

Introduction

SILENT SERVICE est une simulation détaillée des missions sous-marines réalisées dans le Pacifique pendant la Seconde Guerre Mondiale. Vous y jouez le rôle d'un Commandant Sous-marinier, et le logiciel vous offre les mêmes informations, les mêmes problèmes et les mêmes ressources que ceux dont disposerait un véritable Commandant. Les programmes comportent un très grand nombre de scénarios, d'options et de variations de jeu. Cinq écrans détaillés "postes de combat", de nombreuses commandes, des graphismes et effets sonores réalistes vous garantissent un jeu dramatique et rempli d'intérêt. Comme nous allons vous l'expliquer, les sous-marins Américains ont joué un rôle crucial dans la lutte contre l'Impérialisme Japonais et ont considérablement contribué à la victoire dans le Pacifique. Le "Silent Service" Américain avait pour mission principale d'attaquer la Marine Japonaise dans ses propres eaux territoriales et de neutraliser la Marine Marchande Nippone. En votre qualité de Commandant Sous-marinier de cette force d'élite, votre évaluation sera basée sur le nombre et les types de bâtiments que vous coulez.

Le premier groupe de scénarios, recrée certaines situations historiques réelles, et exige des tactiques très diversifiées. Ces scénarios vous seront utiles car ils vous permettront de vous familiariser avec les détails techniques de la simulation, de vous exercer à des situations spécifiques ou, simplement, de jouer un jeu "abrégé". Cependant, l'épreuve suprême d'un sous-marinier, vous la trouverez dans les scénarios de Patrouille. Dans ces scénarios, vous allez en effet vous heurter à une gamme pratiquement infinie de situations, pendant que vous recherchez et que vous attaquez les convois ennemis. Vous ne disposez que d'une quantité limitée de torpilles et de carburant; votre but: couler un tonnage maximum de bâtiments ennemis et ramener votre sous-marin à la base sans avaries.

Etant donné qu'il s'agit de la simulation précise d'une situation réelle, cette simulation contient de nombreux détails et caractéristiques subtiles. Le débutant pourra sans danger ignorer certains de ces facteurs jusqu'à ce qu'il ait joué quelques jeux. La section "Quick Start" qui suit est destinée à permettre aux joueurs expérimentés d'entrer carrement dans le programme et de jouer sans avoir à lire la documentation très complète qui suit. Néanmoins, vous profiterez mieux de cette simulation si vous comprenez parfaitement les tactiques, les missions, les équipements et l'histoire du combat sous-marin que nous décrivons en détail dans les pages qui suivent.

Quick Start (Mise en Marche Rapide)

SILENT SERVICE est une simulation évoluée qui peut se jouer à de nombreux niveaux de difficulté. Néanmoins, comme tout le monde — ou presque — vous n'avez probablement qu'une envie, c'est de charger le programme et de commencer à jouer! Nous vous offrons donc ce "Quick Start" pour que vous puissiez commencer par ce que nous avons appelé la Perspective JG, c'est-à-dire celle d'un Enseigne Sous-marinier tout jeune "JG" (Junior Grade) dont le plus grand désir est de se lancer dans la bataille et de découvrir enfin la réalité du combat sous-marin. Lorsque vous déciderez d'étudier en profondeur cette simulation, il vous faudra lire attentivement le manuel. Quant aux "JG", il leur suffit d'attraper leur sac de marin, de se conformer aux ordres concis qui suivent, et de s'embarquer!

1. Cherchez vos instructions et chargez le programme dans votre ordinateur.
2. Etudiez les explications relatives aux écrans "postes de combat" pour mieux comprendre les options dont vous disposez dans chaque écran.
3. Examinez les diagrammes de la manette de jeu et les commandes de clavier, ce qui vous permettra d'avoir accès aux options disponibles pour chaque écran.
4. Sélectionnez l'exercice de Lancement de Torpilles ou de Tir au Canon ou un scénario "Convoi". Limitez-vous aux scénarios 1 ou 2 jusqu'à ce que vous ayez appris à **manoeuvrer** et à attaquer avec votre sous-marin.
5. Choisissez le niveau 1 difficile (formation).
6. Mettez tous les facteurs de niveau de réalité hors fonction.
7. Bonne chance!

Exercice d'Identification des Cibles

L'un des talents essentiels à tous les Commandants de sous-marins est l'aptitude à reconnaître et à identifier les cibles ennemies. Si vous sélectionnez l'un des scénarios "Patrouille Dangereuse", vous aurez la chance de vous familiariser à nouveau avec vos connaissances quant à l'identification des cibles. Recherchez, dans ce manuel, le bâtiment approprié (exemple: Destroyer Japonais "Type 1"). Découvrez laquelle des quatre silhouettes de bâtiments affichées sur l'écran correspond à la silhouette qui figure dans le manuel. Tapez le numéro de la silhouette correspondante (1, 2, 3, 4). Si vous avez correctement identifié le bâtiment, vous pouvez poursuivre votre patrouille. Dans le cas contraire, vous allez être renvoyé en stage de formation et envoyé à Midway Island pour vous exercer au Lancement des Torpilles/Tir au Canon.

Options

Après le chargement, vous serez autorisé à sélectionner le scénario, les options et les facteurs de difficulté que vous préférez utiliser.

Scénarios

Il existe trois types de scénarios: "Torpedo/Gun Practice" (exercice de Lancement de Torpilles/Tir au Canon) vous envoie à l'entrée de la Base Américaine de Midway Island. Quatre vieux cargos y sont ancrés et servent de cibles pour l'exercice au lancement de torpilles et au tir au canon. Le second jeu de scénarios: "Convoy Actions" (les Convois) recrée diverses attaques réelles de convois par des sous-marins. "War Patrols" (Patrouilles de Combat) vous permettent de commander une patrouille complète; vous commencez aux bases de sous-marins de Midway, Brisbane ou Freemantle, puis vous évoluerez dans

plusieurs écrans de lutte contre les convois et, pour finir, vous revenez à votre base.

Niveaux de Difficulté

Vous disposez de quatre niveaux de difficulté: "MIDSHIPMAN" (ASPIRANT), "LIEUTENANT" (ENSEIGNE), "COMMANDER" (CAPITAINE DE CORVETTE (SM)) ou "CAPTAIN" (COMMANDANT). Le niveau de difficulté se répercute sur la précision des torpilles, les avaries résultant d'attaques par grenades sous-marines, le degré d'aptitude de veilleurs ennemis et des opérateurs de sonars, ainsi que d'autres facteurs. Le niveau "MIDSHIPMAN" (ASPIRANT) lance un défi aux débutants. Le niveau "COMMANDER" (CAPITAINE DE CORVETTE (SM)) est orienté vers la précision historique, tandis que celui de "CAPTAIN" (COMMANDANT) est pour le sous-marinier expérimenté. Appuyez sur 1, 2, 3 ou 4 pour changer de niveau.

Niveaux de Réalité

En outre, vous pouvez personnaliser votre situation avec divers "niveaux de réalité", dont chacun introduit dans le jeu un élément qui rend la simulation plus réaliste, mais plus difficile. Pour sélectionner votre niveau de réalité, utilisez la manette pour déplacer, l'astérisque clignotant et appuyez sur le bouton de tir pour agir sur l'indicateur YES/NO (OUI/NON).

1) Limited Visibility (Visibilité Limitée)

Si vous sélectionnez ce niveau, les bâtiments ennemis qui se trouvent au-delà de la portée du radar ou du sonar ne vont pas apparaître sur la carte. Les bâtiments ennemis détectés mais qui se sont écartés de votre portée, clignotent lentement à leur dernière position connue. Si ce niveau n'a pas été sélectionné, tous les bâtiments ennemis apparaissent sur les cartes affichées, quelles que soient leur portée ou leur position.

2) Convoy Zig-Zags

Si vous avez sélectionné ce niveau, les convois ennemis vont faire des "zigzags" (c'est-à-dire qu'ils changeront de cap) à intervalles réguliers. Si vous n'avez pas sélectionné ce niveau, les cargos poursuivront leur cap droit devant sauf s'ils sont attaqués par des torpilles ou s'ils doivent éviter la terre.

3) Dud Torpedoes (Torpilles Non Eclatées)

Si vous avez sélectionné ce niveau, certaines de vos torpilles (surtout durant les années 1942-1943) risquent de ne pas éclater. Elle frapperont l'ennemi mais n'exploseront pas et vous ne pourrez voir que les projections d'eau aux points où elles tombent.

4) Port Repairs Only (Réparations au Port Uniquement)

Si vous avez sélectionné ce niveau, les réparations ne s'accompliront plus automatiquement durant les combats ou en patrouille. Une fois un gros matériel endommagé, il est irréparable.

5) Expert Destroyers (Destroyers Expérimentés)

Si vous avez sélectionné ce niveau, certains convois ennemis seront escortés par des destroyers "expérimentés". Ceux ci sont plus persistants et leurs opérateurs sonars sont mieux formés.

6) Convoy Search (Recherche de Convois)

Si vous avez sélectionné ce niveau, les convois n'apparaîtront pas toujours sur votre écran radar et il vous faudra les rechercher. Pour découvrir les convois éloignés, la meilleure manière consiste à effectuer un balayage périscope/binoculaire de l'horizon sur 360 degrés.

7) Angle-on-Bow Input (Entrée Angle d'Inclinaison)

Si vous avez sélectionné ce niveau, l'ordinateur ne va plus calculer l'angle d'inclinaison pour le lancement des torpilles. C'est à vous d'entrer vous-même l'angle en vous basant sur les observations au périscope. Assurez-vous que vous avez bien compris le fonctionnement de l'Ordinateur de Conduite des Torpilles avant de tenter d'utiliser ce niveau.

Recommandé pour les joueurs expérimentés uniquement.

Niveaux de Difficulté

Le niveau de difficulté et les niveaux de réalité que vous sélectionnez se regroupent pour produire un coefficient de difficulté global qui va de 1 à 9. Ce coefficient, et le tonnage que vous allez couler, vont déterminer la place que

vous occuperez au "Palmarès des Sous-mariniers" à la fin de votre mission. Une fois que vous avez sélectionné les niveaux de difficulté et de réalité qui vous conviennent, appuyez sur la touche SHIFT 7 (SPECTRUM)/F7 (AMSTRAD). Le menu de sélection de scénarios se présente, lorsque le chargement est achevé.

Les Ecrans "Postes de Combat"

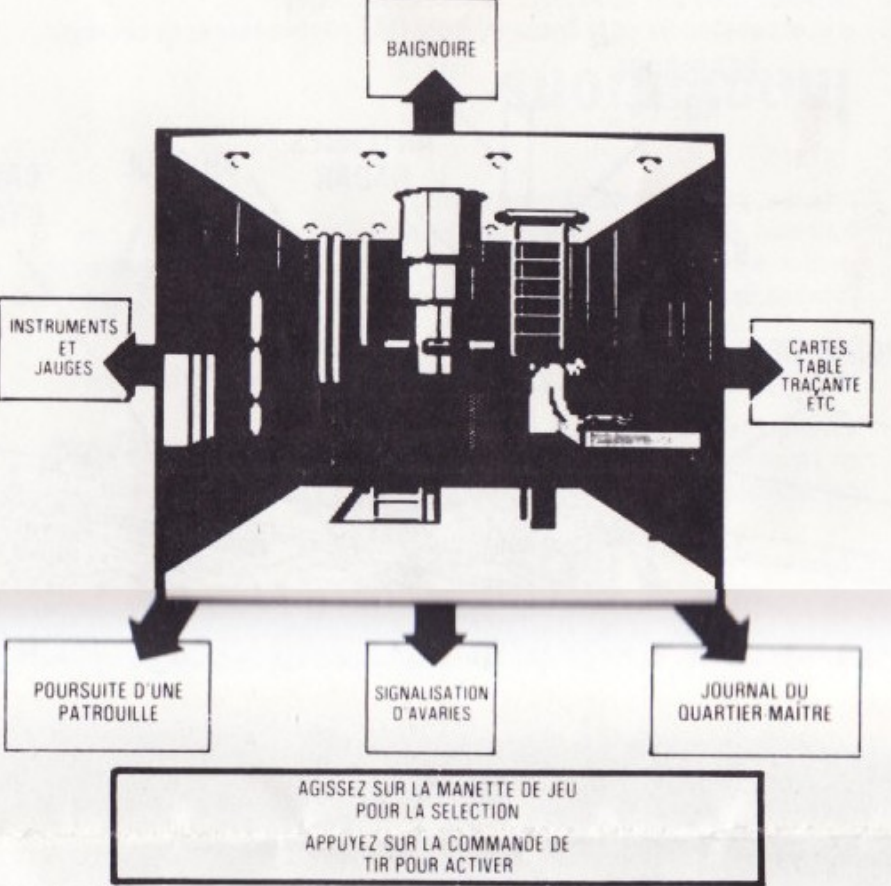
SILENT SERVICE contient plusieurs écrans de Postes de Combat. Ils contiennent des informations différentes et vous pouvez entrer des instructions diverses. Les postes de combat représentent les points-clés utilisés par le Commandant pour diriger le combat lorsque son sous-marin atteint le théâtre des opérations.

Poste de Combat: Conning Tower (Le Kiosque)

Le kiosque constitue le poste primaire du Commandant durant un combat. Il contient le périscope d'attaque, la table tracante, des jauges et instruments critiques ainsi que les commandes du bord. Pendant que la bataille se poursuit, le Commandant dirige son sous-marin à partir de ce point-clé. L'écran du kiosque sert également d'écran des menus, puisque vous pouvez sélectionner, à partir de cet écran, l'un des cinq écrans détaillés des postes de combat que nous décrivons ci-après. Utilisez le clavier/la manette de jeu pour positionner le Commandant au poste de combat approprié puis appuyez sur le bouton. Centre: Périscope; Vers le haut: Baignoire; Vers la gauche: Instruments et jauges; Vers la droite: Cartes, table tracante, etc; Vers le bas: Signalisation d'avaries.

Pour atteindre le poste de commande "Binoculaires", vous devez tout d'abord atteindre la baignoire puis appuyez à nouveau sur la commande de tir. Pour revenir au kiosque, appuyez sur la commande de tir.

A partir de cet écran, vous pouvez également sélectionner deux fonctions spéciales. Si vous avez sélectionné un scénario de Patrouille de Combat, la fonction "Continue Patrol" (manette vers le bas et vers la gauche) termine le combat en cours avec un convoi et vous renvoie à l'écran de patrouilles. Vous ne serez pas autorisé à suspendre l'engagement si vous êtes poursuivi par des bâtiments d'escorte ennemis, si certaines de vos torpilles ont été activées, ou immédiatement après avoir coulé un bâtiment ennemi. Si vous avez sélectionné un scénario Convoy Action, la fonction "End of Game" (manette de jeu vers le bas et la gauche) termine votre mission.



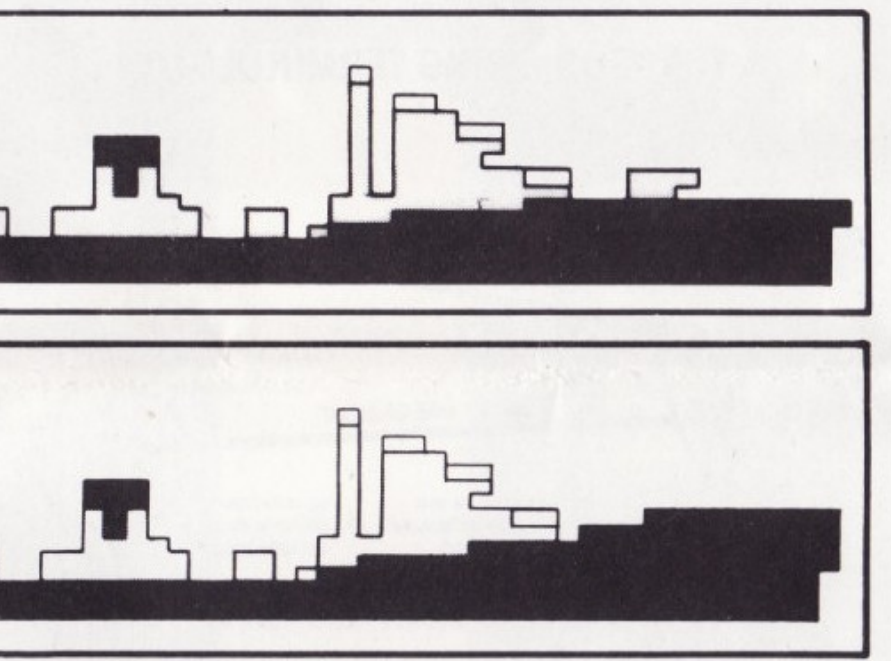
L'option "Quartermaster's Log" (joystick vers le bas et la droite) vous servira à passer en revue ce que vous avez accompli jusqu'ici durant votre patrouille. Si vous le préférez, vous pouvez sélectionner ces fonctions au clavier. (Voir la section sur les Commandes au Clavier). Toutes les autres commandes du clavier sont ignorées par le système jusqu'à ce que vous sélectionniez un poste de combat.

Une fois que vous êtes arrivé à l'écran du kiosque, la simulation cesse momentanément. Vous remarquerez que certaines sélections ne sont pas disponibles dans des conditions données: la Baignoire si vous êtes en plongée, etc.

Poste de Combat: Patrol Navigation Map (Carte de Navigation de Patrouille)

(Pour les scénarios de Patrouille de Combat uniquement)

L'écran de patrouille simule le temps nécessaire pour naviguer entre votre base et les eaux ennemies, ainsi que les activités de la patrouille entre les engagements. (Une patrouille typique peut durer jusqu'à deux mois). Cet écran affiche une carte du Pacifique Occidental. Vous pouvez explorer n'importe quelle région figurant sur la carte. Utilisez le joystick pour faire évoluer votre sous-



marin (point noir) vers les zones que vous désirez patrouiller. La bordure de l'écran, qui est bleu pâle dans la journée, devient bleu marine la nuit. Lorsque vous détectez un convoi, la bordure de l'écran tourne au rouge. Vous pouvez engager le combat avec le convoi en appuyant sur la commande de tir ou poursuivre votre patrouille. Nous précisons que les bâtiments ennemis se trouvent généralement dans les chenaux les plus parcourus (consulter la carte

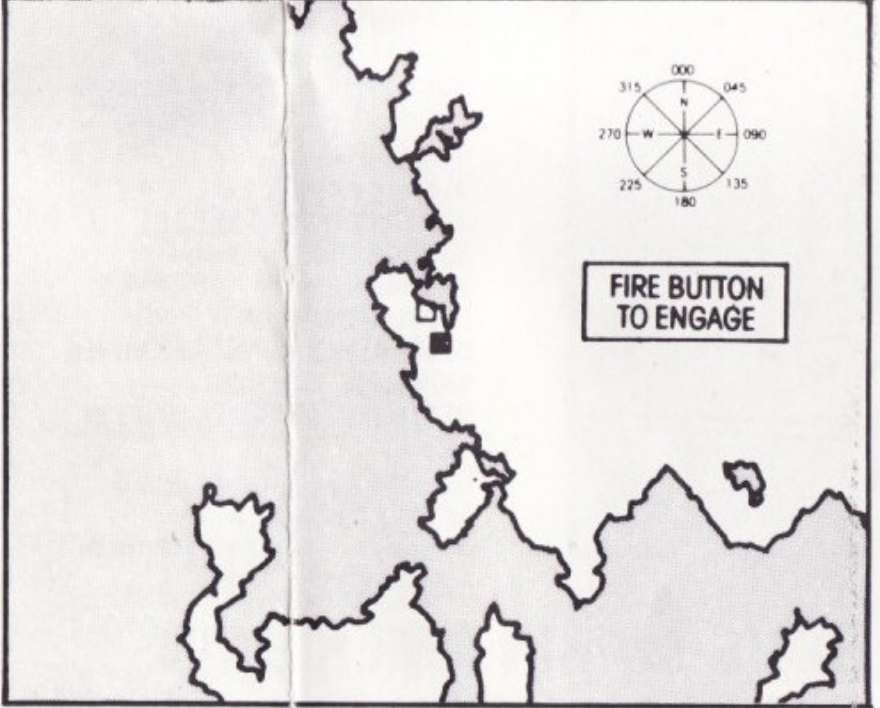
en encart) ainsi qu'à proximité du littoral. Les convois les plus précieux, c'est-à-dire les pétroliers et les transports de troupes, se trouvent en général plus près du Japon.

Les bases de sous-marins de Midway Island, Freemantle et Brisbane sont signalées par des points clignotants. Une fois que vous aurez atteint votre base et que la bordure de l'écran tourne au vert, vous pouvez terminer votre patrouille en appuyant sur la commande de tir.

Si vous avez tout d'un coup l'envie d'explorer une région particulière de la carte, ceci vous est parfaitement possible même si aucun convoi n'a été signalé et si vous ne vous trouvez pas à votre base. Il vous suffit simplement d'appuyer sur la commande de tir.

Poste de Combat: Maps and Charts (Cartes, Table Traçante, etc.)

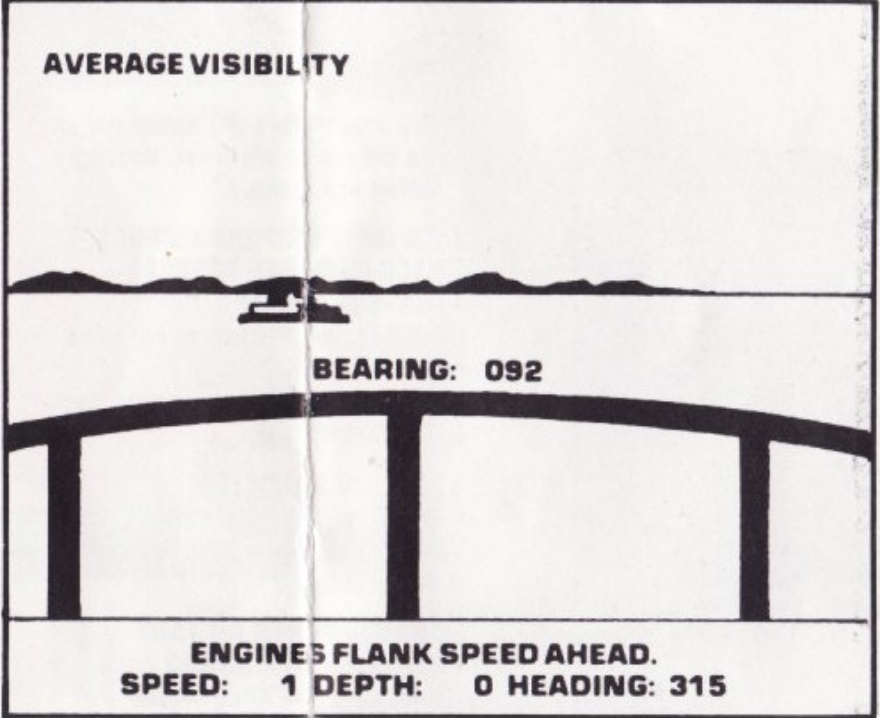
L'écran des cartes, etc affiche des informations fournies par le navigateur et les responsables du repérage et de la poursuite. Sur cet écran, les informations figurant sur les cartes, les détections visuelles, le radar et le sonar ont été regroupés afin de signaler la position de votre sous-marin, des torpilles et de tous les bâtiments ennemis connus. Votre sous-marin est représenté par un point noir tandis que les torpilles et les bâtiments ennemis sont des points blancs; les zones vertes représentent les continents et les îles. Vous pouvez agrandir ou réduire la carte pour obtenir quatre niveaux de détail différents (en utilisant les touches Z et X). La première carte représente l'Océan Pacifique Occidental entier. La carte de la Zone de Patrouille représente une zone de 500 par 300 milles marins. Si vous agrandissez à nouveau, vous allez voir la carte de navigation qui représente une zone de 60 par 40 milles marins. La carte la plus détaillée représente une zone de 8 MM par 5 MM; c'est la carte des Graphiques d'attaque. Sur la carte des Graphiques d'Attaque, les bâtiments sont représentés avec une petite "queue" qui signale la direction de navigation de chaque bâtiment. Si un bâtiment ennemi disparaît de la portée visuelle, un point clignote lentement sur sa dernière position connue.



Si le nombre de bâtiments, de torpilles, etc actifs est supérieur à celui dont peut s'occuper l'équipe de poursuite, il est possible de faire disparaître de la carte les objets les plus éloignés. Comme sur la plupart des écrans, le bas de l'écran affiche des messages émanant de l'équipage, ainsi que la vitesse, la profondeur et le cap du sous-marin.

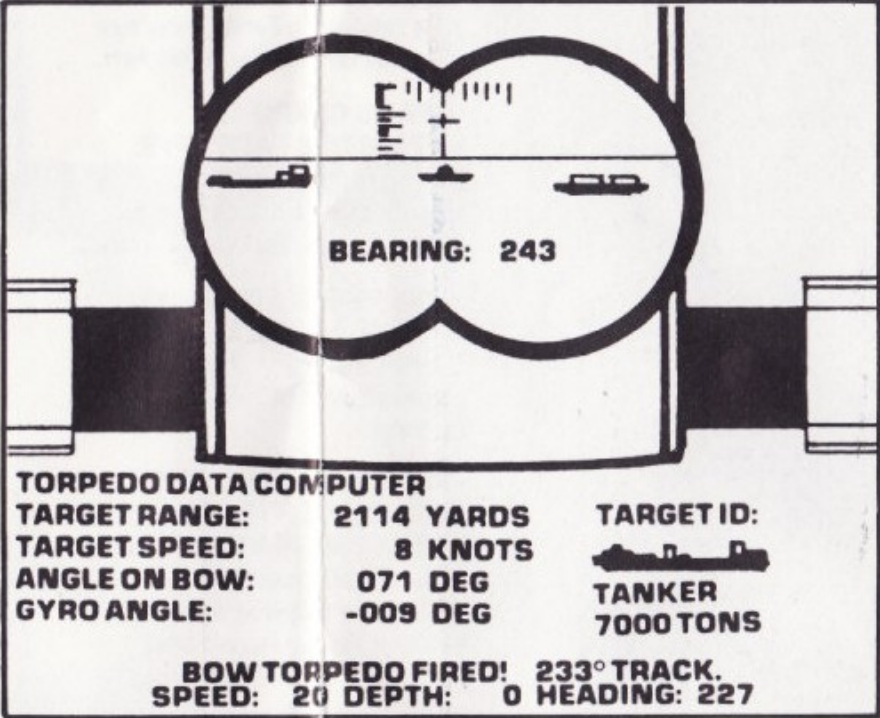
Poste de Combat: Bridge (Baignoire)

L'écran de la baignoire offre une représentation à grand angle de tous les bâtiments et de toutes les îles proches, ainsi que du littoral. Cet écran affiche également les conditions de visibilité prédominantes (bonne, moyenne ou mauvaise). Vous ne pouvez sélectionner cet écran que si votre sous-marin est en surface. Pour regarder à gauche ou à droite, poussez le joystick dans cette direction. Vous remarquerez que le "gisement" change en conséquence. Le gisement est la direction dans laquelle vous regardez, exprimée en degrés du compas. Le gisement 000 indique que vous regardez vers le nord; 090 vers l'est; 180 vers le midi et 270 vers l'ouest. Si vous maintenez la commande de tir du joystick enfoncée, vous augmentez la vitesse de rotation. Vous constaterez que le joystick NE MODIFIE PAS le cap de votre sous-marin, mais uniquement le sens dans lequel vous REGARDEZ. Utilisez les commandes du clavier pour contrôler le sous-marin lorsque vous êtes dans la baignoire.



Poste de Combat: Periscope/Binoculars (Périscope/Binoculaires)

Cet écran affiche ce que vous voyez à travers le périscope d'attaque pendant la journée, au crépuscule ou à l'aurore, ainsi que la vue des binoculaires transmetteurs de Gisement de Cible de la Baignoire la nuit (le périscope d'attaque n'émet pas suffisamment de lumière pour pouvoir être utilisé la nuit). Cet écran représente une image agrandie des bâtiments et des terres visibles. Vous pouvez faire pivoter le périscope à l'aide du joystick (maintenez la commande de tir enfoncée pour faire tourner le périscope plus rapidement). Lorsque le graticule tourne au blanc, l'Ordinateur de Conduite des Torpilles est activé et l'écran affiche la poursuite des cibles.



Vous pouvez lancer une torpille en appuyant sur "T", faire tirer la pièce d'artillerie du pont sur "G" ou demander des informations sur la cible au responsable de l'identification en appuyant sur la touche "I".

L'Ordinateur de Conduite des Torpilles affiche la portée jusqu'à la cible, la vitesse de la cible et l'angle sur étrave, ainsi que l'angle de correction précalculé nécessaire pour atteindre le bâtiment, et le cap de la cible. Néanmoins, si vous avez sélectionné le niveau de réalité "Enter Angle-on-Bow", cette dernière information n'est pas disponible.

Vous pouvez sélectionner cet écran lorsque le sous-marin navigue en surface ou à la profondeur périscopique, dans la journée (13,5 mètres ou moins).

Instruments et Jauges

Cet écran affiche des informations d'état essentielles. La position verticale (vers le haut) pour tous les jauges et manomètres correspond à la valeur zéro, et les valeurs augmentent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les principaux instruments, manomètres et jauges sont:

(A) **BATTERY LEVEL (NIVEAU DES ACCUMULATEURS)** — cette jauge indique la quantité d'électricité qui demeure dans les accumulateurs. Ceux-ci s'utilisent pour tous les croisières en plongée et se rechargent progressivement lorsque le sous-marin navigue en surface. Si votre accumulateur est épuisé, vous serez incapable de vous déplacer sous l'eau. Un accumulateur chargé à bloc vous permet de manoeuvrer à haute vitesse pendant une heure en immersion, ou cinq à six heures à basses vitesses.

(B) **BATTERY CHARGE LIGHT** — signale que l'accumulateur est en cours de rechargement.

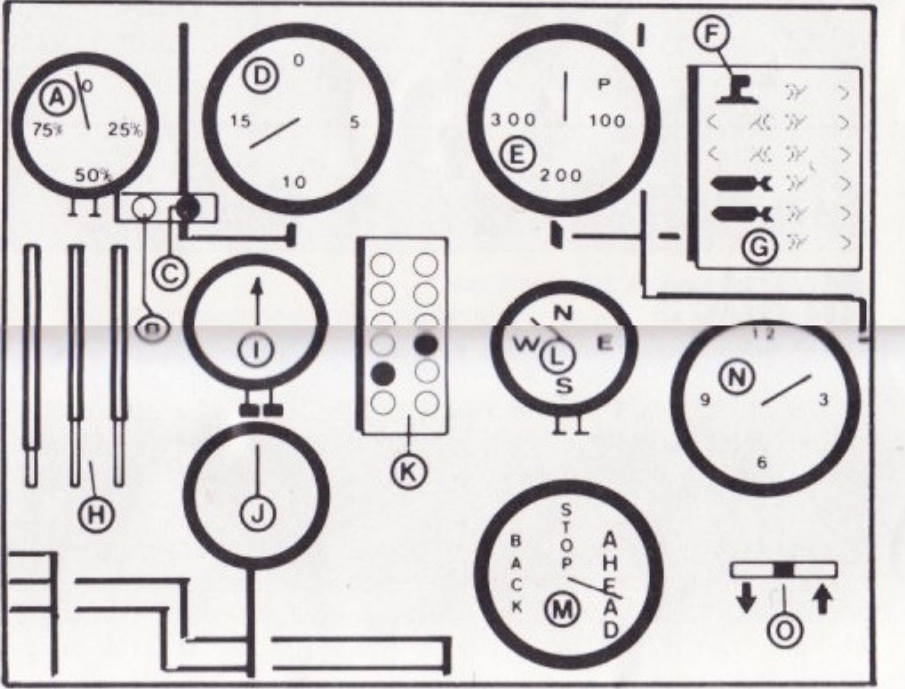
(C) **BATTERY IN USE LIGHT** — signale que l'accumulateur est en cours de déchargement.

(D) **SPEED** — cette jauge indique la vitesse de navigation du sous-marin. En surface, la vitesse maximum est égale à 20 noeuds et à 10 noeuds en immersion.

(E) **DEPTH** — indique la profondeur où se trouve le sous-marin par rapport à la surface de l'eau; la profondeur périscopique est égale à 13,5 mètres ou moins. Nous précisons que la profondeur est mesurée en mètres au-dessous de la surface: une profondeur zéro signifie que le sous-marin navigue en surface.

(F) **PERISCOPE INDICATOR** — l'indicateur apparaît sur l'écran si le périscope est déplacé vers le haut.

(G) **TORPEDO READY INDICATOR** — une série de voyants qui signalent les tubes lance-torpilles d'avant et d'arrière qui sont prêts à tirer. Un voyant vert signale un tube prêt, un voyant noir signale un tube vide. Le rechargement des tubes lance-torpilles s'effectue automatiquement et exige environ 10 minutes de jeu par tube. Le chiffre vert qui se trouve sous chaque colonne de torpilles signale le nombre de torpilles qui restent en avant et en arrière, ainsi que les torpilles qui se trouvent déjà dans les tubes. Le chiffre rouge, au-dessus de l'indicateur, signale le nombre d'obus qui restent pour la pièce d'artillerie de surface.



(H) **FUEL LEVELS** — trois tubes verticaux signaient les niveaux de diesel qui demeure dans les trois caisses de diesel principales. Le diesel flotte au-dessus de l'eau. Les tubes représentent la quantité de carburant (en noir) et d'eau (en blanc) dans chaque caisse. Les caisses pleines permettent au sous-marin d'effectuer des croisières de 50 à 60 jours.

(I) **DEPTH UNDER THE KEEL** — cette jauge signale la profondeur entre votre sous-marin et le fond. Lorsqu'elle indique zéro, vous touchez le fond. La valeur maximale que peut indiquer cette jauge est 152 mètres.

(J) **WATER TEMPERATURE** — cette jauge indique la température de l'eau à l'extérieur du sous-marin. Un cadran bleu signale que le sous-marin se trouve au-dessous d'un gradient thermique.

(K) **CHRISTMAS TREE** — ce voyant signale l'état de tous les orifices de la coque. Un voyant vert signale qu'ils sont fermés et une lumière rouge, qu'ils sont ouverts. Ces orifices se referment automatiquement lorsque vous donnez l'ordre de plonger.

(L) **COMPASS** — signale le cap de sous-marin.

(M) **THROTTLE (réglages 0 à 5)** — arrêt complet, vitesse ⅓, ⅔, maximale et déplacement latéral.

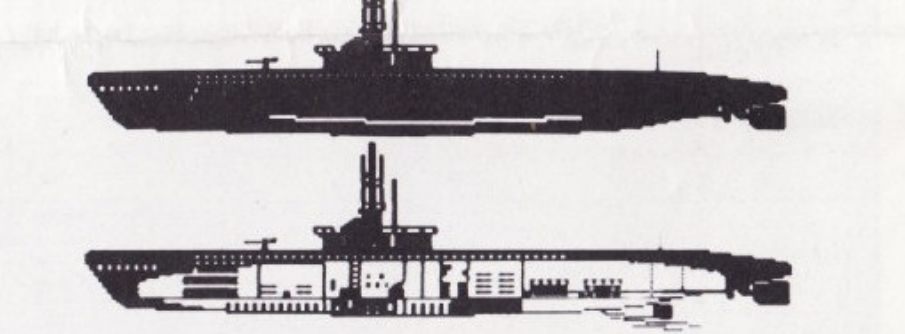
(N) **CLOCK** — indique l'heure. L'aiguille mobile représente les MINUTES et le chiffre imprimé au-dessous est l'HEURE (0–23). Dans le Pacifique, le crépuscule commence à 19 h 00 et se termine à 20 h 00, tandis que l'aurore commence à 5 h 00 et se termine à 6 h 00.

(O) **DIVE BUBBLE** — tube horizontal qui indique si le sous-marin est en cours de plongée ou de remontée.

Ecran de Signalisation d'Avaries

Cet écran indique la nature de toute avarie éventuellement subie par le sous-marin. Les avaries peuvent être dues à des impacts par grenades sous-marines ou au tir d'artillerie ennemi. Les avaries comportent:

Bow/Aft Torpedo damage (avarie des portes de tubes lance-torpilles): Ces portes de tubes lance-torpilles ont été endommagées et il est impossible de lancer les torpilles.



Periscope damage (périscope endommagé): La gaine du périscope a été endommagée et il est impossible de l'envoyer ni de l'abaissier.

Dive Plane damage (avarie des barres de plongée): Les barres de plongée avant et arrière ont été endommagées. Le sous-marin ne peut que plonger ou remonter en surface à la moitié de sa vitesse normale.

Fuel Leaking (fuite de carburant): Les caisses de carburant externes fuient. Le carburant va être consommé deux fois plus vite. En outre, la remontée du carburant à la surface de la mer facilitera la détection du sous-marin par les destroyers ennemis.

Engine Damage (avarie des moteurs): Les moteurs diesel principaux sont endommagés, ce qui réduit de moitié la vitesse de navigation en surface. Machinery Damage (avarie des machines): Les pompes et machines internes sont endommagées. Leur niveau de bruit augmente, ce qui facilite la détection par les sonars ennemis.

Battery Damage (accumulateurs endommagés): Quand le sous-marin est en plongée, les accus s'épuisent deux fois plus vite. Si vous n'avez pas sélectionné le niveau de réalité "Port Repair Only" (réparation au port uniquement), l'équipage tente automatiquement d'effectuer les réparations nécessaires.

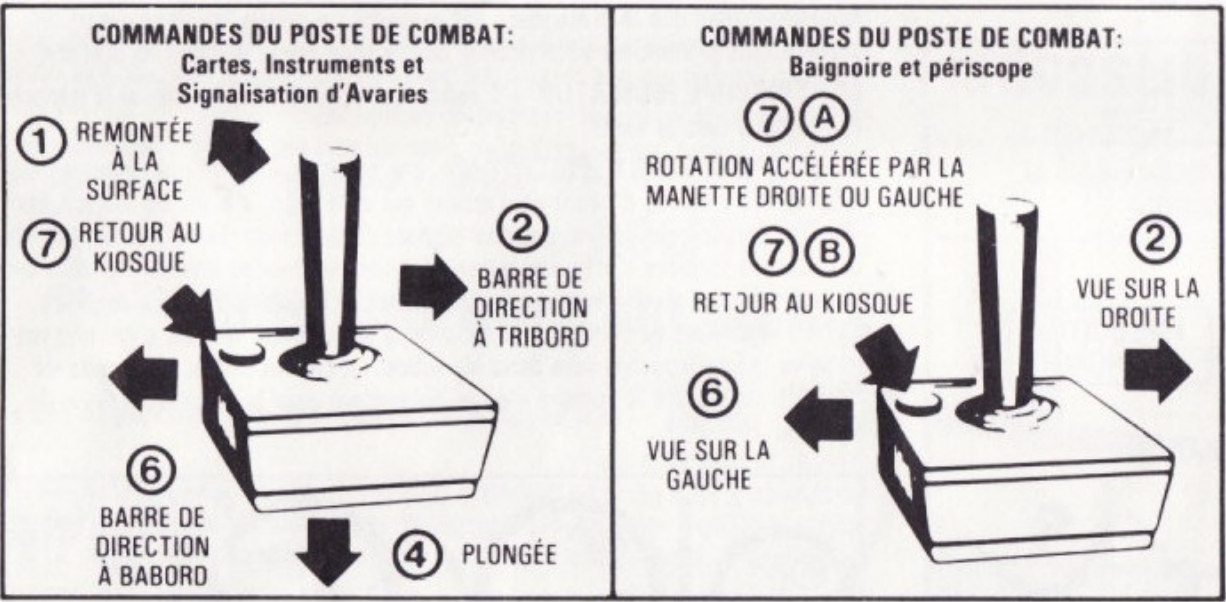
Si votre sous-marin prend l'eau, la vitesse de fuite est indiquée en gallons/seconde (GPS). (1 gallon = 4,5 litres environ). Ces fuites font souvent descendre votre sous-marin, bien que les barres de plongée puissent atténuer la descente. Cette information figure en haut et à droite de l'Ecran de Signalisation des Avaries.

Diagramme de Commande et Zone de Signalisation d'Etat du Sous-Marin

Les deux lignes du bas de la plupart des écrans contiennent le diagramme de commande du sous-marin et la zone des états. Le diagramme de commande (à gauche) représente l'arrière du sous-marin, accompagné des paramètres de réglage des barres de direction et de plongée et de commande des gaz. Les flèches, à gauche et à droite, correspondent aux barres de direction de gauche et de droite et les flèches (vers le haut et vers le bas) correspondent aux barres de plongée (remontée/plongée); un chiffre de 0 à 4 indique le réglage des commandes de gaz. La ligne du bas affiche la vitesse (en noeuds), la profondeur (en pieds) et le cap (en degrés). La ligne du haut vous maintient informé des messages d'état émis par l'équipage.

Emploi du Joystick

De nombreuses commandes, comme la sélection des postes de combat, ou la commande du sous-marin, peuvent être communiquées soit au moyen du joystick, soit par commandes au clavier. Les commandes du joystick ne correspondent qu'à la version Amstrad. En maintenant le joystick vers la droite ou la gauche, vous faites pivoter le périscope ou la vue à partir de la baignoire, et il sert également à pointer vos torpilles et votre pièce d'artillerie. Vous pouvez accélérer cette rotation en appuyant sur le bouton de tir. Sur les autres écrans, vous pouvez contrôler votre sous-marin au joystick: maintenez la manette vers la gauche ou la droite pour contrôler la barre de direction et vers le haut ou le bas pour contrôler les barres de plongée. En appuyant simplement sur le bouton de tir, vous revenez à l'écran du kiosque.



Fin de la Mission, Score et Grades

Les missions "Convoy Action" se terminent quand vous sélectionnez l'option "End of Game". Les missions de Patrouille de Combat se terminent lorsque vous revenez à l'une de vos bases. Les deux types de missions se terminent si votre sous-marin coule ou s'échoue. Dans tous les cas, vous allez voir un écran qui affiche tous les bâtiments que vous avez coulés, et qui précisent votre grade final. De nombreuses patrouilles n'ont jamais réussi à couler un bâtiment ennemi, tandis que les Commandants les meilleurs coulaient souvent plus de 15.000 tonnes. Votre mission: couler le tonnage le plus important possible sans perdre votre sous-marin. La simulation enregistre automatiquement vos succès et vos échecs. Votre grade sera basé sur les bâtiments coulés, le niveau de difficulté et les niveaux de réalité que vous aurez sélectionnés.

Commandes du Clavier

Déplacement vers la gauche, la droite: appuyez sur les touches O.9. Déplacement vers le haut, le bas: appuyez sur les touches Y, H. Pour tirer, appuyez sur la touche M.

AMSTRAD: Pour utiliser le joystick, suivez les instructions dans le manuel de jeu.

Commandes au clavier: Les touches < , > etc. Correspondent au déplacement du joystick. Appuyez sur la touche COPY pour tirer.

COMMANDE	AMSTRAD	SPECTRUM	DESCRIPTION
MAP	F1	SHIFT 1	Sélectionne l'écran de poste de combat "Cartes, Table tracante, etc". Si vous vous y trouvez déjà, un appui sur cette touche aura la carte sur votre sous-marin.
BRIDGE	F3	SHIFT 2	Sélectionne l'écran de poste de combat "Baignoire". Ceci n'est évidemment possible que lorsque le sous-marin est en surface.
SCOPE	F5	SHIFT 3	Sélectionne l'écran de poste de combat "Périscope/Binoculaires". N'est disponible que si sous marin est à la profondeur périscopique ou en surface.
GAUGES	F7	SHIFT 4	Sélectionne l'écran de poste de combat "Jauges, Instruments et Manomètres".
DAMAGE	F2	SHIFT 5	Sélectionne l'écran de poste de combat "Signalisation d'avaries".
LOG	F4	SHIFT 6	Affiche le Journal de Bord du Quartier-Maitre pour la patrouille en cours.
PATROL/END	F8	SHIFT 8	Vous renvoie à la visualisation de la Sélection de patrouille pour rechercher un autre convoi. Termine le jeu si vous jouez un scénario "Convoy Action".
ZOOM	Z	Z	Agrandit la carte du théâtre des opérations. Vous permet de voir de plus près les bâtiments et le terrain qui se trouvent à proximité.
UNZOOM	X	X	Comprime la carte du théâtre des opérations. Vous permet d'obtenir un plus grand champ visuel (positions des bâtiments et des continents/îles).
THROTTLE	1-5	1-5	Commandes des gaz: Arrêt, vitesses à 1/3, 2/3, maximale et latérale.
DIVE	D	D	Fait plonger votre sous-marin. Quand vous avez atteint la profondeur requise, annulez cette commande en appuyant sur RETURN.
SURFACE	S	S	Fait remonter votre sous-marin. Annulez cette commande en appuyant sur RETURN.
REVERSE	R	R	Met les machines en marche arrière. N'oubliez pas que l'effet de rotation de la barre de direction est inversé si le sous-marin recule.
EMERGENCY	CONTROL E	SYM-SHIFT E	Chasse les ballasts de secours. Ceci permet souvent d'arrêter une plongée qui serait autrement fatale. Néanmoins, ramène généralement le sous-marin en surface. Vous ne pouvez effectuer cette manœuvre qu'une fois par engagement.
PERISCOPE	P	P	Périscope envoyé/abaissé. Cette commande règle également votre angle de gisement optique sur la même valeur que le cap du sous-marin: vous regardez donc droit devant.
ID	I	I	Identifie la cible sur l'écran radar.
TORPEDO	T	T	Pour lancer les torpilles. La sélection des tubes lance-torpilles d'avant et d'arrière est automatique, selon l'orientation par rapport à la cible. Notez que quatre torpilles ou obus peuvent être actifs à un moment quelconque. Si vous lancez une cinquième torpille avant que la première ait terminé sa course, la première torpille s'arrête immédiatement et la seconde est lancée.
GUN	G	G	Fait tirer la pièce d'artillerie de 100mm.
UP 25	>	+	Ajoute 23 mètres à la compensation de tir de la pièce d'artillerie.
DOWN 25	<	-	Soustrait 23 mètres de la compensation de tir de la pièce d'artillerie.
FASTER	F	F	Accélère l'échelle des temps, ce qui fait dérouler la simulation plus rapidement.
NORMAL	N	N	Retourne à l'échelle des temps normale.
LEFT	C	C	Barre de direction à bâbord. Second appui: bâbord toute. Pour annuler, appuyez sur RETURN.
RIGHT	V	V	Barre de direction à tribord. Second appui: tribord toute. Pour annuler, appuyez sur RETURN.
CANCEL	ENTER	ENTER	Annule les commandes de virage et de plongée.
WAIT	W	W	Suspend la simulation - appuyez sur n'importe quelle touche pour poursuivre. Vous pouvez également suspendre en passant à l'écran du Kiosque.
CONNING TOWER	SP.BAR	SP.BAR	Retourne à l'écran du kiosque.
RELEASE DEBRIS	?	?	Dans une situation désespérée, un sous-marin pouvait décharger des débris et du mazout qui remontaient à la surface. Ceci avait pour but de convaincre l'escorte que le sous-marin avait coulé. Vous ne pouvez exécuter cette opération qu'une fois par engagement.
AOB	A	A	Entrez l'angle d'inclinaison (angle on-bow) estimé. On entre l'Angle on-bow en degrés, en maintenant la manette de jeu vers la gauche ou la droite. Appuyez sur le bouton de tir pour votre estimation. Utilisez des chiffres positifs pour bâbord et négatifs pour tribord. Exemple: 45 degrés Tribord est égal à -45.

Plus ces niveaux sont élevés, plus la valeur du tonnage coulé augmente. Tous les joueurs obtiendront au maximum le grade d'Enseigne. Autres grades: Lieutenant JG, Lieutenant, Lieutenant Commander, Commander, Captain, Vice-Admiral, Admiral, Fleet Admiral (Lieutenant de Vaisseau (1ère Classe), Lieutenant de Vaisseau (2ème Classe), Capitaine de Corvette, Capitaine de Frégate, Commandant, Vice-Amiral, Amiral, Amiral d'Escadre, et le plus haut, WGSC (World's Greatest Submarine Captain)(le Plus Grand Commandant de Sous-Marin du Monde). Appuyez sur la barre d'espace à partir de cet écran pour commencer une nouvelle mission.

Le Palmarès des Sous-Mariniens

Si vous avez fait une croisière réussie, le programme vous demande d'inscrire votre nom, ce qui vous fera figurer au Palmarès des Sous-Mariniens! Ce Palmarès signale les meilleurs grades obtenus ainsi que les tonnages coulés par cinq sous-marins durant des patrouilles réelles. N'oubliez pas que votre grade est calculé sur la base du tonnage que vous avez coulé, mais également des facteurs de difficulté que vous avez utilisés.

Messages et Pistes Sonores

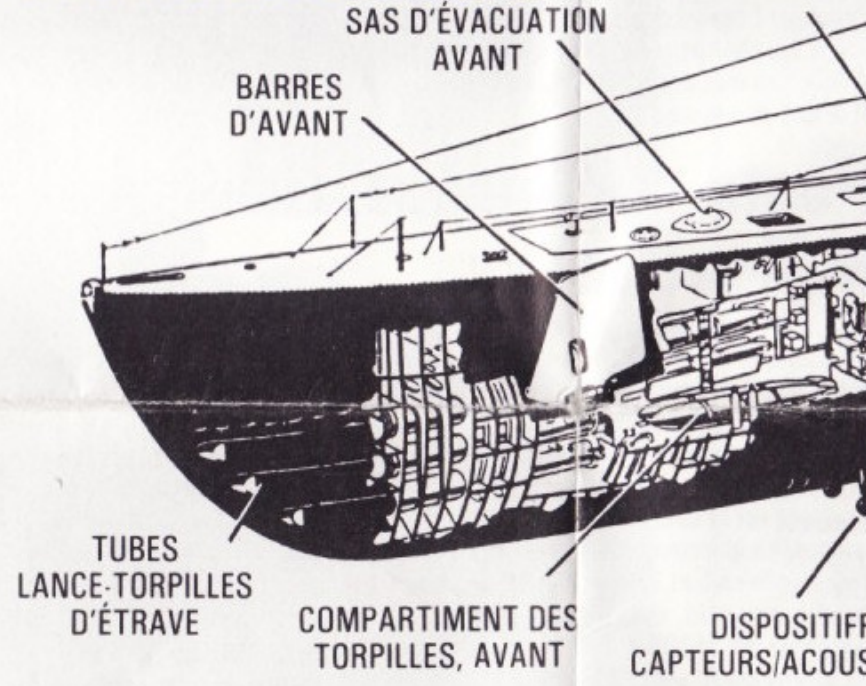
Divers membres de l'équipage peuvent, à un moment quelconque, émettre des messages. Vous devez donner acquit des commandes relatives à la barre de direction, à la commande des gaz et au périscope. Vous entendrez également le bruit de vos propres moteurs, de ceux des bâtiments proches et des torpilles. En outre, il existe des messages et des sons qui possèdent des significations spéciales:

SONAR REPORTS DESTROYERS CLOSING (LE SONAR SIGNALA L'APPROCHE DE DESTROYERS). (Son "Ping") L'opérateur sonar signale que le sous-marin a été repéré par le sonar ennemi.

SONAR REPORT'S DEPTH CHARGES DROPPED (LE SONAR SIGNALA LE LARGAGE DE GRENADES). (Son "Splash") L'opérateur sonar signale qu'un destroyer qui se trouve au dessus du sous-marin a largué des grenades sous-marines.

DEPTH CHARGES EXPLODING! (EXPLOSION DE GRENADES SOUS-MARINES!) (Bruits d'explosion). LOOKOUTS REPORT DESTROYERS FIRING (LES VIGIES SIGNALENT QUE DES DESTROYERS TIRENT). (Bruits de canon) Les vigies qui se trouvent dans la baignoire signalent que des destroyers ennemis sont à portée de tir et attaquent le sous-marin.

SOUS-MARIN AMERICAIN CARACTERISTIQUE



SHELL HIT! SUB DAMAGED (ATEINTE PAR OBUS! SOUS-MARIN AVARIE). (Sifflement et explosion) Votre sous-marin a été touché par un obus tiré par un destroyer. Vous avez souffert une avarie.

BOW (AFT) TORPEDO FIRED! 135° TRACK (TORPILLE LANCEE ETRAVE (ARRIERE) A 135 DEGRES). (Bruit de lancement et de moteur de torpille) Une de vos torpilles a été lancée dans la direction indiquée.

DECK GUN FIRED! (TIR D'ARTILLERIE!) (Bruit de tir) Vous avez tiré votre pièce dans la direction indiquée.

SONAR REPORTS DISTANT EXPLOSIONS (LE SONAR SIGNALA DES EXPLOSIONS ELOIGNEES). (Bruit d'explosions éloignées) L'opérateur sonar signale qu'une torpille ou un obus a atteint son but.

WARNING: TEST DEPTH EXCEEDED (VERTISSIMENT: PROFONDEUR D'ESSAI EXCEDEE). (On entend craquer la coque) Vous avez excédé la profondeur d'essai nominale du sous-marin et la coque commence à présenter des petites fuites. (Vérifiez l'écran de Signalisation des Avaries).

WE HAVE RUN AGROUND! (NOUS AVONS ECHQUE AU FOND!) (Bruits de grincement) Votre sous-marin racle le fond. Vous allez demeurer à l'arrêt jusqu'à ce que vous commenciez à remonter.

REPAIRS COMPLETED. (REPARATIONS ACHEVEES). Les réparateurs signalent qu'ils ont réparé un élément avarié; vérifiez l'écran de Signalisation des Avaries.

BLOW EMERGENCY TANK! (CHASSE AU BALLAST D'URGENCE.) La caisse de flottabilité de secours a été vidée.

RAMMED BY ENEMY SHIP! (NOUS AVONS ETE EPERONNES PAR UN BATIMENT ENNEMI!) (Bruit de grincement) Vous avez été éperonné par un bâtiment ennemi et vous allez commencer à couler. Ceci est généralement fatal.

TABLE DE DETECTION DES SOUS-MARINS (10 noeuds)		
	JOUR	NUIT
SURFACE	Profil maximum	2000
	Profil minimum	8000
PROFONDEUR PERISCOPIQUE	Profil maximum	6000
	Profil minimum	2000
EN PLONGEE	Profil maximum	2000
	Profil minimum	800

* Si le sous-marin se trouvait sous un gradient de température, la portée de détection était considérablement moindre.

Echelle des Temps

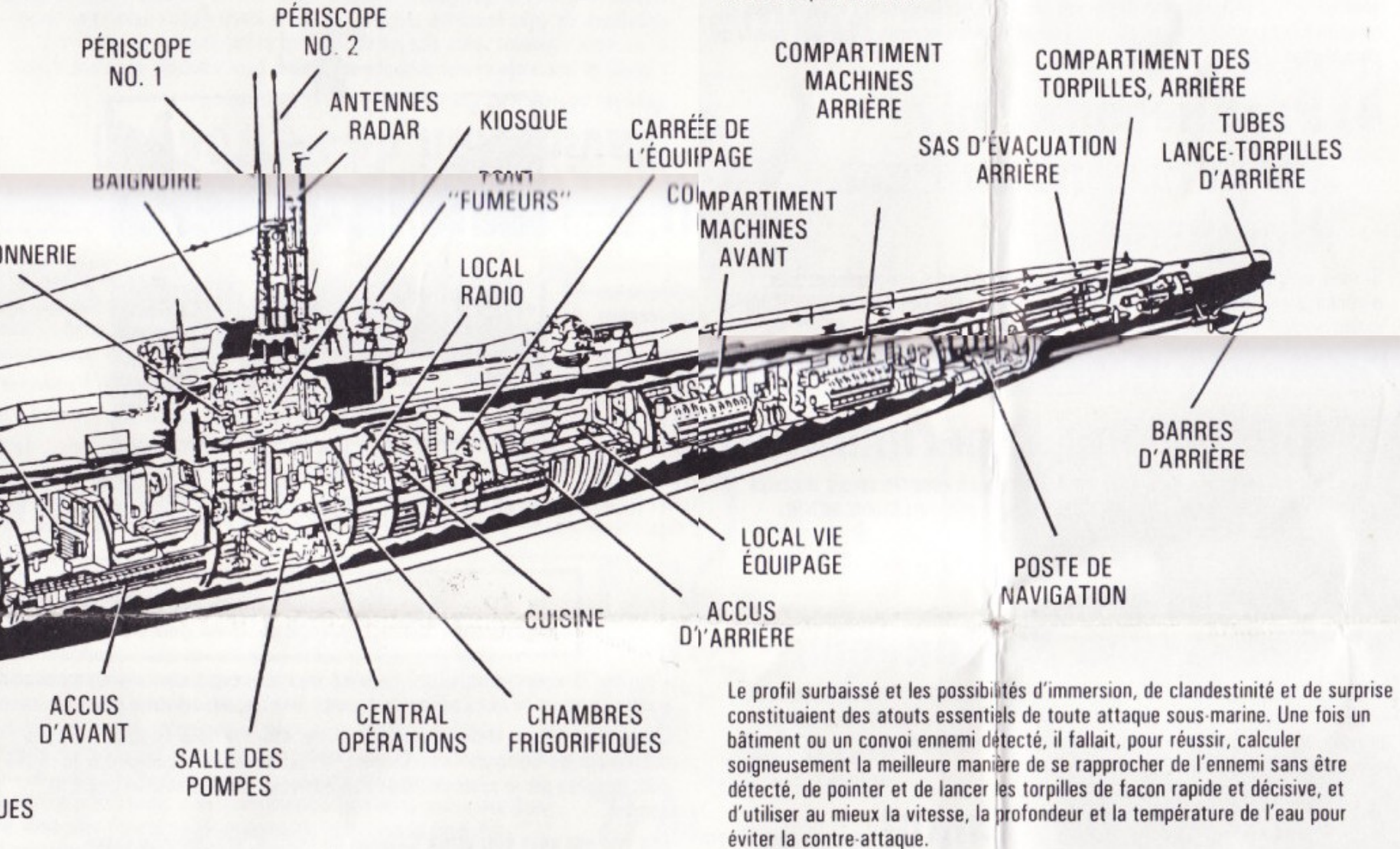
Pour garantir un haut niveau de précision, toutes les évolutions des bâtiments, angles de visée, trajet des torpilles et vitesses de plongée sont recalculés toutes les deux secondes du temps simulé du jeu. Néanmoins, dans la plupart des cas, il est recommandé d'accélérer quelque peu l'action. En règle générale, la simulation survient à une vitesse quadruple du temps réel: une minute du jeu prend en fait 15 secondes. Si vous appuyez sur la touche "F", l'échelle des temps est doublée. En continuant à appuyer, vous continuez à augmenter l'échelle des temps jusqu'à une vitesse maximale du temps réel multiplié par 32 (c'est-à-dire qu'une heure de jeu prendra 2 minutes à l'échelle des temps 4). En entrant la commande "N", vous êtes détecté par l'ennemi ou des torpilles sont lancées et l'échelle des temps revient à la normale.

Performances

Le sous-marin de la Flotte Américaine utilisé durant la Seconde Guerre Mondiale était une arme exceptionnelle. Il embarquait 200 tonnes de diesel, sa distance franchissable en croisière atteignait 12.000 milles marins: ils avaient rendu l'Océan Pacifique entier dangereux pour la navigation ennemie. Quatre moteurs diesel produisaient 6.400 CV, avec vitesse maximum en surface de 20 noeuds. Quant aux moteurs électriques alimentés par accumulateurs, ils assuraient une propulsion en plongée qui pouvait atteindre 10 noeuds pour de courtes périodes. La profondeur limite d'essai des premiers sous-marins atteignait 91 mètres, puis fut portée ultérieurement à plus de 122 mètres. Les deux types de sous-marins étaient néanmoins capables de supporter, en cas d'urgence, des profondeurs encore plus grandes.

Equipements Standards

Le sous-marin de la flotte WWII incorporait plusieurs dispositifs de navigation, de détection et de conduite de tir.



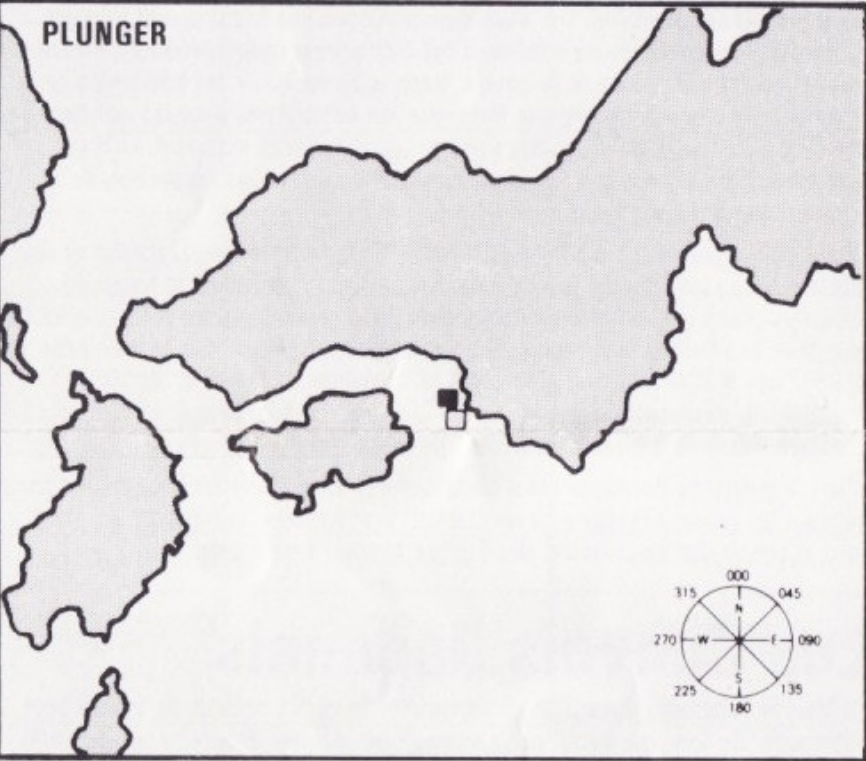
Scénarios de Lutte Contre des Convois

Les scénarios de lutte contre des convois (convoy action) sont des scénarios assez courts qui vous placent dans une situation historique spécifique. Ils vous aideront à vous familiariser avec les caractéristiques de simulation, à vous entraîner à des tactiques spéciales ou à vous permettre de jouer quand vous avez peu de temps.

PLUNGER (Lt. Commander D. C. White)

18 janvier 1942. Sous-marin en plongée/pendant la journée. Latitude 33-30 N, Longitude 135-00 E.

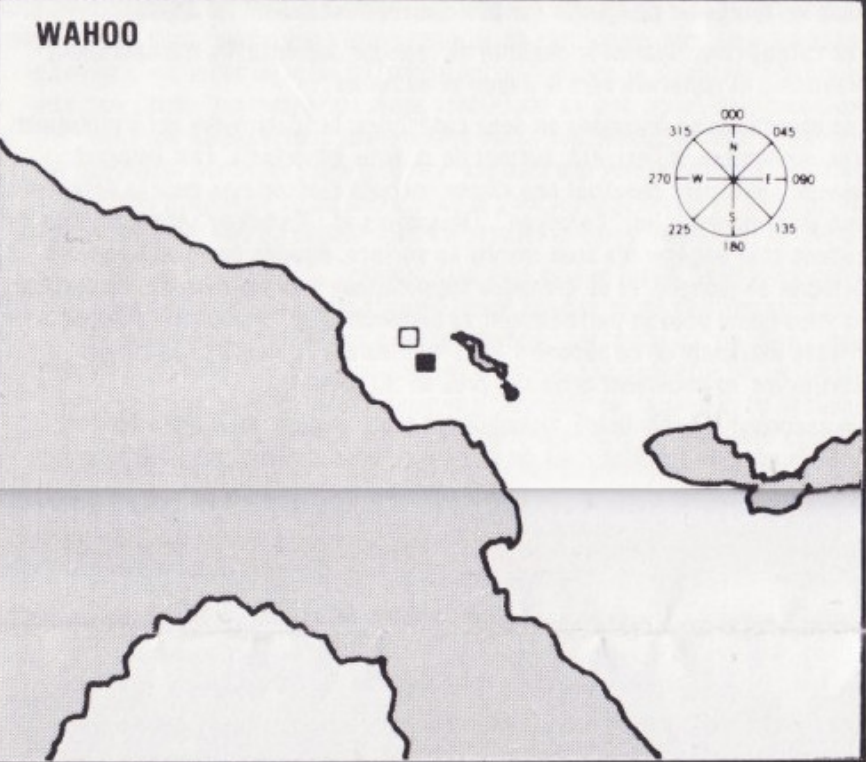
Le sous-marin USS Plunger, qui patrouillait au large du littoral sud du Japon, repère un cargo escorté naviguant vers l'est à haute vitesse. Ce scénario vous offre la chance d'établir une solution de lancement de torpilles contre un bâtiment en déplacement. N'oubliez pas que, bien que le Torpedo Data Computer calcule l'angle d'avance gyro, correct vous permettant de toucher l'objectif, il est souvent utile de lancer des torpilles en "éventail", au cas où votre cible changerait soudain de cap.



WAHOO (Lt. Commander "Mush" Morton)

26 janvier 1943. Sous-marin en surface/pendant la journée. Latitude 2-37 N, Longitude 139-42 E.

Au large de la côte de Nouvelle-Guinée, le sous-marin USS Wahoo découvre un petit convoi japonais. Cette situation est idéale pour un sous-marinier: un convoi sans escort, qui comprend un transport de troupes et un gros pétrolier. Néanmoins, le convoi a envoyé un SOS radio et un destroyer est en route! Votre objectif: frapper sans attendre et causer autant d'avaries que possible. Si



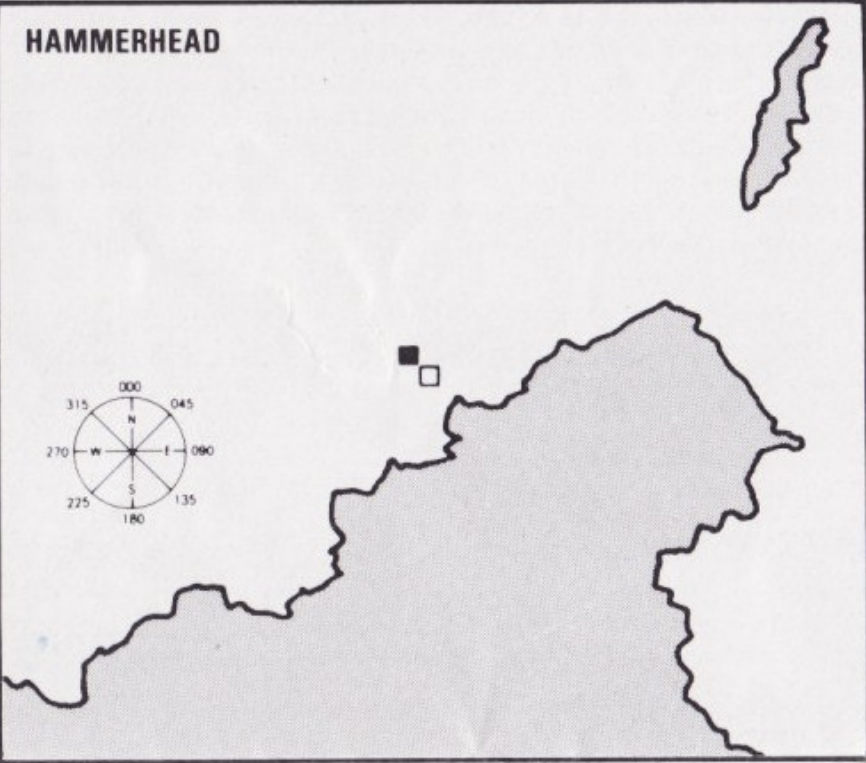
vos tubes lance-torpilles d'étrave sont vides, n'oubliez pas d'utiliser vos torpilles d'arrière.

HAMMERHEAD (Commander J. C. Martin)

1er Octobre 1944. Attaque nocturne/radar.

Latitude 6-30 N, Longitude 116-11 E.

Le radar SJ capte un grand convoi escorté pendant que l'USS Hammerhead patrouille la côte septentrionale de Bornéo. Le pétrolier, l'un des quelques pétroliers qui restent au Japon à ce stade de la guerre, devrait être votre cible principale. Ce scénario vous présente un combat nocturne contre un convoi escorté. Prenez soin d'éviter la détection aussi longtemps que possible; marchez



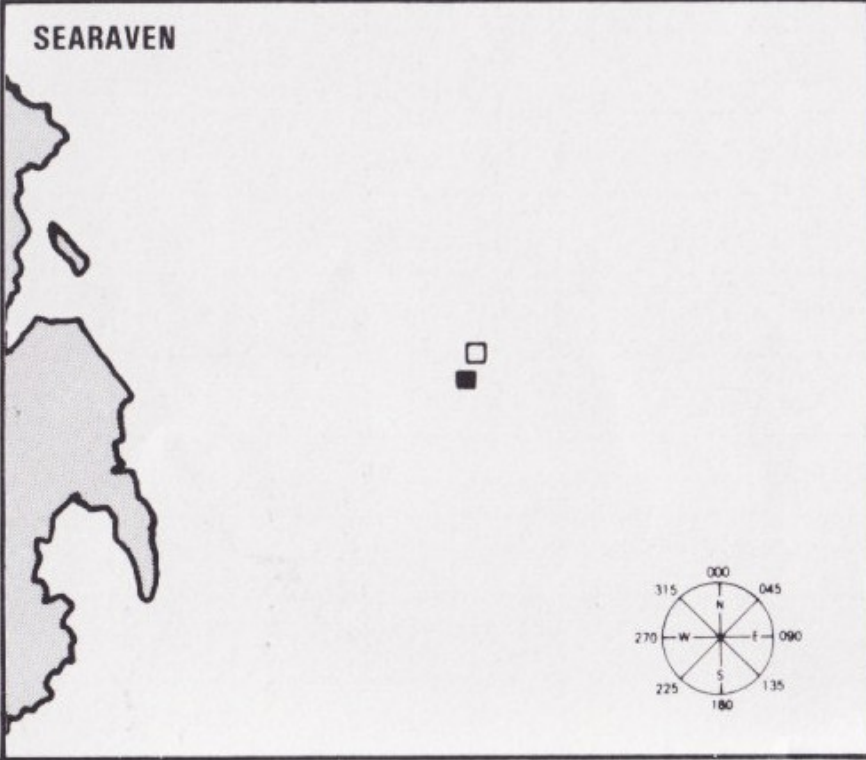
à une allure modérée, conservez un profil minimum vers l'escorteur (et essayez de lancer votre attaque à un moment où l'escorteur) se trouve de l'autre côté du convoi.

SEARAVEN (Commander H. Cassedy)

13 Janvier 1943. "Tête-à-queue".

Latitude 9-12 N, Longitude 130-38 E.

Quelque part entre les Philippines et la base navale Japonaise de Truk Lagoon, l'USS Searaven découvre un convoi se dirigeant vers le nord. Votre position est défavorable: vous êtes derrière le convoi et il fait jour. Nous recommandons une



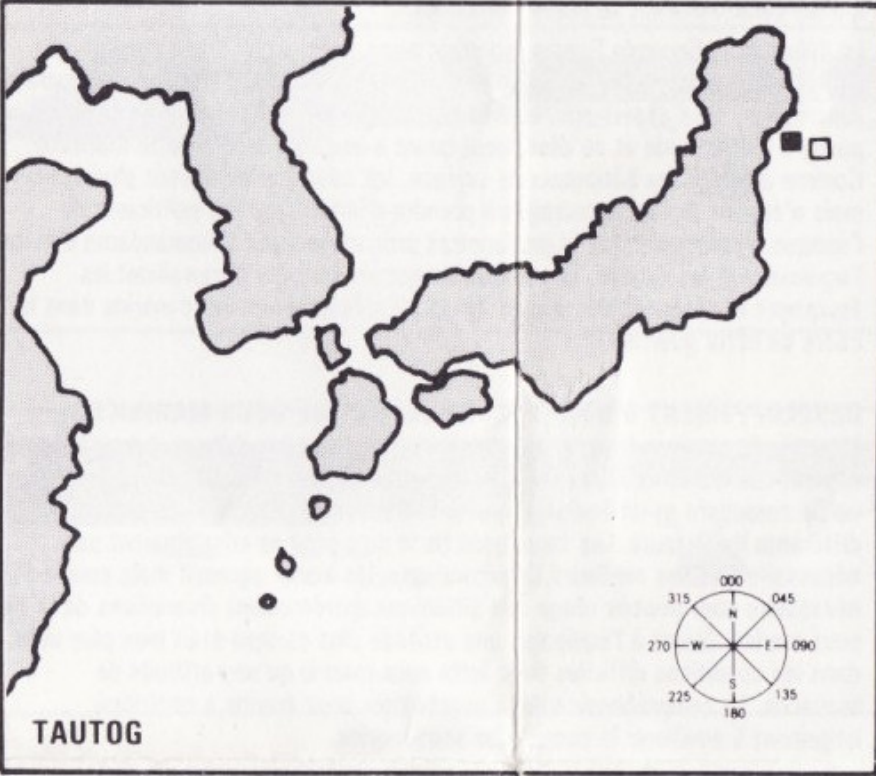
manoeuvre "tête-à-queue" soignée. N'oubliez pas d'utiliser la fonction de multiplication d'échelle des temps pour accélérer votre circuit autour du convoi.

TAUTOG (Lt. Commander Sieglaff)

16 Mars 1944. Repérage radar/visuel, nocturne.

Latitude 42-25 N, Longitude 144-55 E.

Au large du littoral est du Japon, l'USS Tautog repère un convoi japonais. Les attaques nocturnes dépendaient considérablement sur les conditions de visibilité.



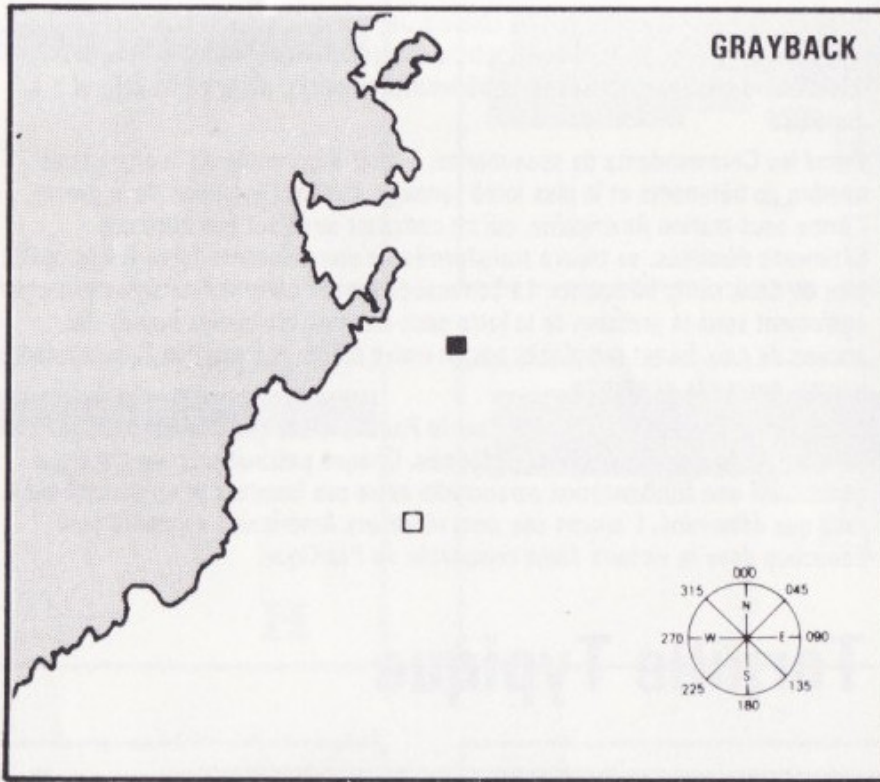
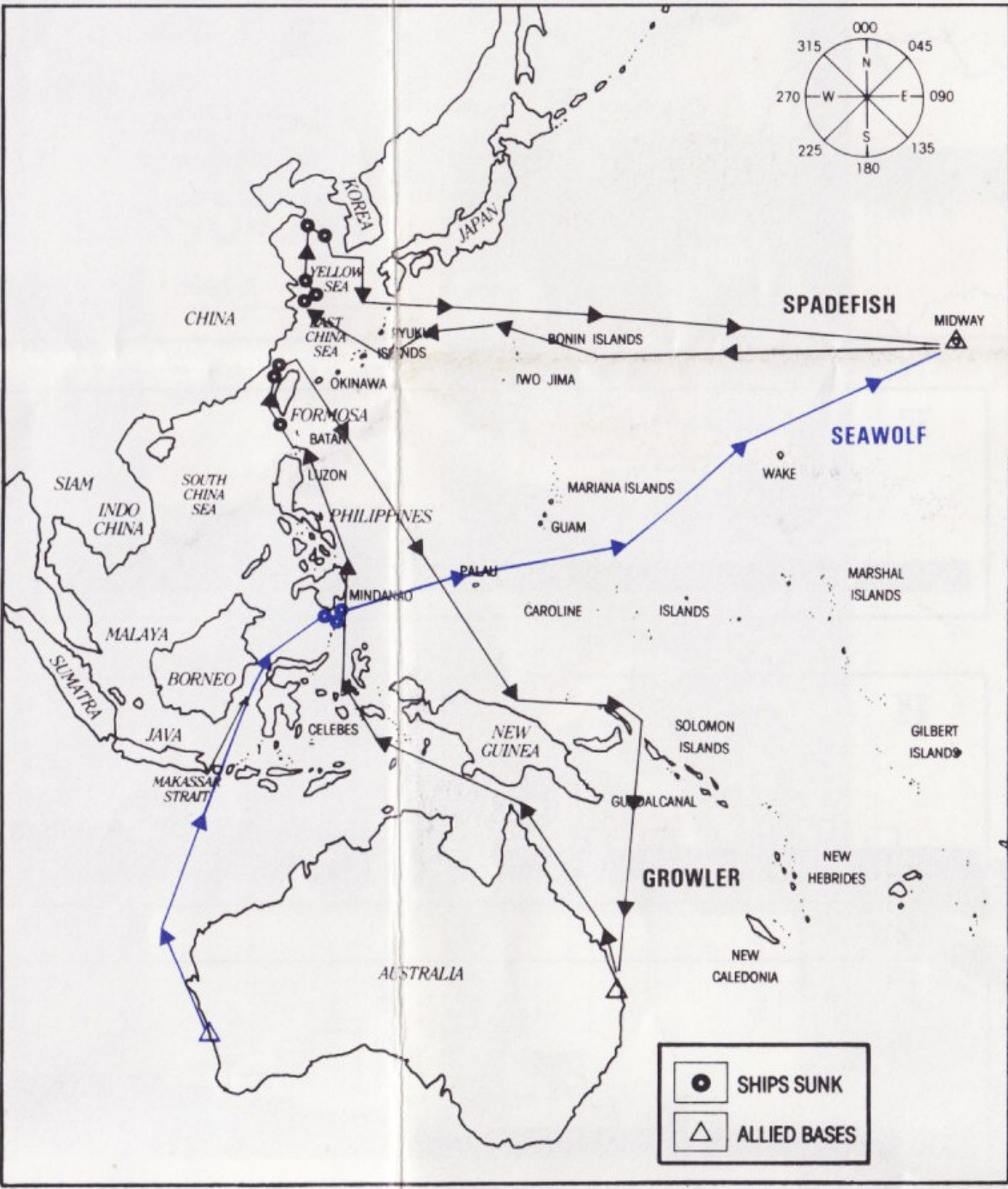
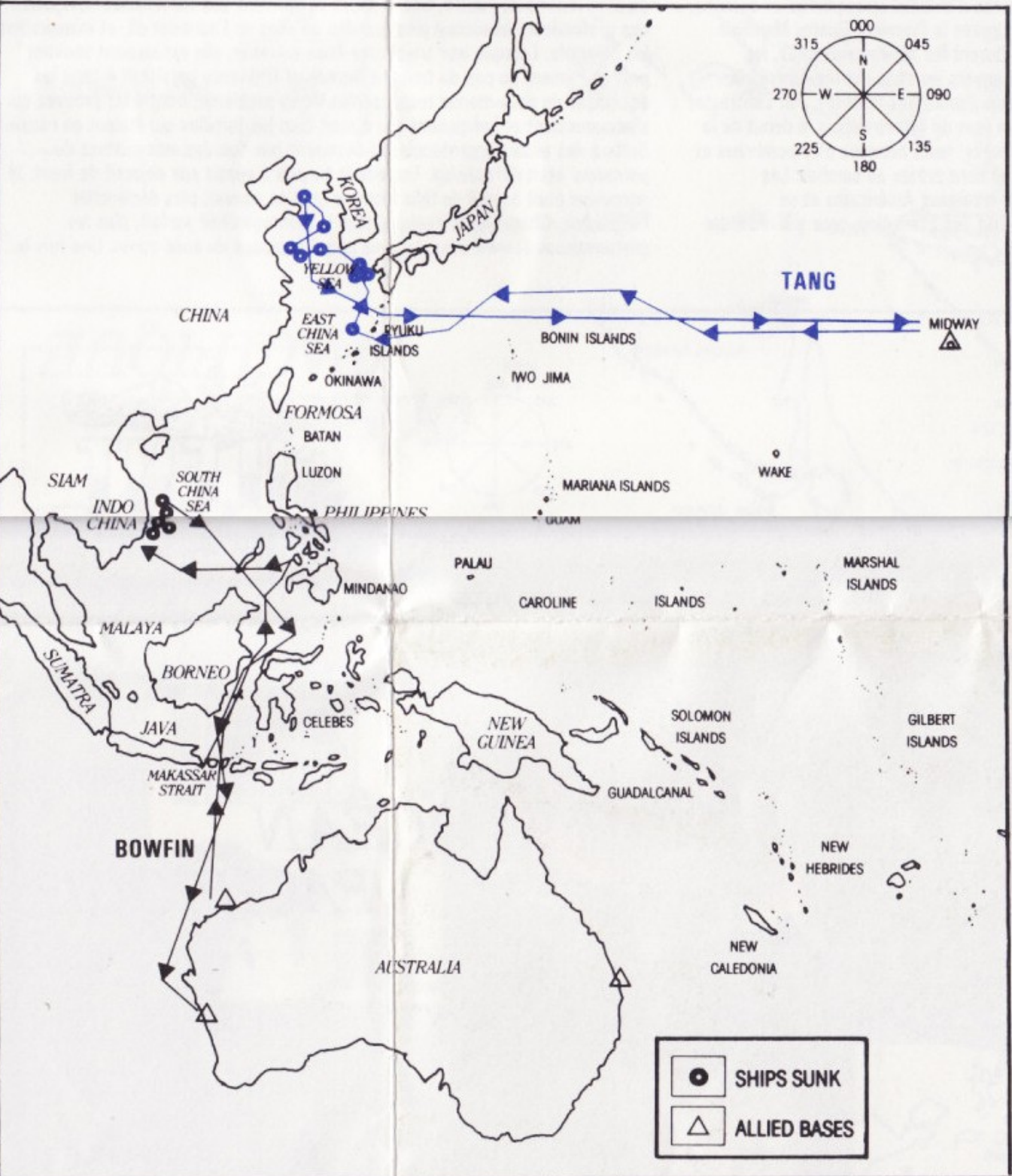
Si la visibilité était mauvaise, un sous-marin pouvait silencieusement et en toute sécurité se rapprocher de sa cible en surface. Mais, en conditions de bonne visibilité, il lui fallait prendre des précautions considérables.

GRAYBACK (Lt. Commander J. A. Moore)

21 Octobre 1944. Détection radar, sous-marin en plongée.

Latitude 26-48 N, Longitude 124-56 E.

Une situation extrêmement difficile. Trois escorteurs équipés de radars protègent le convoi! Votre chance la meilleure est d'attaquer à l'aube ou au crépuscule, à la profondeur périscopique.



Recapitulatif des Equipements

(LUTTE CONTRE LES CONVOIS)

PLUNGER:

WAHOO: Radar, torpilles à vapeur, coque 120m+

HAMMERHEAD: Radar, torpilles à vapeur, coque 120m+

SEARAVEN: Radar, torpilles à vapeur.

TAUTOG:

GRAYBACK:

Radar, torpilles à vapeur, coque 120m+, détonateur perfectionné.

Radar, torpilles électriques, coque 120m+

Scénarios de patrouilles

Les scénarios de patrouilles sont le véritable test du sous-marinier. Votre mission? surveiller étroitement les routes les convois japonais, découvrir, attaquer et couler un nombre et un tonnage maximums d'ennemis. Vous allez faire face à toute une gamme de situations, d'opportunités et de dangers. N'oubliez pas que chaque sous-marin est équipé différemment: votre stratégie doit tenir compte des avantages et des faiblesses de votre sous-marin.

USS Tang - Midway Patrol

L'USS Tang: 2nd au palmarès des sous-marins US, en ordre d'importance et de succès, avec 24 attaques réussies et confirmées entre le 17 février et le 25 octobre 1944. Le Tang était équipé d'un radar de surface, d'une coque épaisse pour plongée profonde, de torpilles électriques et de détonateurs perfectionnés. La troisième patrouille de guerre du Tang l'envoya très loin dans la Mer Jaune, contrôlée par les japonais. En 14 jours seulement, il réussit à couler 10 cargos ennemis, y compris 4 en un seul jour! Cet incroyable et unique succès valut à son équipage la Citation "Presidential Unit".

USS Bowfin - Patrouille de Brisbane

Le Bowfin, basé en Australie, coula 16 bâtiments japonais sous la commande de 4 officiers différents. La Bowfin était équipé d'un radar de surface, d'une coque épaisse pour plongée profonde, de torpilles à vapeur avec détonateurs ancien modèle. Sa seconde patrouille, au départ de l'Australie, l'emmena au Détroit de Macassar, * puis jusqu'aux Philippines. Le Bowfin traversa la Mer de Chine Méridionale, en route pour les eaux côtières d'Indochine, où il découvrit deux convois et coula cinq bâtiments en trois jours, malgré des problèmes de torpilles. * aujourd'hui détroit d'Ujungpandang

USS Growler - Seconde patrouille

Le Growler, l'un des premiers sous-marins d'escadre à entrer en action, n'était équipé que d'un radar de surface. Sa réputation est basée sur l'héroïsme de son Commandant, H.W. Gilmore. Suite à une collision avec une canonnière japonaise, Gilmore commanda la plongée immédiate, bien qu'il gise grièvement blessé sur le pont. Ainsi, pour sauver son équipage, il donna sa propre vie. La seconde patrouille du Growler avait débuté à Brisbane. Au large des côtes de Formose, il coula plus de 15.000 tonnes, résultat excellent à ce stade critique des hostilités.

USS Seawolf

Arrivé très tôt également dans le Pacifique, l'USS Seawolf devint rapidement l'un des meilleurs sous-marins de la guerre. Durant sa seconde patrouille, il livra une bataille mémorable contre plusieurs bâtiments de la Marine Japonaise au large de Christmas Island. Le Seawolf était équipé d'un radar et de torpilles à vapeur "ancien modèle".

USS Spadefish

Le Spadefish se joignit aux hostilités vers la fin de 1944. Il était équipé d'un radar de surface, d'une coque épaisse pour plongée profonde et de torpilles électriques avec détonateurs améliorés. A ce stade de la guerre, la plupart des escorteurs japonais étaient eux aussi équipés d'un radar. Malgré son arrivée tardive, le Spadefish réussit à couler 21 bâtiments, soit 88.000 tonnes au total. Durant sa seconde patrouille, et deux semaines après avoir quitté Pearl Harbor, le Spadefish rencontra un convoi avec escorte importante dans la Mer de Chine Orientale. Après une poursuite sans relâche, le Spadefish réussit à couler le cœur du convoi: le porte-avions escorteur Jinya.

Quelques Conseils pour Jouer

On a écrit de nombreux ouvrages sur la lutte sous-marine pendant la Seconde Guerre Mondiale; bon nombre ont été écrits par des participants à cette guerre. Lisez-en un ou deux; ils vous permettront de mieux apprécier la réalité de cette lutte. Cette simulation a été conçue pour vous offrir des situations identiques et pour vous permettre d'utiliser les tactiques décrites dans ces ouvrages. Familiarisez-vous tout d'abord avec le rôle du Torpedo Data Computer — la plupart des torpilles devraient être lancées lorsque le réticule du périscope est parfaitement axé sur votre cible. Si vous voulez vraiment calculer vous-même l'angle de visée en avant, sélectionnez le niveau de réalité "Enter Angle-on-Bow" (Entrez l'angle d'inclinaison) et laissez l'angle gyro à zéro. Vos torpilles vont ensuite toujours suivre la trajectoire vers laquelle pointe votre périscope. Il vous faut alors pointer et tirer les torpilles comme avec un canon, c'est-à-dire qu'il vous faut estimer la distance que va parcourir votre cible entre le moment où vous lancez la torpille et son arrivée à proximité du bâtiment. Vous ajoutez alors cette quantité estimative à vos calculs. (En mode normal, le TDC exécute automatiquement ce calcul).

Pendant la Seconde Guerre Mondiale, le Commandant devait non seulement définir la distance et le gisement, mais en outre, évaluer l'angle d'inclinaison. Bien que, dans cette simulation, le TDC calcule cet angle, vous pouvez parfaitement l'entrer vous-même en utilisant la touche "A" et le joystick. Etudiez les diagrammes qui vous donneront les explications précises. Néanmoins, une bonne manière d'évaluer cet angle est d'utiliser la méthode adoptée par le Commandant ennemi. Imaginez-vous sur la passerelle du bâtiment ennemi, en train de regarder vers l'avant. L'angle vers bâbord ou tribord à partir de l'étrave du bâtiment ennemi, au point auquel le Commandant ennemi verrait le sous-marin, est le "Angle-on-the-Bow". Par exemple: si le Commandant ennemi voyait votre sous-marin à 45 degrés à bâbord de son bâtiment, vous-même (en votre qualité de Commandant de sous-marin et en supposant que vous avez sélectionné le niveau de réalité "Angle-on-the-Bow"), vous devez appuyer sur "A" et déplacer votre joystick vers la gauche sur 45 degrés. Comme vous le constaterez, il ne s'agit là que d'une évaluation. En utilisant cette procédure, vous tentez de résoudre l'équation $GYRO\ LEAD\ ANGLE = \sin(\text{Angle-on-the-Bow}) \times \sin(\text{Inclinaison/vitesse torpille})$ dans votre tête. Ce n'est pas facile, mais bonne chance si vous avez envie d'essayer de le faire!

Assurez-vous que vous comprenez la distinction entre BEARING et HEADING. BEARING (GISEMENT) est la direction dans laquelle pointe votre périscope/binoculaires. HEADING (CAP) est la direction dans laquelle se dirige votre sous-marin. Nous présumons qu'il est généralement plus rapide et beaucoup plus facile de pointer vos torpilles et votre canon en faisant tourner le périscope (c'est-à-dire en changeant de gisement) plutôt qu'en dirigeant votre sous-marin (c'est-à-dire en changeant de cap).

En général, il est préférable que vous attaquiez en plongée durant la journée et en surface la nuit. A l'aube ou au crépuscule, vous pouvez essayer les deux.

Les sous-marins n'ont jamais été destinés aux duels d'artillerie prolongés et ne sont donc pas équipés de dispositifs télémétriques évolués pour leur pièce d'artillerie. La meilleure chose à faire est de tenter de vous positionner directement à bâbord ou à tribord de votre cible, ce qui vous permet de ne pas modifier votre polygone de réglage (puisque la cible ne s'approche pas et ne s'éloigne pas). Si ceci est impossible, exécutez quelques tirs de réglage avec corrections de tir différentes. Une fois que vous avez touché la cible, commencez le tir à cadence rapide.

Le plus important est de tenter d'anticiper les manœuvres de votre ennemi et ses réactions. En règle générale, vous serez mieux informé de sa position, de son cap, de sa vitesse, etc que lui sur les vôtres. Profitez de cet avantage pour planifier et mener à bien l'attaque la plus destructrice et la moins dangereuse pour vous que vous puissiez imaginer.

Notes du Concepteur

La lutte sous-marine de la Seconde Guerre Mondiale est presque unique en son genre, en ce qu'elle combine une planification approfondie, une action rapide, la chance, l'adresse, la ruse et un environnement qui varie sans cesse. Nos recherches initiales nous avaient convaincus qu'ils s'agissait là d'un domaine convenant idéalement aux atouts caractéristiques des simulations informatisées. Notre premier but: obtenir un niveau de détail, de réalisme, de variété excédant de loin celui d'autres simulations, mais sans rien sacrifier du plaisir du jeu.

Le premier grand élément conçu et mis en oeuvre a été le système de traçage des cartes. Quand vous jouerez le jeu, vous allez réaliser que vous pouvez visualiser n'importe quelle zone du Pacifique Occidental avec un pouvoir de résolution de 90 m, avec visualisation correspondante des îles et des continents que l'on distingue à l'horizon de la baignoire et des périscope. En outre, les eaux peu profondes et les haut-fonds y figurent également, ainsi que toutes les informations d'acheminement des convois vers le territoire japonais et au retour. L'inclusion de toutes ces informations dans un ordinateur 64k constituait un défi incroyable. Néanmoins, nous jugeons que la variété presque infinie de situations dont vous disposez ainsi que la liberté de sélection de votre propre itinéraire de mission et de vos zones de patrouille, justifient amplement nos efforts.

Un autre grand obstacle à une simulation vraiment "jouable", était la question de temps. Dans la réalité, les engagements par sous-marin pouvaient durer des heures, ou même parfois des jours entiers, puisque le Commandant devait manœuvrer jusqu'à la position la plus avantageuse tandis que ses ennemis zigzaguaient pour le confondre. Néanmoins, une fois la bataille engagée, les trajectoires des torpilles se comptaient en minutes et en secondes; une attaque par grenades sous-marines bien menée pouvait détruire un sous-marin en une seule explosion dévastatrice. Nous aurions pu modifier les portées de visée, les échelles de mouvement, les cadences de giration, etc pour produire une simulation de type "baignoire" avec lancement de torpilles et de grenades sous-marines continu et manœuvres frénétiques. Néanmoins, ceci aurait ignoré bon nombre des tactiques et aptitudes nécessaires au "vrai" Commandant de sous-marin, ce qui aurait été à l'encontre de nos intentions. Nous avons préféré mettre en oeuvre un système d'échelle des temps qui permet au joueur d'accélérer la simulation tout en manœuvrant pour atteindre la position requise, sans cesser de surveiller avec précision toutes les activités.

Cette simulation maintient en fait deux "points de vue" distincts durant l'évolution de la situation. L'ordinateur surveille continuellement tous les bâtiments, les torpilles et votre sous-marin. Cette information est ensuite communiquée pour donner au joueur le "point de vue" du Commandant de sous-marin. Les informations dont le Commandant ne dispose pas sont dissimulées (bâtiments ennemis hors de portée, cap principal de l'ennemi, etc). En outre, l'ordinateur construit un "point de vue" pour les escorteurs et cargos japonais en ne leur fournissant que les informations dont ils disposeraient en réalité.

Pour finir, nous avons inclus une diversité infinie — ou presque — de situations, d'options et de variations de jeu. Pendant vos patrouilles, vous allez découvrir des convois importants ou non, escortés ou non; des eaux peu profondes; des attaques à la lumière du jour, au crépuscule, et la nuit, ainsi qu'une variété incroyable de problèmes tactiques. Chacun des niveaux de réalité ajoute une nouvelle considération dont il vous faudra tenir compte pour planifier et décider. Les divers équipements exigent eux aussi des modifications tactiques appréciables.

L'aspect le plus agréable de la conception et de l'essai de ce logiciel a été que nous avons eu la chance d'apprendre et d'utiliser des tactiques "sous-marinières" réalistes. En effet, les solutions standards ne sauraient résoudre l'immense gamme de problèmes tactiques auxquels va se heurter le Commandant agressif d'un sous-marin. Toutes les situations doivent être analysées à partir d'une étude des facteurs qui ont influencé la lutte sous-marine de la réalité.

Nous espérons que, pour vous également, cette simulation deviendra plus qu'un "jeu" artificiel. Si vous êtes capable de ressentir une légère appréhension lorsque les grenades sous-marines parcourent les vagues au-dessus de votre sous-marin, un peu de satisfaction lorsque vos torpilles trouvent leurs objectifs ou un moment d'enthousiasme lorsque vous vous embarquez pour votre patrouille suivante, nos efforts auront été récompensés. Nous espérons que l'expérience dont vous jouerez en jouant cette simulation sera aussi agréable que sa conception et son développement l'ont été pour nous. Bonne chance et bonne chasse!

