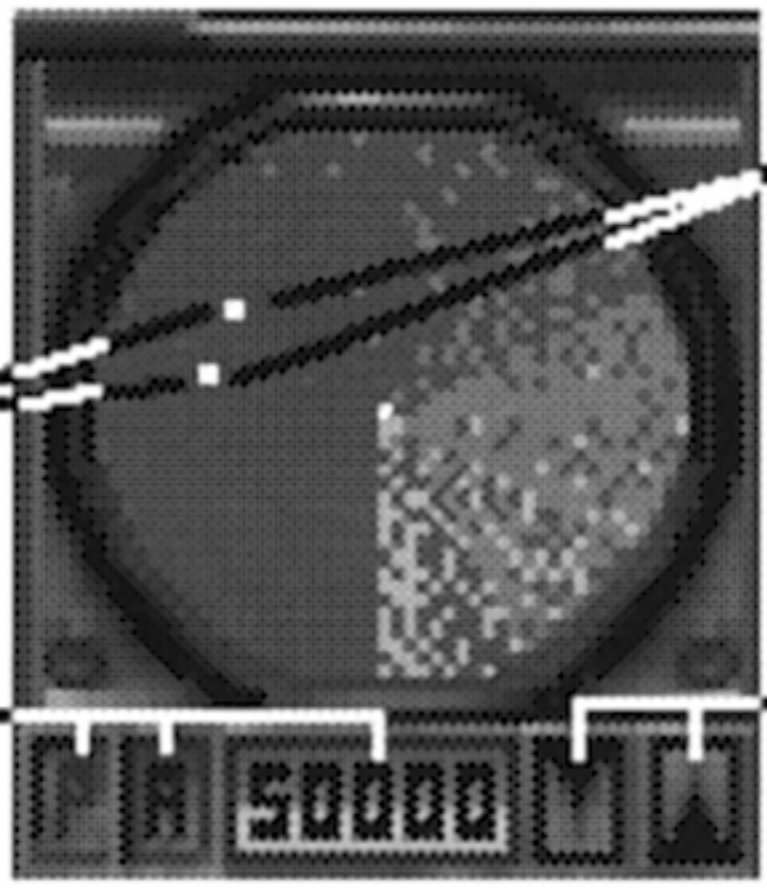
• Clavier - La portée d'affichage du RADAR peut être ajustée vers le haut en appuyant sur "Q +" et vers le bas en appuyant sur "Q -".

Indicateur de Profondeur de Fond

La Fenêtre de l'Indicateur de Profondeur est également située sur la base de l'affichage du RADAR. Les navires affichent continuellement la profondeur de fond (du niveau de la mer au fond) sur la **Fenêtre de l'Indicateur de Profondeur**. Le capitaine du destroyer peut utiliser ces données pour estimer la profondeur de détonation à laquelle il faudra placer les grenades sous-marines.

SONAR Actif
SONAR Passif (Hydrophone)

L'affichage du SONAR deWolfpack est en fait le résultat de deux instruments qui se combinent en un seul. Le rendement du SONAR Passif est toujours affiché sur l'affichage du SONAR. Le rendement du SONAR Actif est superposé sur le même affichage chaque fois que l'on clique sur le sélecteur Actif (voir photo ci-dessus).



Les "Blips" Actifs et Passifs se superposent sur le même affichage.

Les "Blips" indiquent les contacts. La position est relative au cap de votre navire.

Sélecteur/ indicateur de SONAR Actif ou Passif. selector/indicator

Ajustement de la portée du SONAR (en yards).

- Sur la base de l'affichage du SONAR, l'**Indicateur de Portée du SONAR** affiche la portée à laquelle est réglée l 'unité. Cette portée peut être ajustée en cliquant sur les flèches d'ajustement de portée comme indiqué dans la figure précédente.

- Clavier - La portée d'affichage du SONAR peut être ajustée vers le haut en appuyant sur "**K +**" et vers le bas en appuyant sur "**K-**"

Le SONAR passif, appelé hydrophone, est toujours allumé. Il peut détecter le bruit de tout navire qui se déplace à la surface en utilisant un moteur à turbines ou Diésel. La principale faiblesse de l'hydrophone réside dans le fait que, si vos moteurs sont allumés ou si le sous-marin marche avec un moteur électrique silencieux, vous ne détecterez probablement aucun des bruits légers.

SONAR Actif

Le SONAR actif est le vrai SONAR. Ce mécanisme fonctionne en générant des "pings" sonores qui rebondissent des cibles métalliques comme les sous-marins. En mesurant le temps que met l'écho d'un "ping" pour revenir au navire, on peut estimer la position d'un sous-marin. Le SONAR Actif fonctionne dans la plupart des conditions mais les probabilités de détecter un sous-marin se trouvant sous l'eau sont différentes suivant la distance de la cible. Au-delà d'une certaine portée, la probabilité de détecter quoi que ce soit diminue.

Portée en yards	**Probabilité d'un retour**
0-100	5%
250-500	25%
500-750	50%
750- 1000	75%
1000-1250	50%
1250-1600	25%

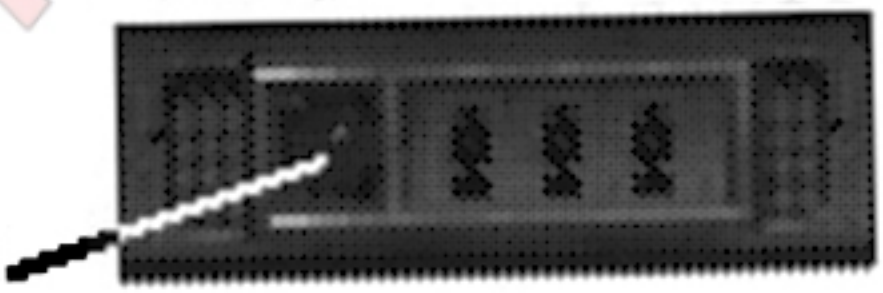
Si plusieurs destroyers sont en train de "pinger" la même cible, la probabilité de détection visuelle de la cible augmente. La probabilité de détection sonore de la cible diminue avec la profondeur de la cible.

L'inconvénient majeur dans l'utilisation du SONAR actif est que les sous-marins-cibles peuvent aussi entendre le "ping" (en général à une portée plus grande que la portée à laquelle ils peuvent être détectés) et ils peuvent décider de s'enfuir. Un capitaine devrait utiliser le SONAR Actif de manière judicieuse.

- Le SONAR Actif peut être sélectionné à partir de l'année 1943, en cliquant sur l'icône "**A**" (voir auparavant). Quand le SONAR Actif est utilisé, l'hydrophone passif continue à être opérationnel et son rendement recouvre la même face de l'instrument.

- Clavier - Appuyez sur "**Ctrl S**" pour permuter le SONAR Actif En/Hors Fonction (l'année doit être 1943 ou plus).

Hedgehogs



Cliquez ici pour lancer des Hedgehogs (mortiers orientés vers l'avant).

Les mortiers à faussets tirant vers l'avant : "Hedgehogs" furent disponibles en 1940. Avant cette date, leur emplacement sur l'écran sera occupé par une grille métallique. Contrairement aux grenades sous-marines, les hedgehogs explosent au contact du sous-marin, ce qui élimine le besoin de régler la profondeur de détonation. Ils font feu selon une forme de 130 yards de circonférence, 200 yards devant le destroyer.

- Les Hedgehogs sont lancés en cliquant sur l'icône du Hedgehog. L'indicateur s'allume chaque fois que l'arme est chargée et disponible.

- Clavier - Les Hedgehogs sont lancés en appuyant sur "**H**".

Le Vieux Manuel

Canons de Pont



• La portée d'une cible peut être réglée en cliquant sur l'**Icône de Réglage de Portée du Canon** pendant que le navire-cible est aligné dans la croix du réticule. La portée du navire-cible sera affichée en mètres sur la **Fenêtre de l'Indicateur de Portée du Canon**, et le nom du navire dont la portée est déterminée sera affiché simultanément sur la **Fenêtre d'Affichage de Texte**. *La portée résultant de cette action est automatiquement transmise au mécanisme de pointage du canon de pont.* Vous pouvez alors tirer avec le canon de pont en cliquant sur l'**Icône du Canon.** La plupart du temps, cette portée est très précise mais vous pouvez ajuster encore plus le pointage du canon en cliquant sur les **Commandes d'Ajustement du Pointage**. *Le mécanisme de réglage de la portée du canon peut aussi être utilisé pour fournir des informations sur la portée et l'identification de tout navire centré sur le réticule de visée.*

- Clavier - Vous pouvez régler la portée du canon de pont en appuyant sur "**R**". Le pointage peut être ajusté vers le haut ou vers le bas en appuyant sur "**E +**" ou "**E -**" respectivement.

Grenades Sous-Marines

• Vous pouvez lâcher les grenades sous-marines à partir de l'arrière des destroyers en cliquant sur **le Bouton Feu des Grenades Sous-Marines** (ci-dessus). Notez qu'en cliquant sur le bouton alternatif, vous lancez une salve de 4 grenades

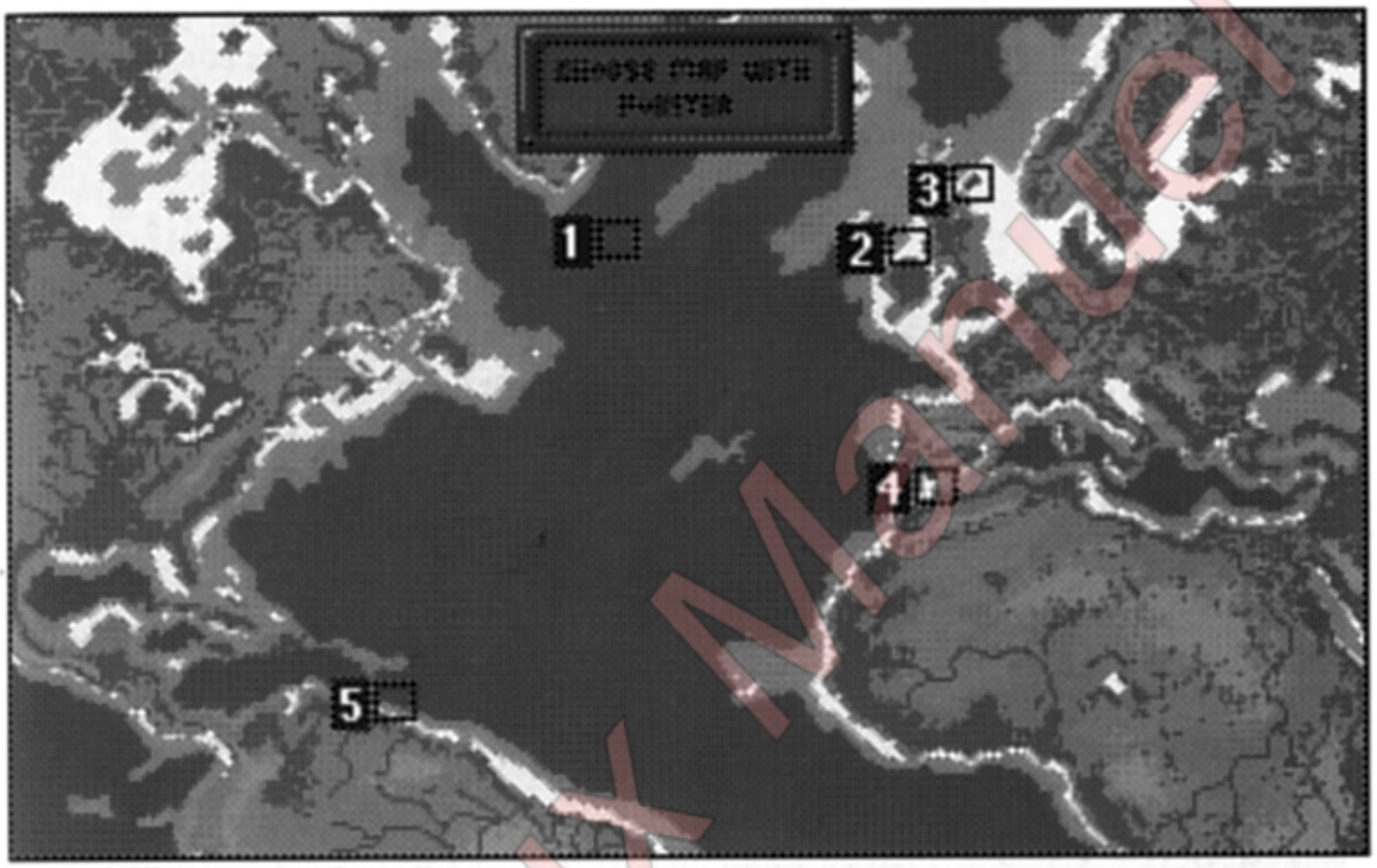
sous-marines. Vous devriez régler la profondeur de détonation avant de lâcher les grenades sous-marines. Vous estimez la profondeur de détonation des grenades par un procédé de tâtonnements. Les grenades devraient être réglées de façon à exploser au-dessus du fond de la mer (voir L'Indicateur de Profondeur de Fond auparavant). Un sous-marin que l'on voit plonger sera relativement près de la surface. Une explosion se produisant à 25 yards d'un sous-marin fera couler ce sous-marin. Les explosions se produisant à des distances plus éloignées occasionneront moins de degâts. Les explosions de grenades sous-marines causeront également une perte de contact des SONARS actifs comme passifs pendant un certain temps.

• Clavier - Appuyez sur "C" pour lâcher une grenade sous-marine, sur "C" suivi de "Del" pour lâcher une salve de 4 charges sous-marines. Appuyez sur "J+" ou "J-" pour augmenter ou diminuer la profondeur de détonation des grenades sous-marines.

Créer ou Modifier une Mission

Carte Principale et rectangles de sélection associés.

La Carte Principale donne une vue générale de l'Atlantique Nord. Sur la Carte Principale, les rectangles de sélection indiquent les zones de jeu disponibles qui peuvent être sélectionnées par le joueur. Pour faire la sélection : soit vous cliquez sur le rectangle approprié, soit, pour la version PC, vous vous déplacez sur les rectangles de sélection en appuyant sur la touche 'tab' et vous appuyez sur 'enter' pour accepter la sélection. L'une ou l'autre de ces opérations chargera la carte sélectionnée en mémoire, remplaçant ainsi la Carte Principale et lançant la phase initiale qui consiste à établir le scénario.



1. Atlantic Gap 2. Manche Nord
3. Scapa Flow 4. Gibraltar 5. Les Caraïbes

Construction Set
(Jeu de Construction)

Les joueurs peuvent établir leurs propres missions ou modifier des missions qui ont été sauvegardées et non bloquées en utilisant le **Jeu de Construction**.

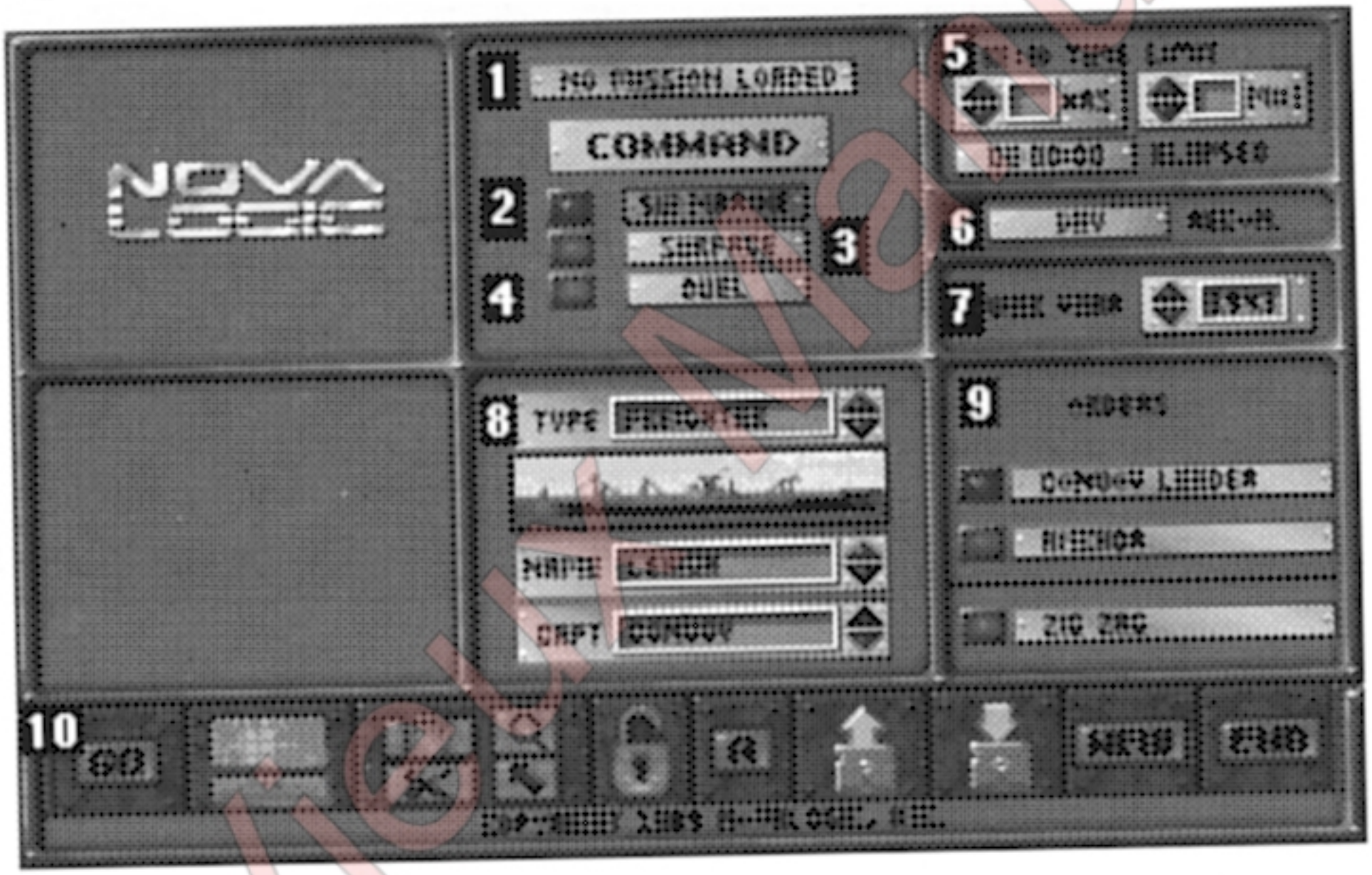
L'écran **Jeu de Construction** permet au(x) joueur(s) de sélectionner la manière dont le jeu doit être établi. Les choix sont les suivants :

1. **Nom de la Mission**
C'est le nom de la mission qui est actuellement chargée.

2. **Sous-marin**
Vous jouez le rôle du Capitaine de Wolfpack et commandez plusieurs sous-marins allemands (U-Boats) : sous-marins IX, sous-marins XXI et un sous-marin de réapprovisionnement

(Milk Cow). Votre mission principale est de couler autant de tonnage Allié que possible et/ou d'empêcher le convoi d'atteindre sa destination finale. L'ordinateur joue le rôle du Capitaine du Destroyer de Convoi.

Clavier - Appuyez sur "**Ctrl S**"



Surface

Vous jouez le rôle du Capitaine du Destroyer de Convoi, vous commandez les destroyers, les tankers et les cargos. Votre mission principale est de défendre le convoi contre les sous-marins allemands. L'ordinateur joue le rôle du Capitaine de Wolfpack.

Equivalent du clavier - Appuyez sur "**Ctrl D**"

4. **Duel** L'un des joueurs joue le rôle du Capitaine Wolfpack, l'autre celui du Capitaine du Destroyer de Convoi. Le temps imparti à chaque joueur est définissable par l'utilisateur et l'ordinateur permet successivement à chaque joueur de prendre son tour. Le temps accordé pour chaque tour est établi individuellement au moment où l'on organise le jeu.

Clavier - Appuyez sur "**Ctrl B**"



Lorsque l'on choisit le mode répartition de temps **Duel** (mode deux joueurs), il est ensuite demandé aux deux joueurs de choisir la flotte qu'ils vont commander (**Command Toggle ou Permutation de Commandes**). En cliquant sur **4A**, on sélectionne le camp qui commence. Pendant le jeu, l'ordinateur enregistre le temps accordé à chaque joueur et il opère le changement de camp au bon moment. Un avertissement est donné dans le **Cadre d'Affichage de Texte** 30 secondes avant que le changement n'ait lieu.

Clavier - "**F**"

En **Mode Duel**, chaque joueur établit individuellement la durée de son tour en cliquant sur les icônes-flèches Haut/Bas correspondantes, comme indiqué en **4B**.

Clavier - Pour le joueur 1 : appuyez sur "**Tab +**" pour augmenter la durée de son tour, appuyez sur "**Tab -**" pour diminuer la durée. Le joueur 2 obtiendra le même résultat en appuyant sur "**Caps Lock +**" et "**Caps Lock -**".

Dans les versions Atari ST et Amiga Commodore, "**Caps Lock+**" est remplacé par "**Alt Tab+**" tandis que "**Caps Lock-**" est remplacé par "**Alt Tab-**"

5. **Limite du Temps de Mission**
Les missions peuvent être accomplies avec ou sans limite de temps. En cliquant sur l'Icône de **Limite du Temps de Mission**, on passe de : limite de temps à : pas de limite de temps. Si une limite de temps a été choisie, le temps souhaité sera établi en cliquant sur les icônes des flèches Haut/Bas correspondantes.

Clavier - Appuyez sur "**Ctrl L**" pour passer de : limite de temps à : pas de limite de temps. Appuyez sur "**[**" et "**]**" pour augmenter ou diminuer les heures de jeu. Appuyez sur "**Ctrl +**" et "**Ctrl -**" sur votre ST/Amiga pour augmenter ou diminuer les minutes de jeu.

6. **Recon (Reconnaissance)**
Ce mode détermine les règles qui régissent l'affichage des navires sur les **Cartes Tactiques** et **Stratégique**s pendant le jeu. Cliquez sur 6 pour vous déplacer dans les trois modes suivants :

Day Mode (Mode Diurne)
a) La Carte indique tous les navires de votre camp.
b) La Carte indique tout bateau ennemi dont la présence est déterminée par vos senseurs SONAR et RADAR.
c) La Carte indique les navires ennemis qui peuvent être détectés visuellement (cf la table des distances, *appendice xx*).
d) La Carte indique l'emplacement de tous les navires ennemis qui ont été observés par d'autres navires de votre camp et leur position est transmise par radio à votre navire actuel.

Night Mode (Mode Nocturne)
a) Mêmes règles qu'en **Mode Diurne** mais la visibilité étant réduite, les sous-marins sont favorisés, tout particulièrement avant l'introduction du RADAR en 1942.

Aerial Mode (Mode Aérien)
a) Indique tous les navires de chaque camp. C'est un moyen simple de s'orienter pour le nouveau joueur.

Clavier - Appuyez sur "Ctrl R" pour vous déplacer entre les trois choix.

Le Manuel

7. **L'année de la Guerre**
Cliquez sur les flèches indicatrices Haut/Bas correspondantes pour établir l'année de conflit pour la mission. L'année de la guerre peut être comprise entre 1939 et 1945. Les navires dépendent de l'armement et des senseurs de la période. L'année de la guerre est très importante pour la mission puisqu'elle détermine quel camp a l'avantage technologique et donc la meilleure chance de gagner. Les années entre 1939 et 1942 étaient de bonnes années pour les sous-marins allemands, les Alliés n'avaient pas encore perfectionné leurs RADAR et SONAR, et leur stratégie anti-sous-marins n'était pas encore complètement développée. Par conséquent, lors d'une attaque de nuit, les sous-marins pouvaient faire surface au milieu d'un convoi et tirer à volonté, bénéficiant d'une quasi-impunité.

De 1943 à l945, les choses changèrent de manière draconienne. Les progrès des Alliés en ce qui concerne la technologie de détection (RADAR et SONAR) ainsi que pour les armes telles que les grenades sous-marines améliorées et les mortiers Hedgehog permirent d'atteindre un taux de destruction de 96 % sur les sous-marins. Intérêt supplémentaire pour le joueur de sous-marin : le choix de1945 comme année de la guerre permet l'utilisation des sous-marins de type XXI dans le jeu. Bien qu'il n'y avait que 12 sous-marins de type XXI en service à la fin de la guerre, ces sous-marins améliorés étaient opérationnels à des profondeurs plus grandes, pouvaient rester indéfiniment immergés et étaient rapides sous l'eau. Si le type XXI avait été déployé en plus grand nombre plus tôt, cela aurait changé les données de la Bataille de l'Atlantique.

Clavier - Appuyez sur "**Y+**" (haut)/"**Y-**" (bas)

8. **Sélection des navires**
Les Icônes de Sélection des Navires peuvent être facilement manipulées pour disposer les navires avant de les indiquer sur la **Carte de Mission**. Il y a six types de navires différents : les Destroyers, les Cargos, les Tankers, les Sous-marins de Type IX, les Sous-marins de Type XXI, les Sous-marins de Type VII et les Sous-marins Milk Cow. Chacun de ces navires a une série d'ordres de mission qui lui est associée. Le type de navire peut être sélectionné en cliquant sur les icônes des flèches de la case supérieure (au-dessus de l'image du navire). Des clics successifs permettent de se déplacer entre les différents types de navires disponibles. En

cliquant dans le cadre qui se trouve au-dessous de l'image du navire, vous vous déplacez entre les navires disponibles du type en question. Les capitaines des navires sont sélectionnés par les **Flèches de Sélection de Capitaine**. Les capitaines ont des personnalités différentes et utilisent des techniques de combat différentes. Il est important de prendre ceci en considération lorsque vous choisissez un capitaine. Reportez-vous à la **Section Personnalités des Capitaines** ci-après pour avoir une description plus approfondie de ces caractéristiques.

Clavier - Appuyez sur "**Ctrl T**" pour vous déplacer entre les types de navires. Appuyez sur "**Ctrl N**" pour vous déplacer entre les noms de navires et appuyez sur "**Ctrl C**" pour sélectionner les noms des capitaines

9. **Sélecteur d'Ordres**

Le Sélecteur d'Ordres aux Navires est situé dans le tiers le plus à droite de la **Zone de Dialogue de Sélection des Navires**. En cliquant sur les sélections individuelles, vous donnez à un navire particulier une série globale d'ordres qui seront suivis dans la plupart des cas. Les ordres choisis peuvent être modifiés au cours du jeu grâce aux **Boutons de Sélection d'Ordres** accessibles à partir de la **Carte Stratégique** (voir ci-dessus), les ordres peuvent aussi être complètement annulés par le **Mode Contrôle de l'Utilisateur**. Les ordres disponibles correspondent à chaque type de navire. Une fois que le contact est établi avec l'ennemi, les capitaines de destroyers et de sous-marins adopteront leur propre stratégie et ne tiendront pas compte des ordres sélectionnés. Les capitaines "**By The Book" (A la Lettre)** (voir ci-après) sont des exceptions qui ne s'écarteront des ordres en aucun cas. Ces capitaines sont utiles en tant que capitaines de 'Milk Cow', capitaines de navires endommagés que vous souhaitez peut-être garder à distance pour des raisons de score ou navires de réserve que vous ne voulez pas engager au combat.

Clavier - Pour les différents types de navires, les différents ordres peuvent être sélectionnés en appuyant sur les touches indiquées ci-dessous :

Merchants (Navires Marchands)

Chef de Convoi/Suivre le Convoi	'1'
Ancrer	2'
Zig/Zag	'3'

Destroyers

Patrouille de l'Océan	'1'
Patrouille de Convoi	'2'
Ancrer	3'
Zig/Zag	'4'

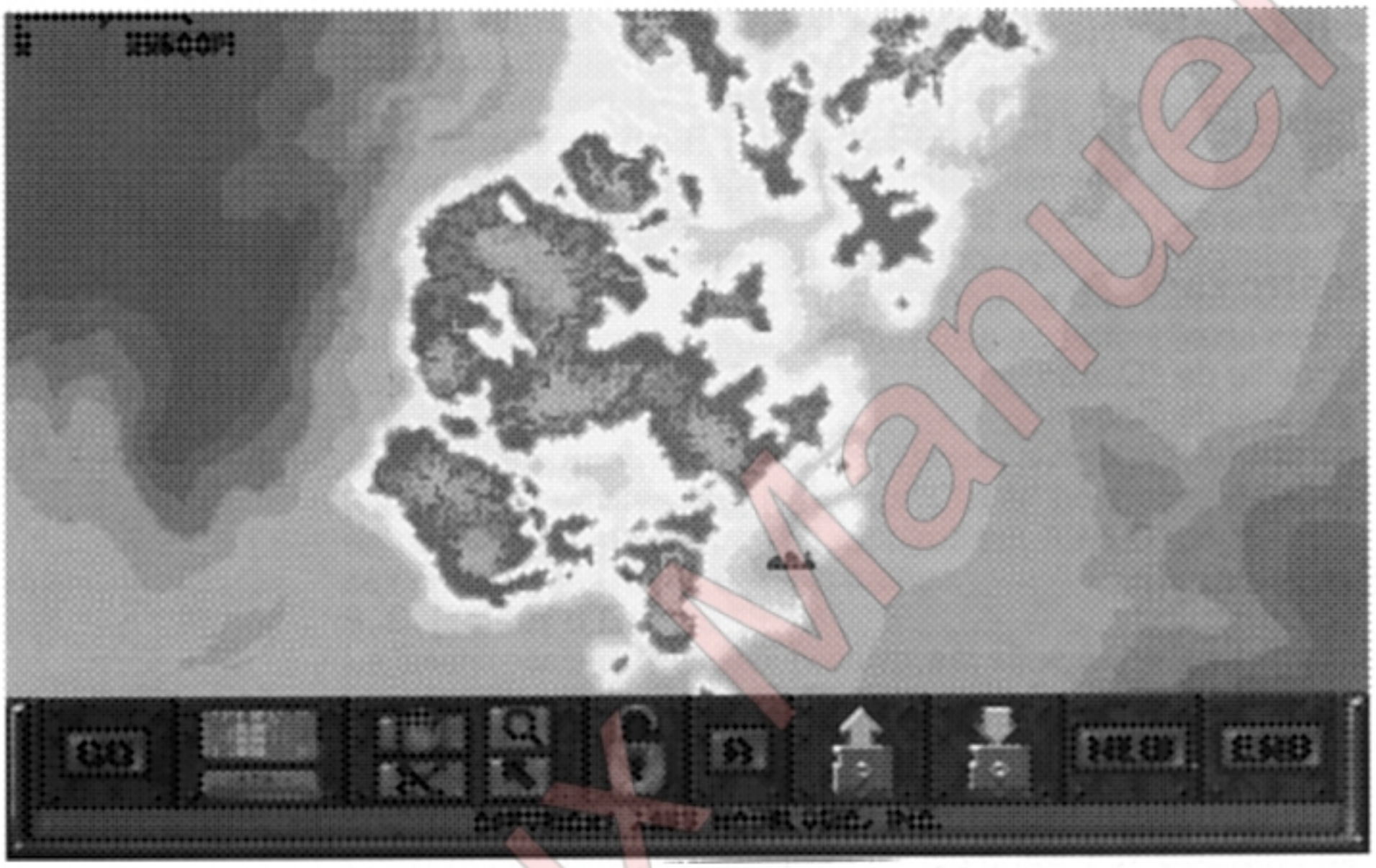
Sous-marins

Patrouille de l'Océan	'1'
Ancrer	2'
Faire surface	3'
Profondeur de périscope	'4'
Profondeur maximale	'5'

Une fois que vous avez sélectionné **Type, Nom** et **Capitaine** d'un navire, vous êtes prêt à les indiquer sur la **Carte de Mission.** Si la mission est d'avoir un convoi, la chose la plus sensée à faire est de choisir un cargo en premier puisque le premier navire marchand que vous sélectionnez aura son **Chef de Convoi** sélectionné, tous les autres membres du convoi suivront automatiquement ce navire tout au long du jeu. Cela peut également être une bonne idée de sélectionner **Zig/Zag**. Il sera ainsi plus difficile de toucher le convoi tout entier avec des torpilles



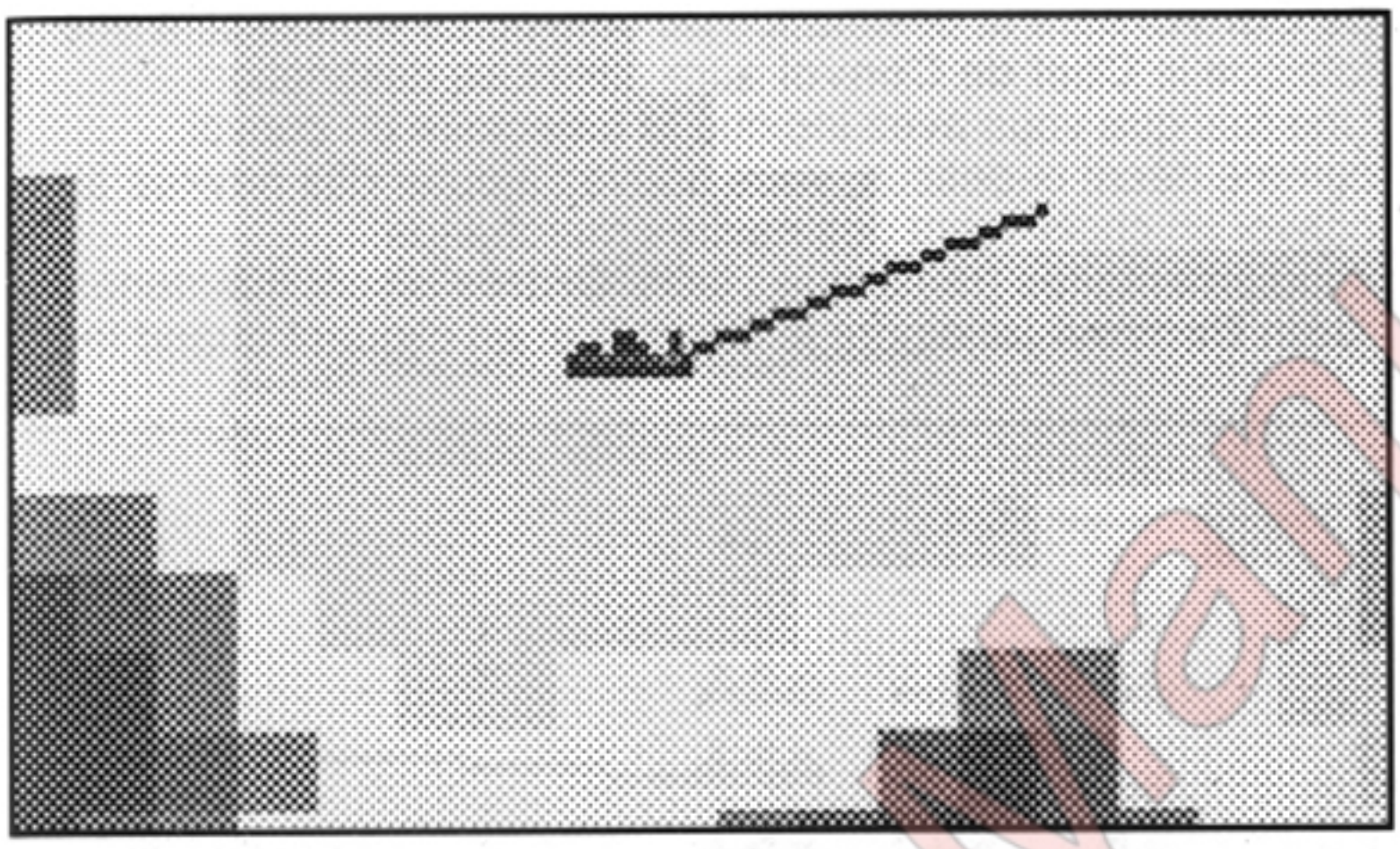
Cliquez sur l'icône-navire sur l'**Ecran de Commande**, et votre curseur prendra la forme de l'icône en plus petit. La **Carte de Mission** remplacera maintenant la partie du haut de l'écran **Jeu de Construction.**



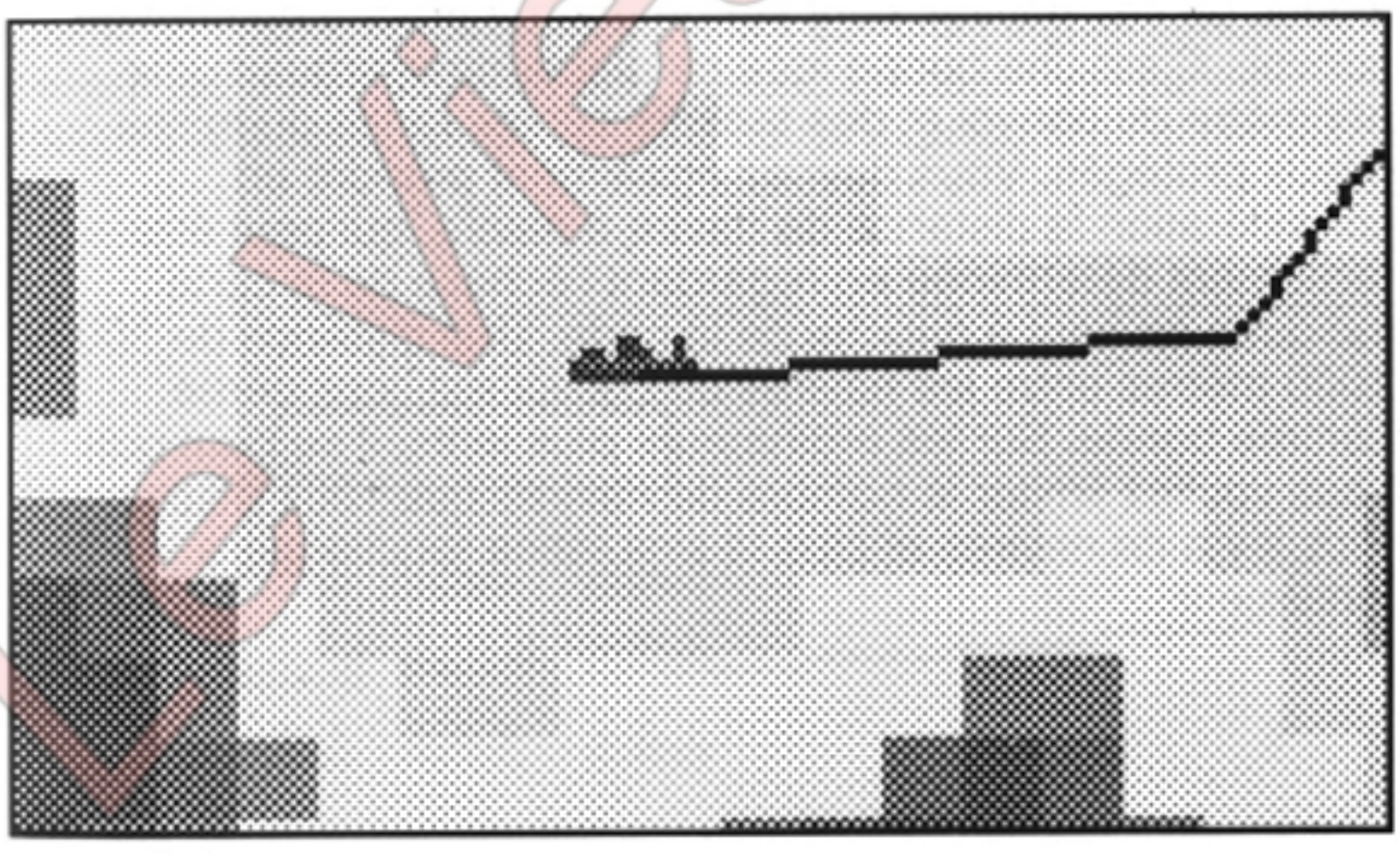
L'échelle de la **Carte de Mission** est indiquée en mètres dans la partie supérieure gauche de la carte. A ce stade, il est courant de vouloir agrandir la carte avec le plus grand grossissement possible. Vous pouvez le faire en appuyant sur "**Alt+**".

Vous remarquerez que l'échelle de la carte au coin supérieur gauche est modifiée en conséquence. *A tout moment pendant ce procédé, vous pouvez appuyer sur "+"ou "-"`pour agrandir ou réduire la taille de la carte. En appuyant sur "**Alt+**" ou sur "**Alt-**"vous obtenez l'échelle maximum ou minimum.*

Le Manuel



Placez le curseur de votre navire sur la zone d'où vous voulez que votre convoi parte. Cliquez sur le bouton : l'icône-navire est maintenant rattachée à la carte, le curseur est à présent à l'extrémité d'une ligne "élastique" dont l'autre extrêmité est rattachée à l'icône-navire. *En appuyant sur la touche "Esc" à tout moment du procédé, vous effacez tout bateau qui a été placé en partie.*



En cliquant tour à tour sur d'autres emplacements de la carte, vous pouvez définir jusqu'à 9 destinations supplémentaires. Vous pouvez également arrêter avant 9 en appuyant sur le bouton alternatif. La dernière destination établie pour le **Chef**

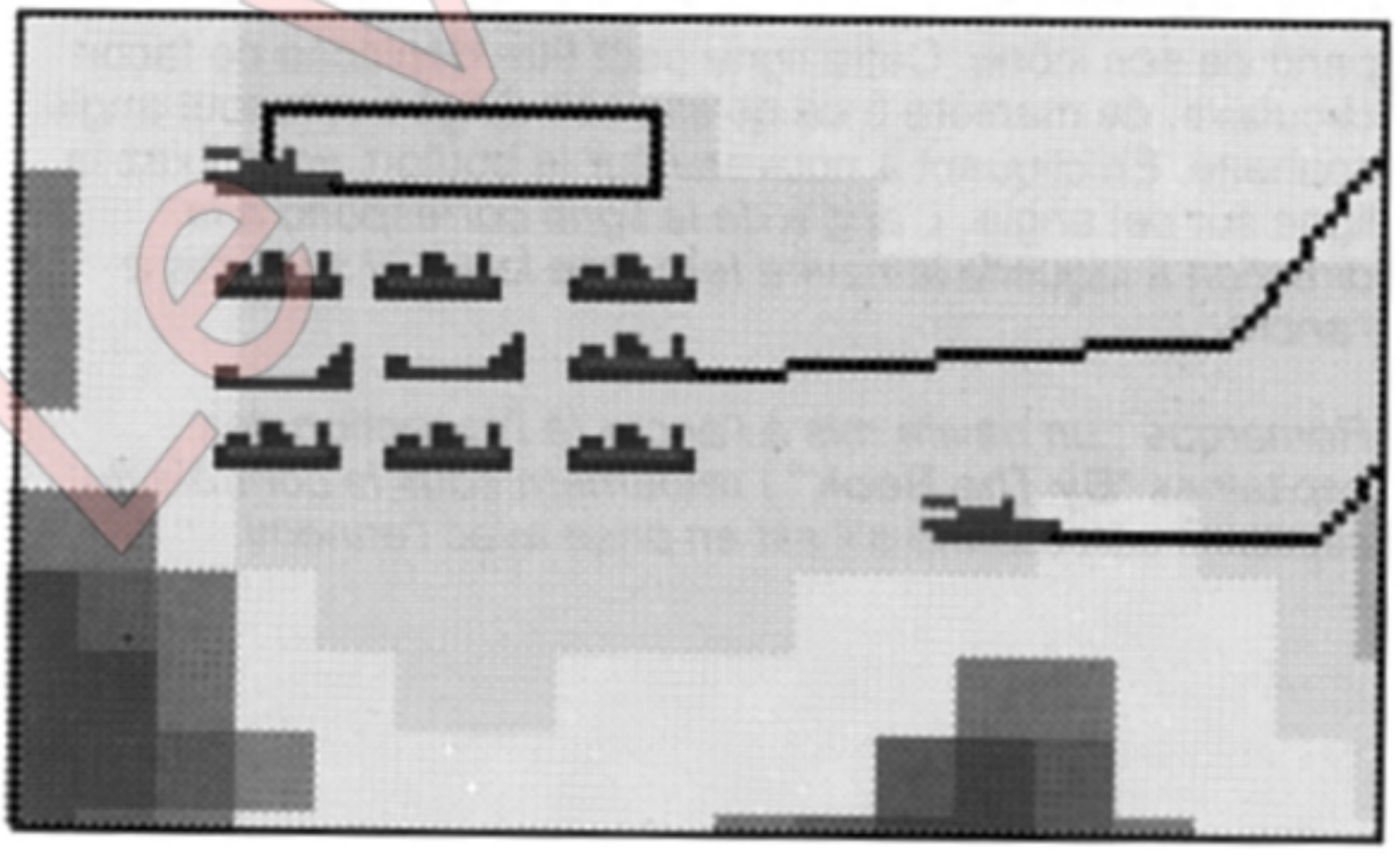
de Convoi sera la destination du convoi. Le jeu cessera une fois que le **Chef de Convoi** aura atteint sa destination.
Une fois que vous avez indiqué la trajectoire du convoi comme décrit ci-dessus, vous pouvez ajouter des navires au convoi en choisissant des navires marchands supplémentaires (remarque : leurs **Ordres** disent maintenant "**Join Convoy**" [rejoindre le convoi]) et en cliquant quand les



icônes de ces navires sont sur un endroit proche du chef de convoi. C'est une bonne idée de placer des cargos sur le périmètre du convoi et des tankers sur les rangs du milieu mieux protégés. Vous devriez également prendre en considération la distance de navire à navire, qui peut être facilement déterminée en regardant l'échelle de la carte indiquée en haut à gauche de la carte. Une distance de 300 à 1000 mètres entre les navires du convoi est considérée comme bonne. Sur les ordinateurs plus lents, il se peut que vous vouliez limiter le nombre de navires que vous placez. Plus il y a de navires et plus la simulation fonctionnera lentement.



Une fois que vous avez placé les navires marchands, vous pouvez placer les destroyers. Les destroyers peuvent être établis de deux façons différentes : **Patrouille d'Océan** et **Patrouille de Convoi.** Si vous sélectionnez une Patrouille d'Océan à partir des **Boutons de Sélection d'Ordres**, les étapes sont établies de la même façon que ci-dessus. Le destroyer se déplacera indépendamment du convoi et suivra sa propre série d'étapes. Si la première étape est proche de la dernière étape, l'ordinateur émettra alors un signal sonore et reliera les trajectoires en une boucle. Le destroyer suivra maintenant cette boucle jusqu'à ce qu'il rencontre l'ennemi.

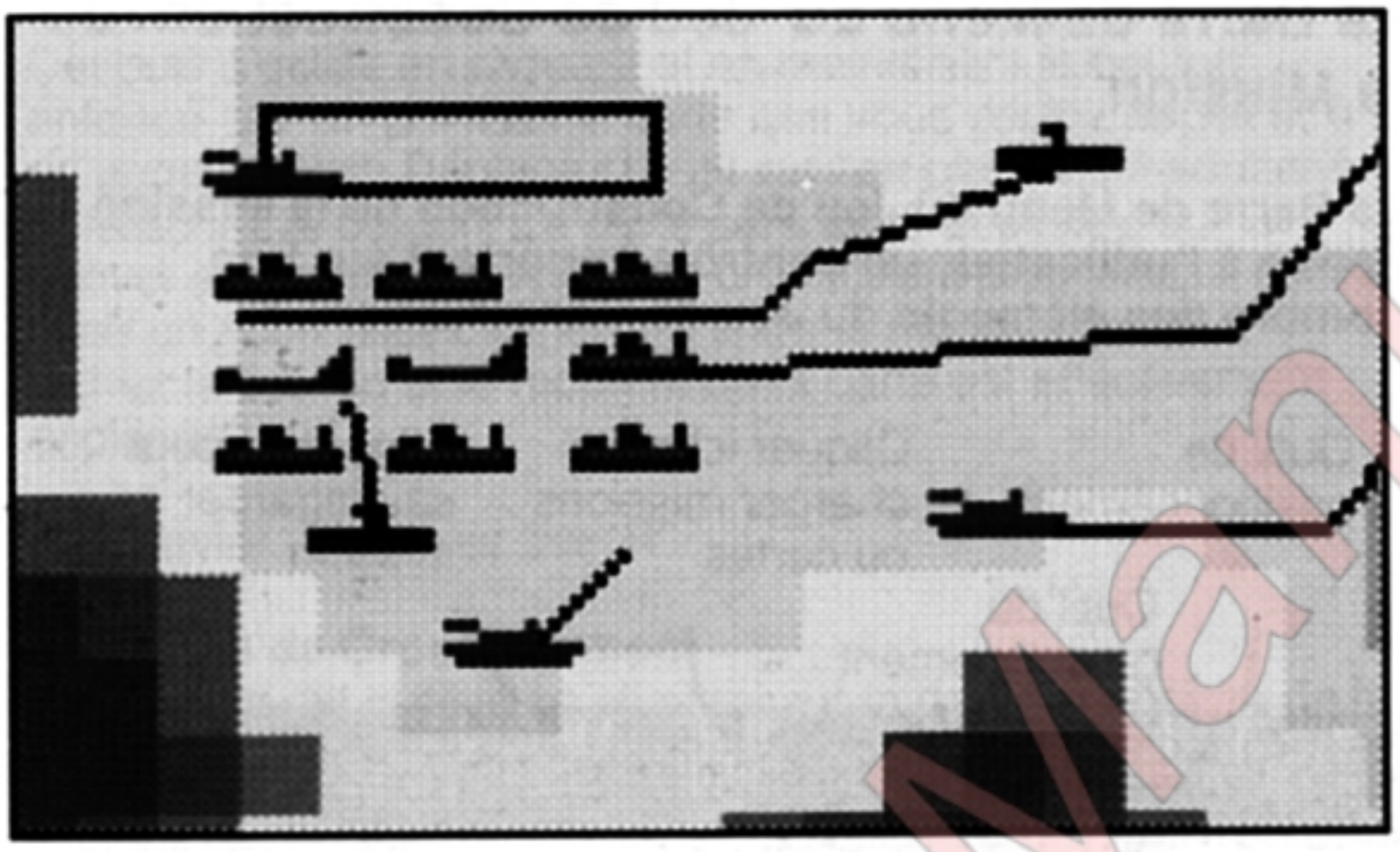


En choisissant **Patrouille de Convoi**, l'utilisateur pourra établir ses étapes de la même façon que ci-dessus. Dans ce mode, la trajectoire devrait former une boucle fermée. Le destroyer suivra cette boucle de patrouille ; cependant, la boucle se déplacera également en fonction du mouvement du convoi. Ainsi, des convois peuvent être escortés tout au long de leur trajectoire.



Tout navire peut être mis à l'ancre, ceci en sélectionnant le bouton **Anchor (Ancrer**) parmi les **Boutons de Selection d'Ordres** avant de placer le navire sur la **Carte de Mission.** Après avoir cliqué sur le navire pour le mettre à l'emplacement voulu sur la carte, une ligne courte est tracée à partir de son icône. Cette ligne peut être déplacée de façon circulaire, de manière à ce qu'elle soit dirigée vers tout angle souhaité. En cliquant à nouveau sur le bouton, vous fixez la ligne sur cet angle. *L'angle de la ligne correspond à la direction à laquelle le navire fera face lorsqu'il sera mis à l'ancre.*

*Remarque : un navire mis à l'ancre (à l'exception des capitaines "**By The Book**") retournera sous le contrôle du capitaine sélectionné s'il est en prise avec l'ennemi.*

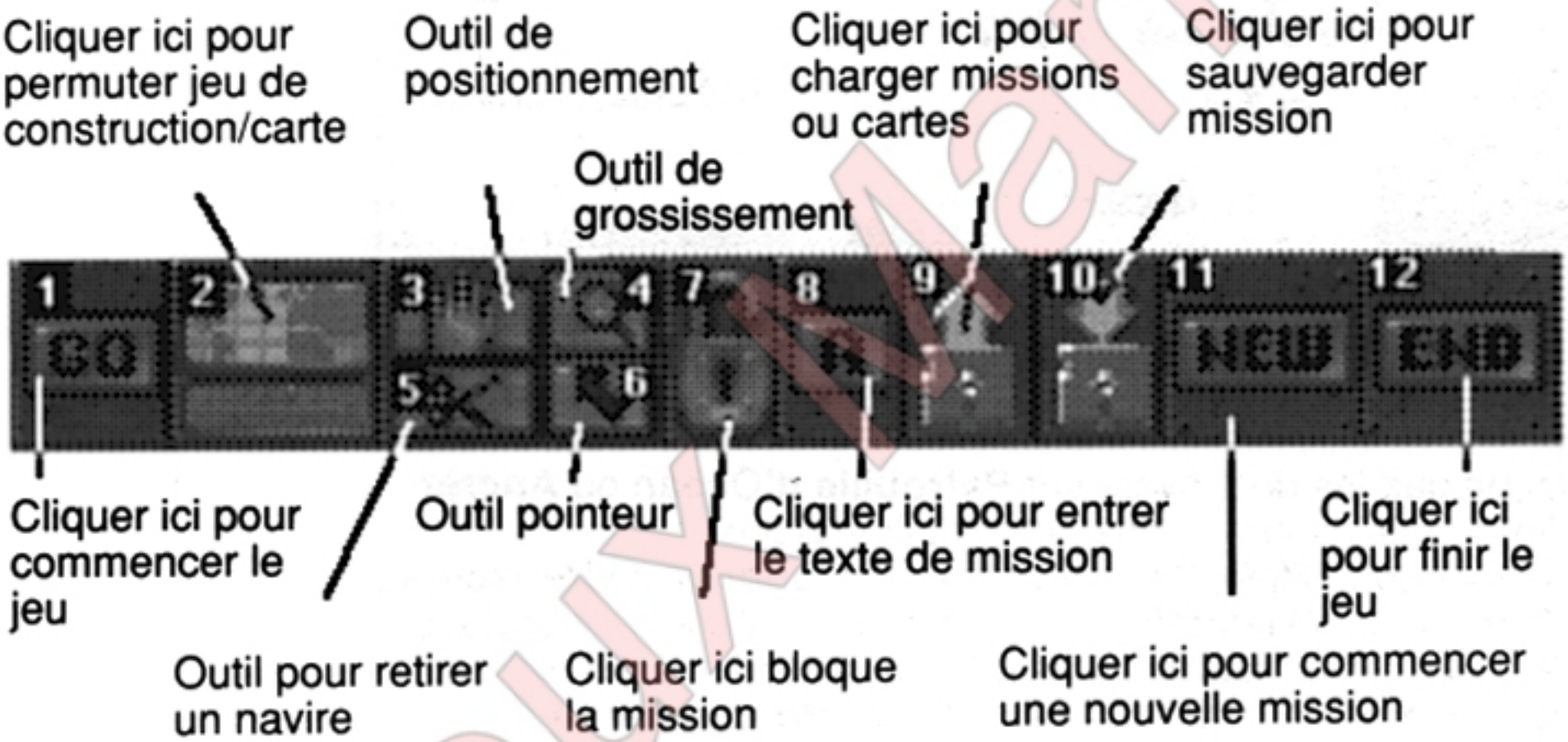


Les sous-marins sont sélectionnés et placés de la même façon que les destroyers sur **Patrouille d'Océan** ou **Ancrer**. De plus, les sous-marins peuvent être placés à trois profondeurs différentes : **Surface, Profondeur de Périscope, Profondeur Maximale**. Les sous-marins placés à la surface ont une très forte probabilité d'être attaqués, c'est pourquoi, la plupart devraient être placés soit à la **Profondeur de Périscope**, soit à la **Profondeur Maximale**. A la Profondeur Maximale, le sous-marin sera positionné soit au maximum de sa profondeur de plongée nominale, soit à quelques pieds du fond (peu importe celui qui vient en premier).

Le Manuel

La Barre de Menu du 'Jeu de Construction' de la Mission

La Barre de Menu du Jeu de Construction de la Mission donne à l'utilisateur un contrôle important sur bon nombre des éléments du Jeu de Construction.



1. **GO**
Jeu. En cliquant ici, vous commencez le jeu avec les paramètres actuellement affichés. Pendant le jeu, l'utilisateur peut appuyer à tout moment sur "**Esc**" ou déplacer le curseur sur le coin supérieur gauche de l'écran et appuyer sur le bouton de la souris : il retournera ainsi à l'écran du Jeu de Construction. Le joueur est alors libre de changer des paramètres (si la mission n'est pas bloquée) et de reprendre le jeu en appuyant sur **GO**.

Clavier - Appuyez sur "**G**"

2. **Carte/Jeu de Construction**
En cliquant ici, vous faites une permutation entre Jeu de Construction et Carte de Mission. Cette option n'est pas disponible si la mission est bloquée.

Clavier - Appuyez sur "**M**"

3. **L'Outil de Déplacement**
Cet outil s'utilise en cliquant et en maintenant le bouton enfoncé sur un point de la carte que vous voulez déplacer à un autre endroit. Déplacez l'outil sur l'emplacement souhaité et relâchez le bouton. La carte sera alors déplacée sur le nouvel emplacement. Avec les ordinateurs plus lents, il peut y avoir un écart assez important entre le moment où vous lâchez le bouton et le moment où la carte est effectivement déplacée.

Clavier - Appuyez sur "**H**"

4. **L'Outil de Grossissement**
En prenant cet outil et en cliquant sur la partie souhaitée de la carte, vous grossirez et centrerez la carte sur ce point. Si vous cliquez avec le bouton alternatif, l'échelle de la carte sera réduite. Si vous faites l'une ou l'autre de ces opérations en appuyant sur la touche "Alt", la carte sera respectivement agrandie ou réduite au maximum.

Clavier - Appuyez sur "**X**"

5. **Les Ciseaux**
En cliquant sur un navire qui apparaît sur la Carte de Mission, vous le supprimez ainsi que les étapes qui lui sont associées. Il est remis au **Jeu de Construction** afin de pouvoir être réutilisé.

Clavier - Appuyez sur "**C**"

6. **L'Outil pointeur**
En sélectionnant cet outil, vous pouvez cliquer sur n'importe quel navire affiché et l'identifier au bas de l'écran. Le Type, le Nom, le Capitaine, les Ordres du navire ainsi que la profondeur seront indiqués. C'est une option utile pour réaliser une mission.

Clavier - Appuyez sur "**P**"

7. **Blocage de Mission**
En cliquant sur cette icône, vous bloquez une mission. C'est utile si vous ne voulez pas que les joueurs changent les paramètres de la mission ou visualisent la **Carte de Mission**. *Pendant le **Jeu de Construction**, la mission peut être 'débloquée' en cliquant à nouveau sur l'icône, cependant, une fois que la mission a été sauvegardée dans le mode 'blocage',*

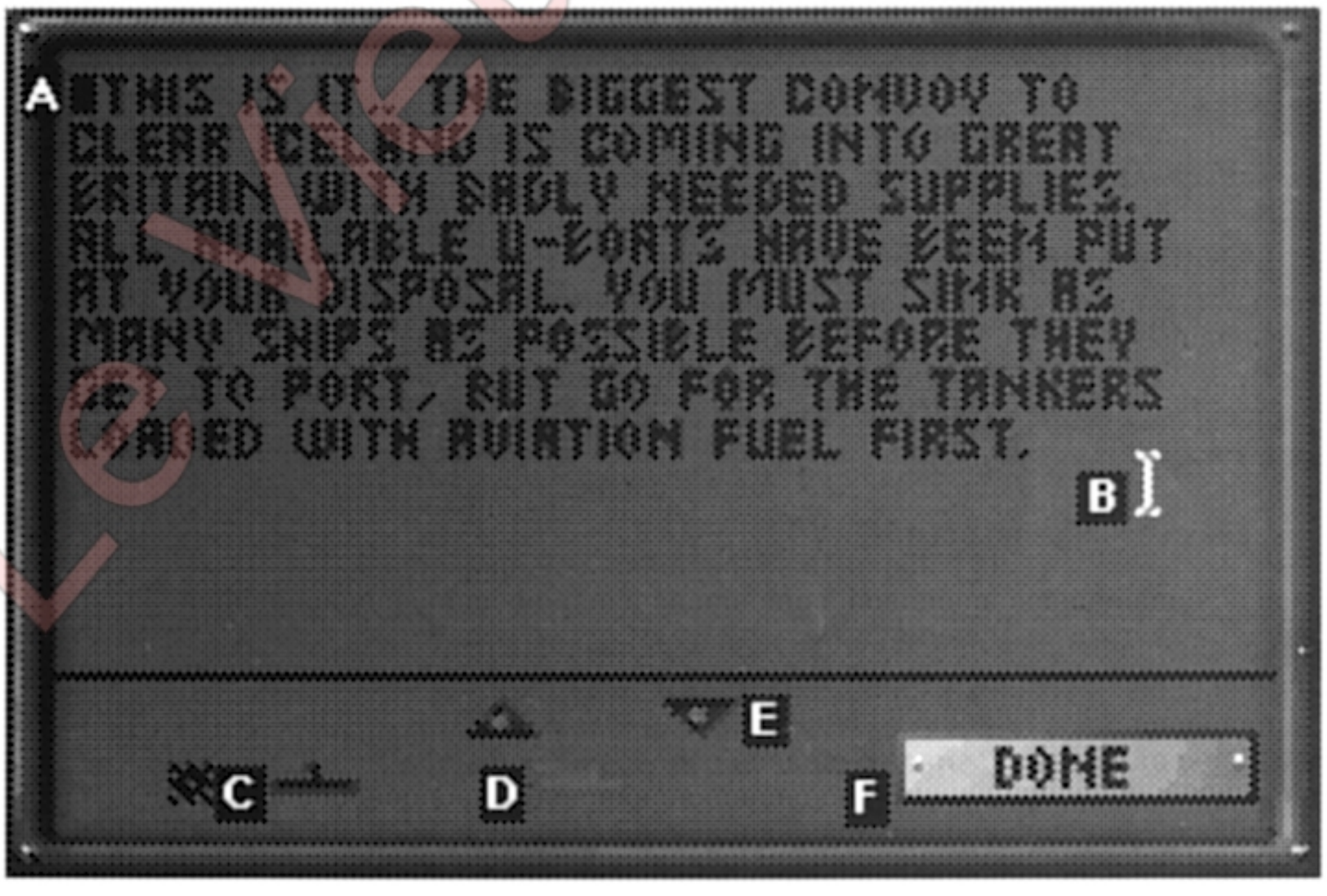
elle ne peut plus jamais être débloquée à nouveau !
Certaines des missions incluses dans le jeu sont bloquées.

Clavier - Appuyez sur "**K**"

8. **Entrée du Texte**
Au début de toute mission, le **Texte de Mission** est affiché par une machine à écrire placée dans le **Hublot d'Observation**. Ce texte contient en général une description de la mission qui va être réalisée. On montre un message différent au Capitaine de Surface et au Capitaine de Wolfpack. Etant donné que les missions peuvent être créées par le joueur avec l'aide du **Jeu de Construction**, l'utilisateur a également la possibilité d'entrer le texte de la mission associée pour les missions qu'il a créées. Le Cadre d'Entrée de Texte permet d'entrer le texte d'une mission.

Cadre d'Entrée de Texte

En cliquant sur cette icône, vous obtenez le **Cadre d'Entrée de Texte**. Le Cadre d'Entrée de Texte est en fait un mini traitement de texte



Le texte peut être entré en tapant au clavier, il est inséré à partir du **Curseur Rectangle (A)**. **La touche avec une Flèche retour** effacera le texte qui se trouve à gauche du curseur. Le **Curseur rectangle** peut être déplacé en déplaçant le **Curseur vertical I** (B) avec la souris et en cliquant sur l'endroit où vous voulez insérer ou effacer un texte. Les flèches haut/bas (E) feront défiler le texte lorsqu'il occupe plus de place qu'un écran entier. En cliquant sur les icônes de sous-marin ou de destroyer (C) et (D), vous permettez à l'utilisateur d'entrer le message souhaité pour l'un ou l'autre des camps (sous-marin ou surface). En cliquant sur **"DONE" (Terminé)** (F), vous sauvegardez le texte et enlevez le **Cadre d'Entrée de Texte**.

Clavier - Appuyez sur "**A**" pour obtenir le **Cadre d'Entrée de Texte**. Appuyez sur "**Ctrl +**" ou "**Ctrl -**" sur le PC ou sur les flèches Haut et Bas de l'Amiga ou Atari ST, pour faire défiler le texte vers le haut ou vers le bas. "**Ctrl S**" et "**Ctrl D**" permettent de sélectionner respectivement un texte de sous-marin ou un texte de surface. Appuyez sur "**Esc**" pour sauvegarder le texte et enlever le Cadre d'Entrée de Texte.

9. **Cadre de Chargement de Dialogue**

Cette option permet à l'utilisateur soit de charger une mission qui a été sauvegardée au préalable, soit de charger une nouvelle carte de mission. Pour charger une nouvelle **Carte de Mission**, vous cliquez sur "**New Map**" (Nouvelle Carte), puis vous cliquez



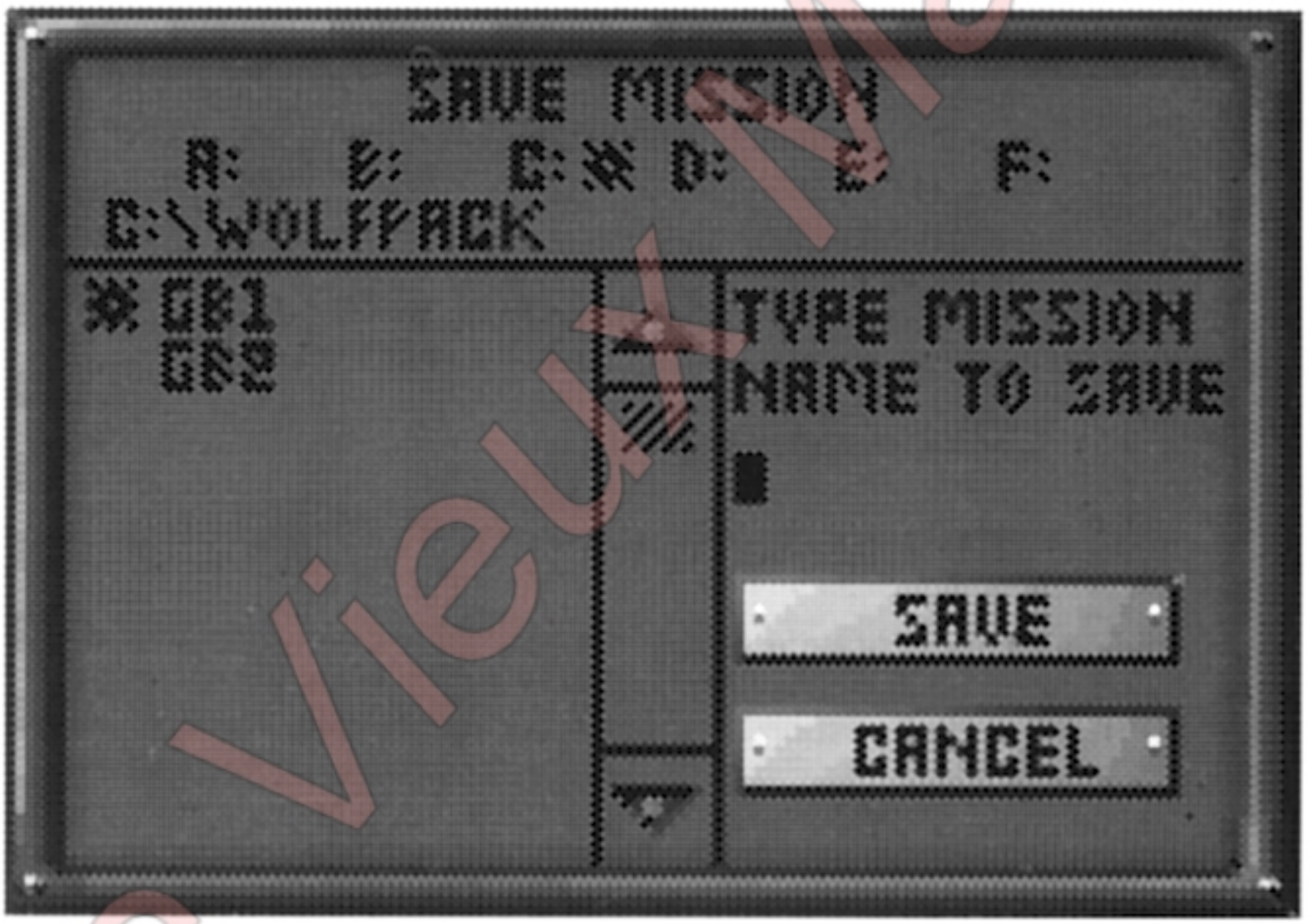
Sélecteur IBM indiqué

sur le nom de la carte que vous voulez charger et vous cliquez sur "**Load" (Chargez)**. Pour charger une mission sauvegardée au préalable, vous cliquez d'abord sur "**Mission**", puis sur "**Load**".

Le Cadre de Chargement de Dialogue permet également à l'utilisateur de charger des dossiers qui sont sur disquettes ou dans des répertoires autres que ceux actuellement utilisés. Pour sélectionner une disquette différente sur les versions IBM PC et Atari ST , cliquez soit sur A:, B:, C:, D:, E:, ou F:. Sur la versio Amiga Commodore, cliquez sur les noms des dispositifs (DF0:, DF1:, DH0:, DH1:, RAM:).Pour choisir un répertoire différent, cliquez sur la ligne qui affiche le répertoire sur la version IBM PC et les noms de répertoire seront affichés. Sur les versions Atari ST et Amiga Commodore, cliquez sur les noms de répertoire pour voir les répertoires disponibles. En cliquant sur les flèches Haut ou Bas (C), vous obtiendrez le défilement des différents noms de dossiers s'ils sont trop nombreux pour tenir tous à la fois dans la fenêtre d'affichage de dossier. Cliquez et déplacez-vous sur l'"Elevateur" (D) pour faire défiler rapidement les noms des dossiers.

Clavier - Appuyez sur "**L**" pour obtenir le cadre de dialogue. Une fois qu'elle est affichée : "**N**" = "Nouvelle carte", "**M**" = "Mission", "**L**" = "Chargez", "**C**" ou "**Esc**" = "**Annulez**". Sur l'IBM PC, utilisez "**+**" pour faire défiler les dossiers vers le haut, "-" pour faire défiler les dossiers vers le bas, et "**D**" pour afficher les répertoires courants. Sur l'Atari ST et l'Amiga Commodore, utilisez la flèche Haut pour faire défiler la liste vers le haut et la flèche Bas pour la faire défiler vers le bas.

10. **Cadre de Sauvegarde de Dialogue** - Sélecteur IBM indiqué



En cliquant sur cette icône, l'utilisateur sauvegarde la mission en cours. Les missions peuvent être sauvegardées après avoir été créées, et être utilisées plusieurs fois, ou être sauvegardées en milieu de jeu, pour servir plus tard. N'oubliez pas que si une mission est sauvegardée avec l'option **Lock** (voir précédemment), vous ne pourrez pas la modifier ensuite. Pour ce faire, vous tapez un nom de 8 lettres maximum et vous cliquez sur "Save" (Sauvegardez). La sélection de disquette et de répertoire est faite de la même façon que dans

le Cadre de Chargement de Dialogue (voir ci-dessus).

Clavier - Appuyez sur "**S**". Sur l'IBM PC, utilisez "**+**" pour faire défiler la liste vers le haut , "**-**" pour faire défiler la liste vers le bas, et "**D**" pour afficher les répertoires courants. Sur l'Atari ST et l'amiga Commodore, utilisez la flèche Haut pour faire défiler la liste vers le haut et sur la flèche Bas pour la faire défiler vers le bas.

11. **Nouvelle Mission**
Cliquez ici pour supprimer la mission en cours. Un cadre de dialogue de confirmation apparaîtra suite à cette sélection.

Clavier - Appuyez sur "**N**". Une fois que le cadre de dia logue est affiché : "**+**" = défilement des dossiers vers le haut, "**-**" = défilement des dossiers vers le bas, "**Esc**" = "Annulez".

12. **Fin du Jeu**
Cliquez ici pour terminer le jeu. Un cadre de dialogue de confirmation apparaîtra suite à cette sélection.

Clavier - Appuyez sur "**E**".

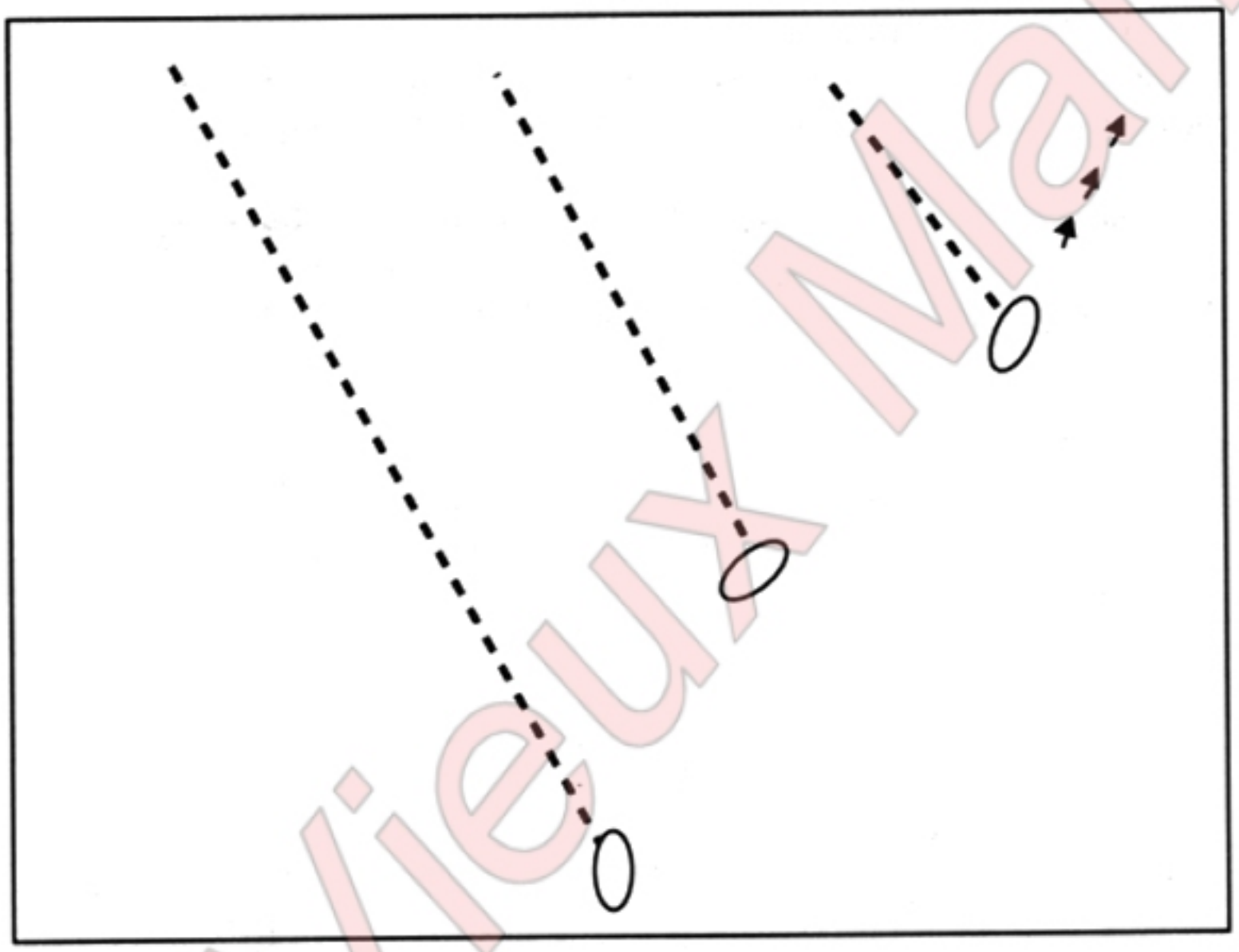
Tactiques de Sous-marin

Pour la plus grande part, votre tâche est de manœuvrer de façon à vous trouver en position de tir et d'en finir avec les navires de transport avant que les escortes ne vous obligent à prendre la fuite. Essayez de garder votre périscope relevé pendant le moins de temps possible, juste assez longtemps pour localiser vos cibles. Tenez-vous hors de portée visuelle ou de radar et utilisez les moteurs diésel pour manoeuvrer de façon à vous trouver en position favorable devant le convoi.

Lorsque vous êtes attaqué par un destroyer, essayez de fuir et de tirer à l'arrière lorsqu'il s'approche. Ceci peut être fatal pour l'un ou l'autre, aussi, soyez prêt à plonger en profondeur et à fuir lorsque vous avez lancé vos torpilles! Essayez d'avancer à une vitesse inférieure à la vitesse maximum sous l'eau pendant que vous êtes poursuivi et vous aurez davantage de chances de vous échapper. Les torpilles ont une portée de 4000 mètres et vous pouvez faire feu à cette distance. Cependant, historiquement, les capitaines ne tirent pas à plus de 1800 mètres s'ils veulent être certains de

toucher leur cible.

Quand vous en avez la possibilité, faites faire beaucoup de bruit à l'un de vos sous-marins (de préférence, un sous-marin à court de torpilles) et retirez les escortes pendant que le reste de Wolfpack attaque dans une autre direction. De la même façon, si plusieurs destroyers attaquent un sous-marin immergé, un autre sous-marin peut arriver furtivement et

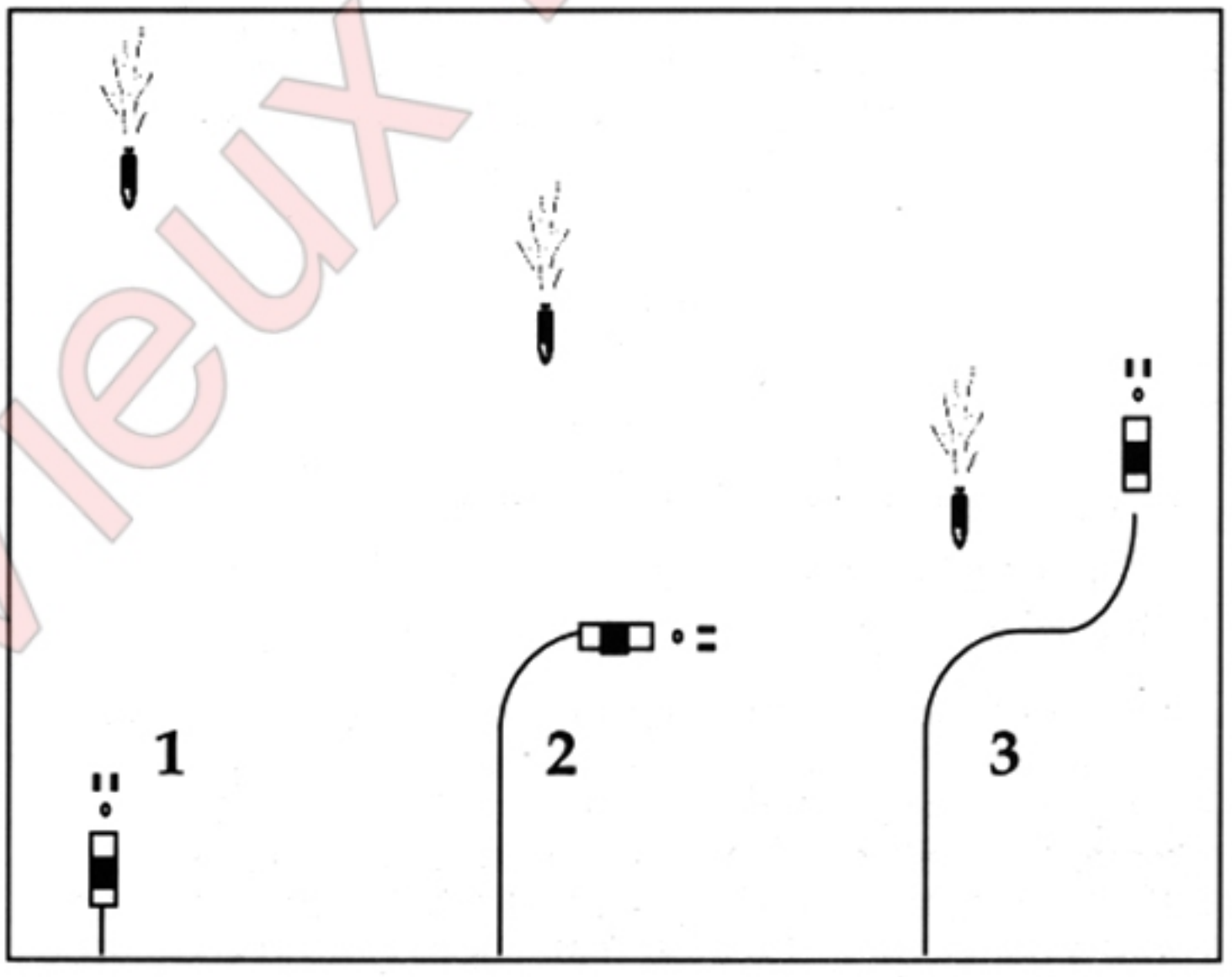


essayer de détruire les destroyers tandis qu'ils lâchent leurs grenades sous-marines.

Ce diagramme montre de manière caractéristique comment un sous-marin file un navire de surface. Une fois que l'ennemi est repéré, le sous-marin immergé établit une trajectoire d'interception et se dirige vers la cible. Un bon capitaine relève rarement le périscope plus de 5 à 7 secondes avant d'être à portée de tir. Le sous-marin approche de la distance de tir, sa position par rapport à la cible étant comprise entre 90 et 120 degrés. Une fois positionné, le sous marin calcule une solution de tir, la transmet aux gyros des torpilles et lâche une salve, le nombre exact étant déterminé par l'importance de la cible et de son contenu.

Tactiques de Destroyer

Pour le capitaine de destroyer, la préoccupation principale est d'empêcher les sous-marins d'attaquer les navires de transport qu'il escorte. Essayez d'anticiper les endroits où les sous-marins attendent et forcez-les à se rabattre avant qu'ils ne puissent établir les trajectoires de leurs torpilles. Si un va-et-vient de plusieurs destroyers se forme devant le convoi qui avance, cela rendra la tâche plus difficile au capitaine de sous-marin. Pour les missions antérieures à 1942, la seule façon de repérer les sous-marins consiste à utiliser des techniques de "sprint et dérivation". Ceci signifie : mettre les moteurs à l'arrêt complet et essayer d'entendre les sous-marins sur vos hydrophones. Après avoir localisé un sous-marin, dirigez-vous sur lui à la vitesse maximum ; après 500 à 1000 yards, arrêtez les moteurs et cherchez à nouveau.



Lorsque vous attaquez un sous-marin à la surface, faites feu dès que possible. Tout dégât que vous infligerez contribuera à diminuer les chances de victoire de votre adversaire. Si vous attaquez un sous-marin immergé, essayez de voir s'il a lancé des torpilles car cela vous indiquera qu'il est encore près de la

surface. Sinon, réglez vos grenades sous-marines de façon à ce qu'elles explosent à 200 mètres ou à profondeur de fond (selon celle qui est la plus faible) étant donné que c'est la profondeur à laquelle il est le plus probable de trouver un sous-marin en fuite. Faites attention aux leurres qui pourraient être utilisés pour vous égarer. Les leurres ne bougent pas une fois qu'ils sont lâchés ! Si votre opérateur de son annonce que des hélices à vitesse rapide sont dans l'eau, soyez prêts à prendre des mesures de fuite afin d'éviter d'être torpillé. Si vous manoeuvrez adroitement le navire, il se peut que vous puissiez les éviter. Suivez une trajectoire de 90 degrés par rapport aux torpilles pendant quelque temps, puis tourner brusquement pour les éviter, suivez leur sillage et essayez de détruire le sous-marin avant qu'il ne lâche une autre salve.

Cette manoeuvre consistant à éviter les torpilles est appelée "Combing the Wakes". Une fois que l'arrivée d'une torpille est détectée (1), le navire tourne brusquement à 90 degrés à vitesse maximum (2). Le navire maintient cette trajectoire aussi longtemps qu'il faut pour éviter la trajectoire des torpilles. Une fois que c'est fait, le navire tourne directement face à la torpille qui approche, afin de présenter un profil plus étroit (3).

Sous-marins Milk Cow

En raison de la lourdeur de leur déplacement et de la lenteur de leur réaction, tous les U-Boats de type IX étaient appelés 'Sea Cows' (Vaches de Mer). C'est pourquoi on en vint à appeler leurs dérivés, les sous-marins de ravitaillement: des Milk Cows (Milchkuh ou Vaches à lait). Equipés d'autant de torpilles qu'ils pouvaient en transporter (38), ils ravitaillaient d'autres U-Boats en pleine mer.

Dans le jeu, un Milk Cow peut être utilisé pour ravitailler d'autres sous-marins. Afin de transférer des torpilles et Pillenwerfers à un sous-marin qui en est démuni, vous devez faire comme suit : Amenez le sous-marin qui doit être ravitaillé à une distance de 50 mètres du Milk Cow. Les moteurs des deux sous-marins doivent être à l'arrêt. Les torpilles seront transférées toutes les 25 secondes. Après avoir transféré toutes les torpilles, les Pillenwerfers seront chargés. Attention, c'est une opération délicate pendant laquelle vous êtes très vulnérable à l'attaque ennemie.

Pillenwerfers

En 1942, certains U-boats furent équipés de leurres générateurs de bruit, appelés Pillenwerfers. On lâchait une boite contenant de l'hydrure de calcium. Cette boite flottait à une profondeur d'environ 30 mètres et émettait un grand nombre de bulles d'hydrogène. Ces bulles produisaient un son similaire à celui d'un sous-marin et pouvaient être prises pour un sous-marin.

Dans le jeu, les Pillenwerfers sont toujours lâchés à partir de tubes se trouvant à l'arrière du sous-marin. Un capitaine de destroyer astucieux observera que les générateurs de bruit restent immobiles, ce qui est un indice quant à leur vraie nature.

Les Types de Capitaines

Etant donné qu'il est difficile de commander tous les navires à la fois, vous pouvez assigner des capitaines de personnalités différentes à chacun des vaisseaux du jeu. Ceci est d'une importance primordiale lorsque vous créez vos propres missions dans le Jeu de Construction de Mission. (Les Missions incluses dans Wolfpack ont déjà leurs capitaines assignés). Vous trouverez ci-dessous la liste des différentes personnalités pour chacun des capitaines.

Relentless (impitoyable) Ce type de personnalité engagera le combat avec les vaisseaux ennemis qu'il rencontre et n'abandonnera pas avant d'avoir perdu ou détruit sa cible. Parmi ses autres traits de caractère, on compte le recours à une stratégie de sprint et de dérivation quand il se trouve à la surface (destroyers et sous-marins avec moteur diésel). Les sous-marins attaquent les destroyers en premier. Si ce capitaine est responsable d'un destroyer, il laissera le convoi pour poursuivre et détruire un sous-marin. Ces Capitaines sont :

Destroyer	Sous-marin
BROOKS	STADLBAUER
ENRIGHT	KRATZ
GLENNON	RADDATZ
REED	KAISER
	BERGER
	ISBRUCHT
	EGEN

Resourceful (plein de ressources) Les capitaines qui font partie de cette catégorie seront plus conservateurs que les **Relentless**. Ils utilisent aussi les contacts radio. Si l'on donne le commandement d'un sous-marin à l'un de ces capitaines, il commencera par poursuivre les navires marchands et n'attaquera les destroyers que s'il n'y a pas d'autres contacts. En général, il aura recours à des techniques de fuite pour éviter les destroyers. Ces capitaines sont :

Destroyer	Sous-marin
DISSETTE	SAGEBRECHT
KOSOY	V WATZDORF
RATCLIFF	BOCKMEIER
SEEHOLZER	M HOCHBERG
MAGGRUDER	H FRITSCH
MASSEY	KENDERK
BRUTON	SCHUG
DYKERS	SCHULTE
TILLMAN	
SHUBRICK	
TALBOT	

Cautious (prudent) Les capitaines ayant cette personnalité n'attaquent que s'ils sont attaqués ou si le vaisseau ennemi se trouve à une distance facile à atteindre. Ils ne s'écarteront pas du convoi ou du Wolfpack. Il est bon d'utiliser un capitaine ayant cette personnalité si vous manquez de destroyers et si vous avez beaucoup de navires marchands à protéger. S'il est Capitaine de Sous-marin, il n'attaquera jamais les destroyers. Ces capitaines sont :

Destroyer	Sous-marin
GARCIA	KAUFMANN
KOSOY	ROLFE
BUTROVICH	KORBER
SIMON	SCHLEIF
BECKTON	STEINHOFF
SHEA	ROMBERGER
MCCLUSKY	MUTZELBURG
CARMICK	HINDERKS
COWIE	

By the Book (à la lettre) Ces capitaines n'attaqueront pas et ne s'écarteront pas des ordres initiaux. Ils ne feront absolument rien à part exécuter les ordres qui lui sont donnés. Ce type de personnalité est surtout bon pour les navires 'milk cow' ou les escorteurs de convoi de réserve. Ces capitaines sont :

Destroyer	Sous-marin
ACKER	O.NEMENZ
MORTON	BOCKMAN

Missions

Dans Wolfpack, vous avez plusieurs missions déjà prêtes. Après vous être familiarisé avec le jeu, vous pouvez créer d'autres missions en utilisant le Jeu de Construction de Mission.

Chargez les missions soit en sélectionnant Start Mission sur le Menu Startup ou avec le Cadre de Chargement de Dialogue de la Barre de Menu du Jeu de Construction (voir ci-avant). Après le chargement de la mission, vous verrez l'écran du Jeu de Construction de Mission, et si la mission n'est pas bloquée, vous serez en mesure de modifier tous les paramètres et/ou de regarder la Carte de Mission.

Les missions ont été établies de manière à être stimulantes si on joue dans le camp qui n'a pas l'avantage. Pour les missions qui ne sont pas bloquées, vous pouvez jouer dans l'un ou l'autre camp. *A tout moment, vous pouvez obtenir le score actuel en appuyant sur "Ctrl Q". Cette opération vou*

montrera le score actuel et vous amènera dans le Jeu de Construction. Vous pouvez ensuite reprendre le jeu en appuyant sur "G". En règle générale, vous devriez jouer les missions jusqu'à la fin de manière à obtenir un score qui reflète la difficulté de jouer le jeu en entier.

Les missions en cours peuvent être sauvegardées grâce à la fonction 'save' (sauvegarder) et reprises plus tard. Vous pouvez également commencer avec une mission non bloquée, la modifier à volonté et la sauvegarder sous un nom différent.

La part de hasard dans les missions est très élevée. Chaque fois que vous jouerez une même mission, il est probable que les résultats varieront, mais en général, le niveau de difficulté demeurera constant (une mission difficile sera toujours difficile). Réussir une mission ne suffit pas, un bon capitaine essaiera d'obtenir le score le plus élevé possible pour cette mission.

Nous avons inclus plusieurs missions bloquées, et ce, parce que nous sentons que, dans une simulation dans laquelle la stratégie est un facteur significatif, il est important que certains éléments ne soient pas connus du joueur, autrement ce ne serait pas drôle. N'oubliez pas cela, surtout lorsque vous construisez les missions Duel à 2 joueurs. La quantité d'informations dont disposent les joueurs individuels fait une grande différence quant à l'issue du jeu.

Le Tableau des Missions

EASYSUB	Sous-marin	Pas de limite	
EASYTOP	Surface	Pas de limite	
HAPPY	Sous-marin	15 minutes	
BAYNIGHT	Surface	30 minutes	Bloquée
BAYDAY	Sous-marin	30 minutes	Bloquée
CARIBE	Sous-marin	30 minutes	Bloquée
0NS5	Sous-marin	1 heure	
GIBRALT 1	Surface	15 minutes	Bloquée
GIBRALT 2	Sous-marin	2 heures	Bloquée
JG76	Surface	1 heure	
DBLTRBL	Duel	30 minutes	
DEEP	Duel	30 minutes	

EASYSUB - SOUS-MARIN
NUIT - 1945 - Pas de limite de temps

C'est une mission facile pour s'habituer au sous-marin. Deux sous-marins, le U-83 et le U-2620 attendent en embuscade, quand 3 cargos et 2 tankers émergent d'un canal conduisant à la sortie de Scapa Flow. Bien que les navires marchands soient tous équipés de canons de pont, c'est la nuit et vous avez l'avantage. Si vous laissez la mission se jouer toute seule, votre camp gagnera toujours, mais soyez aventureux, prenez les commandes et entraînez-vous au combat. La seule chose dont vous devez vous méfier est d'approcher trop près des navires marchands, auquel cas ils vous verront et feront feu avec leurs canons de pont.

EASYTOP - SURFACE
JOUR - 1945 - Pas de limite de temps

Cette mission permet de s'entraîner à chasser les sous-marins. Vous avez localisé deux sous-marins ennemis au milieu d'une large baie. En raison des eaux peu profondes, ils sont bloqués au milieu de la baie, là où c'est le plus profond. Ces capitaines de U-Boats préfèreraient fuir plutôt que de vous affronter, vous pouvez les poursuivre sans craindre d'être touché par une torpille. Votre RADAR est inutile, étant donné qu'il est improbable que ces sous-marins fassent surface sous peu; cependant vous avez le SONAR et votre hydrophone. Sprintez et dérivez, afin de vous positionner rapidement au-dessus des sous-marins, puis tirez dessus avec vos hedgehogs et grenades sous-marines. La profondeur de fond est de 90 mètres, vous pouvez donc être à peu près certain que tous deux sont proches de ce niveau; règlez la profondeur de détonation de votre grenade sous-marine en conséquence.

Cette mission peut aussi être gagnée par le camp du sous-marin. Allez dans le Jeu de Construction, changez de camp et essayez de voir si vous pouvez changez les cartes contre le destroyer. Attention à ne pas toucher le fond.

HAPPY - SOUS-MARIN - MISSION BLOQUEE
NUIT, 1939, 15 minutes

C'est une mission drôle et facile qui se déroule au début de la guerre, lorsque les sous-marins avaient un net avantage. Bien qu'ils soient largement dépassés en nombre, les sous-marins

sont à leur plus fort. Il n'y a ni RADAR ni SONAR pour trahir leurs positions, et la nuit, ils peuvent manoeuvrer entre les rangs du convoi et abattre des cibles faciles. Pour obtenir un score vraiment bon, il faudra que vous utilisiez vos torpilles à bon escient. En général, lorsqu'ils sont touchés une fois par une torpille, les tankers coulent. Si vous êtes à court de torpilles, vous pouvez remonter à la surface et tirer avec votre canon de pont, mais faites attention, si c'est à moins de 800 mètres, l'ennemi tirera à son tour. Soyez agressif, restez en dehors du champ de vision du destroyer et vous connaîtrez ce que les capitaines de sous-marins appellent "Happy Time" (Jours Heureux).

BAYNIGHT - SURFACE - MISSION BLOQUEE
NUIT, 1939, 30 minutes

C'est une mission de surface difficile. Elle se déroule en 1939. Des forces de surface font face à un petit Wolfpack qui a évité les filets anti-sous-marins et s'est faufilé dans la zone d'ancrage de la Royal Navy. De nuit et sans SONAR ou RADAR pour venir en aide aux destroyers, repérer et faire couler les sous-marins est une tâche que seuls les capitaines les plus expérimentés peuvent accomplir avec succès. Les techniques de sprint et de dérivation sont essentielles pour détecter les sous-marins sur hydrophone. Une bonne maîtrise des tactiques permettant d'éviter les torpilles est également cruciale pour que l'issue de ce scénario soit un succès. Dernière chose, soyez agressif, les capitaines de sous-marins ont l'avantage, aussi votre seule chance est de leur lancer tout ce dont vous disposez, de les obliger à fuir et de les rendre incapable de coordonner une attaque satisfaisante.

BAYDAY - SOUS-MARIN
JOUR, 1943, Pas de limite de temps

Cette mission est similaire à BAYNIGHT (ci-dessus), cependant, cette fois, c'est le camp des sous-marins qui joue, et c'est la flotte de surface qui a l'avantage. L'année est 1943, et l'attaque a lieu de jour. Vous avez le commandement d'un Wolfpack comprenant 3 sous-marins et vous vous êtes infiltré dans les filets anti-sous-marins qui protègent le port. Cependant les escortes de surface sont conscientes de cette intrusion et sont équipées avec SONAR et RADAR. Pour rendre les choses encore plus difficiles, le port se trouve en eau peu profonde. Une fois que vous serez repéré, vous passerez un dur moment à éviter une attaque. Votre meilleur

atout est d'être agressif, essayez d'éliminer rapidement les destroyers. Utilisez vos générateurs de bruit et avancez aussi discrètement que possible.

CARIBE - SOUS-MARIN - MISSION BLOQUEE
JOUR, 1944, 30 minutes

Conflit des Caraïbes. Cette mission difficile a lieu lors d'un conflit farouche à l'est de la Trinité. La seule chance de Wolfpack : faire en sorte que les sous-marins U-596 et U-552 rencontrent le Milk Cow U-753 et obtenir une nouvelle salve de torpilles. Au mieux, c'est une situation délicate en pleine mer, mais étant donné qu'une bataille fait rage à proximité, les choses sont encore plus difficiles. Si vous pensez être assez bon dans le commandement de Wolfpack, tentez cette mission.

ONS5 - SOUS-MARIN
JOUR, 1943, 1 heure

Cette bataille représente un tournant décisif. Un Wolfpack constitué de 8 U-boats et un convoi se dirigeant vers l'ouest, constitué de 18 navires marchands et de 8 escortes s'affrontent dans une bataille farouche, au sud de l'Islande. Alors que les U-boats sont extrêmement tenaces, les forces de surface font bon usage de leurs tactiques anti-sous-marins qui se sont beaucoup améliorées, et de leurs armes nouvellement perfectionnées. Dans cette mission, les sous-marins n'ont vraiment pas l'avantage. Si vous gagnez dans le camp de Wolfpack, c'est un véritable test quant à vos capacités en tant que capitaine de sous-marin.

GIBRALTAR 1 - SURFACE - MISSION BLOQUEE
JOUR, 1941, 15 minutes

Un convoi Allié transporte un ravitaillement vital aux forces qui se trouvent en Egypte via Gibraltar. Les sous-marins ennemis sont déjà en contact avec le convoi, et à mesure qu'il s'approche du détroit, on en attend davantage. C'est une mission courte qui nécessite de la rapidité d'action et une bonne maîtrise des techniques de chasse des sous-marins.

GIBRALTAR 2 - SOUS-MARIN
JOUR, 1944, 2 heures

Cette mission se déroule dans le Détroit de Gibraltar. Un

convoi se dirige vers le sud de la France pour réapprovisionner les troupes Alliées combattant l'ennemi. A la fin de la guerre, les Alliés ont plein d'escortes à leur disposition et ils les ont déployées sur tous les points critiques se trouvant sur la trajectoire du convoi. Vous êtes responsable de 4 sous-marins et votre mission est de couler autant de tonnage Allié que possible. Cette mission est longue et difficile, assurez-vous que vous avez la puissance suffisante avant de commencer.

JG76 - SURFACE
NUIT, 1941, 1 heure

Un large convoi contitué de 26 navires de surface se dirige vers la Manche Nord. Un Wolfpack constitué de 9 U-boats essaie de réduire en pièces cet environnement riche en cibles. Cette bataille a lieu au début de la guerre, au milieu du "Happy Time". Si vous jouez du côté des navires de surface, cette mission est un excellent test pour votre adresse à chasser les sous-marins.

DBLTRBL - DUEL
JOUR, 1943, 30 minutes

Dans cette mission qui se déroule au milieu de l'Atlantique en 1943, il y a un parfait équilibre entre les forces de surface et de sous-marins. Un large convoi, divisé en deux groupes, navigue en eau profonde direction sud-est. Testez votre habileté contre un autre joueur en mode Duel. Souvenez-vous que ce convoi est divisé en deux groupes, l'un se trouvant plus à l'ouest que l'autre, vous devriez coordonner vos actions en conséquence. Vous pouvez modifier la durée de chaque tour à votre convenance, vous pouvez même défavoriser un joueur en lui donnant une durée de tour différente de celle de l'autre.

DEEP - DUEL
NUIT, 1941, 30 minutes

C'est une mission en eau profonde bien équilibrée. Vous pouvez jouer en mode DUEL avec un autre joueur ou vous pouvez jouer dans l'un ou l'autre des camps (mission facile). Un convoi fortement escorté est constitué de 8 destroyers, de 18 navires marchands et de 5 destroyers. Normalement, cette mission devrait être facile pour le camp des navires de surface, mais au début de la guerre, sans RADAR ni SONAR,

les chances sont très semblables des deux côtés. Si vous jouez dans le camp des navires de surface, n'oubliez pas de sprinter et dériver afin de pouvoir repérer l'ennemi. Les capitaines de sous-marins feront bien de rester hors de vue et de se servir à bon escient de leurs torpilles.

Appendice A

Tables

Les navires sont visibles aux distances suivantes :

10500	mètres après avoir fait feu
10000	mètres pour un navire de surface de jour
2000	mètres pour un navire de surface de nuit
3000	mètres pour un sous-marin de jour
800	mètres pour un sous-marin de nuit
800	mètres pour un périscope de jour
100	mètres pour un périscope de nuit

L'utilisation du RADAR commença dès 1940 mais elle ne fut précise et fiable qu'à partir de la moitié de l'année1942, quand on commença à utiliser le RADAR décimétrique. Au début de 1943, le radar centimétrique fut introduit, il pouvait notamment détecter de façon beaucoup plus précise les périscopes.

METOX ne pouvait détecter le RADAR qu'en 1942. A partir de 1944, NAXOS pouvait détecter le RADAR Allié.

Distances de RADAR maximum pour détecter les U-boats à la surface :

Distance (mètres)	Année
1000	1940
2000	1941
5000	1942
6000	1943
7000	1944
7500	1945

Distances de RADAR Maximum pour détecter les périscopes :

Distance (mètres)	Année
1000	1943
1400	1944
1700	1945

Distances de RADAR maximum pour détecter les navires de surface :

Distance (mètres)	année
1000	1940
2000	1941
40000	1942
45000	1943
50000	1944
55000	1945

L'hydrophone ne fonctionne que si les moteurs diésel sont à l'arrêt.

Portée des hydrophones

	Back-1/4	STOP	1/4	1/2	3/4	MAX	FLANC
Navires de surface	20km	N/A	20km	40km	50km	70km	80km
Sous-marins Diésel	10km	N/A	10km	15km	20km	50km	60km
Sous-marins Electriques	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

SONAR Actif

Le SONAR actif fonctionne dans toutes les conditions mais les probabilités de détecter les navires sous l'eau sont différentes. La probabilité d'entendre la cible diminue avec la profondeur.

Portée du SONAR actif et probabilité de détection :

5 % à	100 mètres
25 % à	500 mètres
50 % à	750 mètres
75 % à	1000 mètres
50 % à	1250 mètres
25 % à	1600 mètres
5 % à	2500 mètres

Caractéristiques du SONAR actif à différentes profondeurs :

-0% jusqu'à 50 mètres
-5% jusqu'à 100 mètres
pas de réponse au-dessous de 122 mètres

Logique 'milk cow'
Les deux sous-marins doivent être :
1) à l'arrêt
2) à la surface
3) à 50 m l'un de l'autre
puis, toutes les 25 secondes, une torpille sera envoyée au sous-marin récepteur.

torpilles transportées :

Type VII	14
Type IX 22	22
Type XXI	23
Milk Cows (Type IX)	38

Année d'entrée en vigueur des Systèmes :

Les systèmes spécifiques deviennent disponibles les années suivantes :

Hedgehogs	1942
Pillenwerfer (générateur de bruit)	1942
Schnorchels	1943
Noise Makers (générateurs de bruit)	1942
SONAR actif	1943
RADAR	1942
METOX	1942
NAXOS	1944
U-Boats de type XXI	1945

Le Vieux Manuel

Appendice B

Touches de Raccourci

ESC	Appuyez sur la touche “ESC” pendant le jeu pour mettre le jeu en mode pause et ramener l 'utilisateur au jeu de construction. Si la mission n'est pas bloquée, les paramètres de la mission peuvent être modifiés à l'aide du jeu de construction. L'utilisateur peut reprendre le jeu à tout moment en cliquant sur l'icône GO.
F1	Appuyez sur la touche “F1” pendant le jeu pour mettre le jeu en mode pause et arrêter le chronomètre de mission. Appuyez à nouveau sur “F1” pour continuer le jeu.
F2	Son global Marche/Arrêt
F3	Permutation du bruit du moteur
F8	Permutation du balayage RADAR (pour les ordinateurs lents) - IBM PC UNIQUEMENT
F9	Permutation de la génération de terre (ordinateurs lents)
F10	Permutation de l'effet du Fizzle (ordinateurs lents) - IBM PC UNIQUEMENT
Ctrl Alt F10	Sortie de Secours - IBM PC UNIQUEMENT

Pour réamorcer l'ordinateur

Ctrl Alt De	IBM
Ctrl AA	Amiga
Reset	Atari ST

Le Manuel

En général, lorsque l'on vous demande les réponses suivantes, les équivalents sur clavier sont :

Oui	'Y'
Non	'N'
OK	'O'

Startup Menu

Commencer la mission	'S'
Jeu de Construction	'C'
Démonstration	'D'
Quitter le jeu	'Q'

Construction Set Screen

Jouer	'G'
bloquer le jeu	'K'
charger le cadre de dialogue	'L'
sauvegarder le cadre de dialogue	'S'
nouveau jeu	'N'
sortie	'E'
permuter Carte/Jeu de Construction	'M'
positionnement	'H'
ciseaux	'C'
grossissement	'X'
outil pointeur	'P'
fenêtre d'entrée de texte	'A'

Ship Orders

Odres de Cargos/Tanker	
Chef de convoi/Suivre le Convoi	'1'
Ancrer	'2'
Zig/Zag	'3'
Ordres de Destroyer	
Patrouille d'Océan	'1'
Patrouille de Convoi	'2'
Ancrer	'3'
Zig/Zag	'4'
Ordres de Sous-marin	
Patrouille d'Océan	'1'
Ancrer	'2'
Faire surface	'3'
Profondeur de périscope	'4'
Profondeur maximale	'5'

Le Vieux Manuel

pour choisir le camp des sous-marins		'Ctrl S'
pour choisir le camp des navires de surface		'Ctrl D'
Pour choisir le mode 2 joueurs (Duel)		'Ctrl B'
Permutation de la limite du temps de mission		'Ctrl L'
heures du temps de mission +		'['
heures du temps de mission -		']'
minutes du temps de mission +	'Ctrl +'	{- Amiga/ST
minutes du temps de mission -	'Ctrl -'	}- Amiga/ST
Reconnaissance diurne/nocturne/aérienne		'Ctrl R'
Année de guerre +		'Y +'
Année de guerre -		'Y-'

Type de navire	'Ctrl T'
Nom du navire	'Ctrl N'
Nom du capitaine	'Ctrl C'

Mode deux joueurs (Duel)

Premier joueur	'F'
Joueur 1, durée du tour +	'Tab +'
Joueur 1, durée du tour -	'Tab -'
Joueur 2, durée du tour +	'Caps Lock +'
Joueur 2, durée du tour -	'Caps Lock -'

Text Input Window

Défilement du texte vers le hau	t'Ctrl +'	Flèche Haut - Amiga/ST
Défilement du texte vers le bas	'Ctrl -'	Flèche Bas - Amiga/ST
texte du sous-marin	'Ctrl S'	
texte du destroyer	'Ctrl D'	
terminé	'Esc'	

load/save dialogue boxes

charger la carte	'N'
charger la mission	'M'
charger quoi que ce soit	'L'
défilement du sélecteur vers le haut	'+'
défilement du sélecteur vers le bas	'-'
annuler	'Esc'/ 'C'
répertoire de jeu courant	'D' - PC uniquement

All ships

sortir du jeu pour aller au jeu de construction	'Esc'
pour aller d'un bateau à un autre	'Tab'
Mode Automatique	'A'
Contrôle de l'utilisateur	'U'
Grossissement 1,5 X	'X -'
Grossissement 6 X	'X +'
pour passer à l'écran des dégâts	'W'
pour passer à l'écran de la carte stratégique	'M'
pour passer à l'écran des Statuts	'S'
défilement vers le haut du tableau des statuts	'Ctrl +'
	Flèche Haut - Amiga/ST
défilement vers le bas du tableau des statuts	'Ctrl -'
	Flèche Bas - Amiga/ST

déplacer la vue extérieure vers bâbord (gauche)	'V -'
déplacer la vue extérieure vers tribord (droite)	'V +'
aligner la vue sur 0 degré	'V Ins'
aligner la vue sur 180 degrés	'V Del'
diminution du temps	'T-'
augmentation du temps	'T+'
règlage du temps 1/1	'T Ins'
règlage du temps 1/64	'T Del'
déterminer la portée du canon de pont	'R'
faire feu avec le canon de pont	'G'
pointer le canon de pont vers le haut	'E +'
pointer le canon de pont vers le bas	'E-'
sortie de la carte tactique	'Z +'
zoom sur la carte tactique	'Z -'

Affichage progressif des navires identifiés sur la Carte Tactique 'I'

Sauter à bord du navire en cours d'identification	'Ctrl I'
Réticule de visée en/hors fonction	'O'
Vider la Fenêtre de Texte	'Ctrl T'

cap1 degré à gauche	'Ctrl <'	< - Amiga/ST
cap 1 degré à droite	'Ctrl >'	> - Amiga/ST

gouvernail à gauche (jusqu'à 3 fois)	'Ctrl L'
centrer le gouvernail	'Ctrl C'
gouvernail à droite (jusqu'à 3 fois)	'Ctrl R'

Moteurs : Stop	'0'
Moteurs : 1/4	'1'

Le Manuel

Moteurs : 1/2	'2'
Moteurs : 3/4	'3'
Moteurs : maximum	'4'
Moteurs : flanc	'5'
Moteurs : marche arrière (Back)	'B'
règler le curseur sur outil pointeur	'Ctrl V'
règler le curseur sur outil de grossissement	'Ctrl X'
règler le curseur sur outil de déplacement	'Ctrl H'
centrer la vue	" "

Submarines

Périscope vers le haut	'P+'
Périscope vers le bas	'P-'
Augmentation de la portée de l'hydrophone	'K+'
Diminution de la portée de l'hydrophone	'K-'
évaluer la distance de torpille	'Ctrl M'
faire feu avec le tube avant de torpille	'Ctrl F'
faire feu avec le tube arrière de torpille	'Ctrl A'
faire feu avec le 'générateur de bruit'	'Ctrl N'
Fonctionnement sur moteur électrique	'Ctrl E'
Fonctionnement sur moteur diésel	'Ctrl D'
remonter à la surface d'un cran	'D+'
centrer la barre de plongée	'D Ins'
plonger en descendant d'un cran	'D-'

Pour ST/Amiga

centrer la barre de plongée	'D 0'
plonger en descendant d'un cran	'D-'
aller à la profondeur de périscope	'Ctrl P'

Destroyers

faire feu avec les 'hedgehogs'	'H'
lâcher les grenades sous-marines	'C'
diminuer la profondeur des grenades sous-marines	'J-'
augmenter la profondeur des grenades sous-marines	'J+'
augmenter la portée du SONAR	'K+'
diminuer la portée du SONAR	'K-'
augmenter la portée du RADAR	'Q+'
diminuer la portée du RADAR	'Q-'
SONAR actif marche/arrêt	'Ctrl S'

INDEX

Clicking" 8
"Setup" (l'organisation) 2
Affichage d'Hydrophone 34
Affichages et Commandes de Destroyer 39
Affichages et Commandes de Sous-marin 32
Affichages et Commandes les plus fréquents 12
Amstrad 9
ANCHOR (ancrer) 21
Année de la Guerre 49
Appendice A 76
Appendice B 79
Barre de Menu du Jeu de Construction de la Mission 58
BAYDAY 72
BAYNIGHT 72
Boutons de Sélection d'Ordres 21
But du jeu 7
By The Book (A la lettre) 70
Cadre d'Entrée de Texte 60
Cadre de Chargement de Dialogue 61
Cadre de Sauvegarde de Dialogue 63
Canons de Pont 30
Canons de Pont 43
Capitaine 51
CARIBE 74
Carte de Mission 51
Carte Principale 44
Carte Stratégique 19
Carte Tactique 12
Carte/Jeu de Construction 45
Cautious (Prudent) 69
Ce qu'il vous faudra 51
Chef de Convoi 51
Ciseaux 59
Codage des Couleurs 14
Commande de Plongée 32
Compas 27
Construction Set (Jeu de Construction) 6
Contrôle du Réticule 30
CONVOY (convoyer) 21
Créer ou Modifier une Mission 44
DBLTRBL 75
DEEP 75
Démarrage rapide 4
Démarrer 2

Le Vieux Manuel

Demo Mission (Mission Démo) 7
Destroyers 48
Duel 46
EASYSUB 71
EASYTOP 71
Ecran des Dégâts 23
Ecran des Statuts 22
Emulation de la Souris 10
Entrée de Texte 60
Fenêtre d'Affichage de Texte 18
Fin du Jeu 64
GIBRALTAR 1 74
GIBRALTAR 2 74
GO 58
Grenades sous-marines 43
Groupe de Commandes 17
Groupe de Commandes de Torpilles 36
HAPPY 71
Hedgehogs 42
Hublot d'Observation 28
Hydrophone passif 38
Indicateur de Profondeur de Fond 38
Indicateur de Schnorchel 35
Indicateur Metox/Naxos 36
Interface de Clavier 10
Interface de manche à balai 9
Interface de Souris 9
Jauge de Profondeur 32
Jauges de Carburant 34
Jeu 7
Jeu de Construction 45
JG76 75
JOIN CONVOY (rejoindre le convoi) 22
LEADER (Chef de convoi) 22
Limite du Temps de Mission 48
Menu "Startup" (démarrage) 6
Missions 70
Mode 'Shortcut Keys' (Touches de raccourci) 12
Mode Aérien 11
Mode Diurne 11
Mode Nocturne 11
Navires Marchands 51
Nom 51
Nom de Mission 45
Nouvelle Mission 64
ONS5 74

Outil de Centrage	20
Outil de Déplacement	20
Outil de Déplacement	59
Outil de Grossissement	20
Outil de Grossissement	59
Outil Pointeur	20
Outil Pointeur	59
Outils de Carte Stratégique	20
Passer d'un navire à l'autre	14
PATROL (patrouiller)	21
Périscope Haut/Bas	33
Pillenwerfers	68
Pointeur	8
Quit (Quitter)	7
RADAR	39
Réalisation de Wolfpack	1
Reconnaissance	48
Relentless (Impitoyable)	68
Resourceful (Plein de ressources)	69
Score	7
Sélecteur d'Ordres	50
Sélecteur de grossissement	14
Sélecteur de Temps	25
Sélecteur ID (d'identification)	15
Sélection de Navires	49
SHADOW (filer)	21
SONAR	40
SONAR actif	41
Sous-marin	45
Sous-marins 'Milk Cow'	67
Sous-marins	51
Start Mission (Commencer la mission)	6
Surface	46
Tableau des Missions	71
Tactique de Destroyer	66
Tactique de Sous-marin	64
Télégraphe de Translation	26
Type	51
Types de Capitaines	68
Zig/Zag	51

Le Vieux Manuel

MPIX - WOL E 3

© 1990 MIRRORSOFT LTD. Le programme informatique, sa documentation et son matériel sont protégés par la loi nationale et internationale des droits d'auteur. Tout stockage dans un système de recouvrement, toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, transmission et toute représentation publique sans l'authorisation expresse et écrite de Mirrorsoft Limited, sont strictement interdits. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés mondialement.

Mirrorsoft Limited, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW Tél: (071) 928 1454

© 1990 MIRRORSOFT LTD. Das Computerprogramm und sein Begleitmaterial sind durch nationales und internationales Copyright geschützt. Aus- und Verleihen, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Übertragen und öffentliche Vorführung sind ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Mirrorsoft Limited night gestattet. Alle Rechte, die Autoren und Besitz betreffen, sind weltweit vorbehalten.

Mirrorsoft Limited, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW Tel: (071) 928 1454