



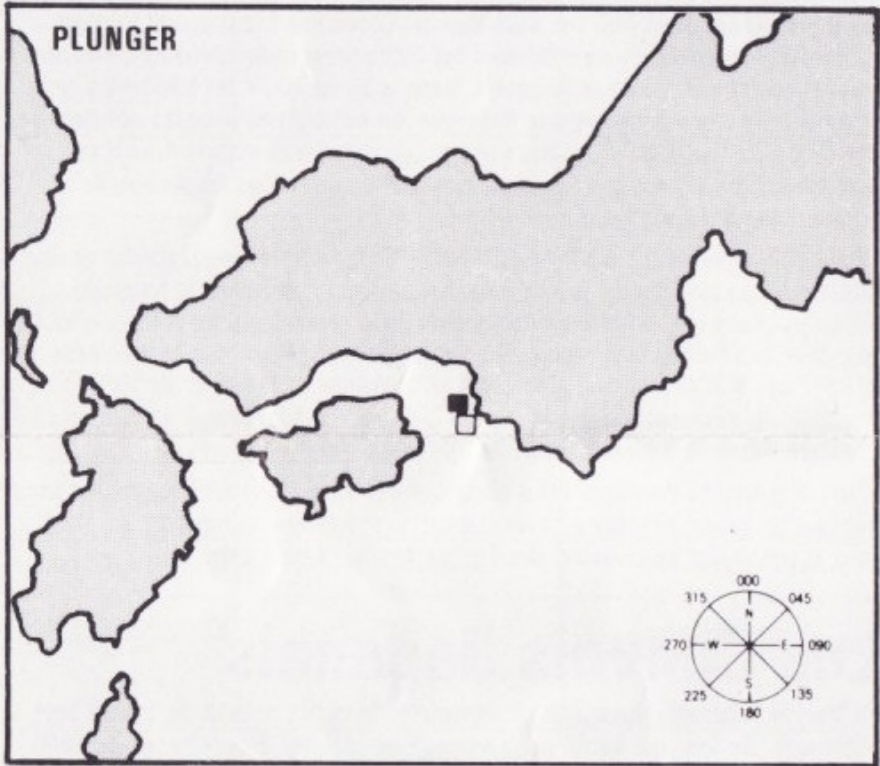




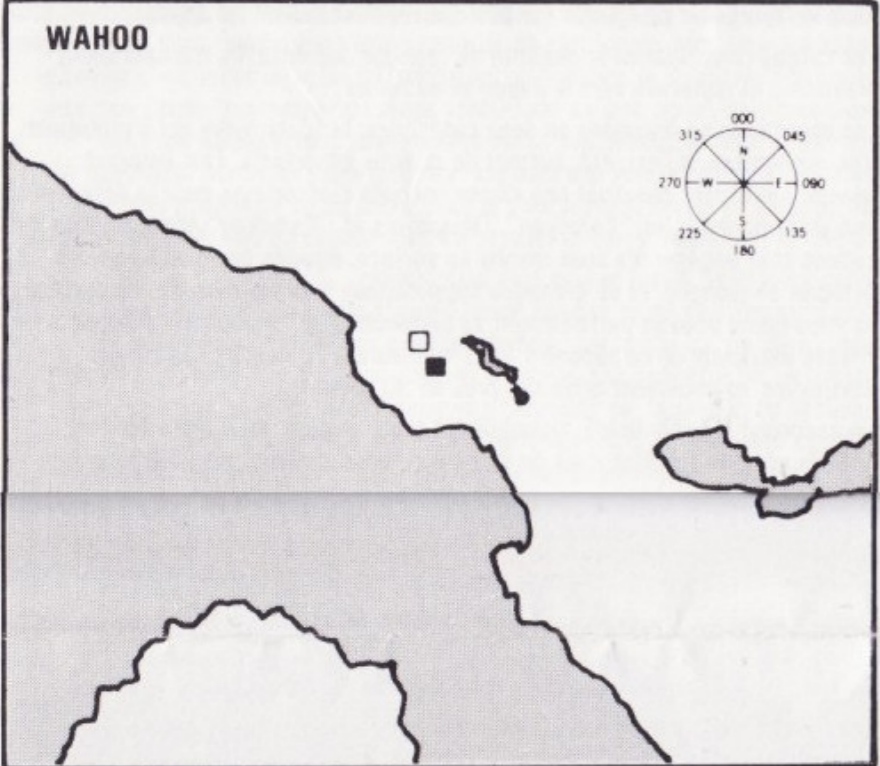
# Scénarios de Lutte Contre des Convois

Les scénarios de lutte contre des convois (convois 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.

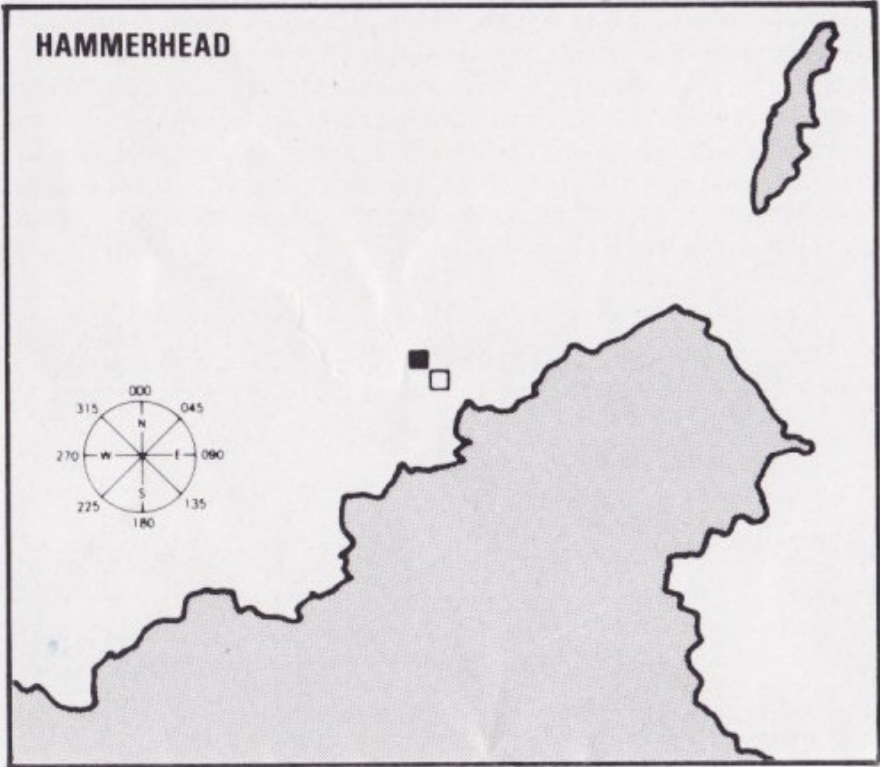


**WAHOO** (Lt. Commander "Mush" Morton)  
26 janvier 1943. Sous-marin en surface/pendant la journée.  
Latitude 2-37 N, Longitude 139-42 E.  
Au large de la côte de Nouvelle-Guinée, le sous-marin USS Wahoo découvre un petit convoi japonais. Cette situation est idéale pour un sous-marinier: un convoi 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



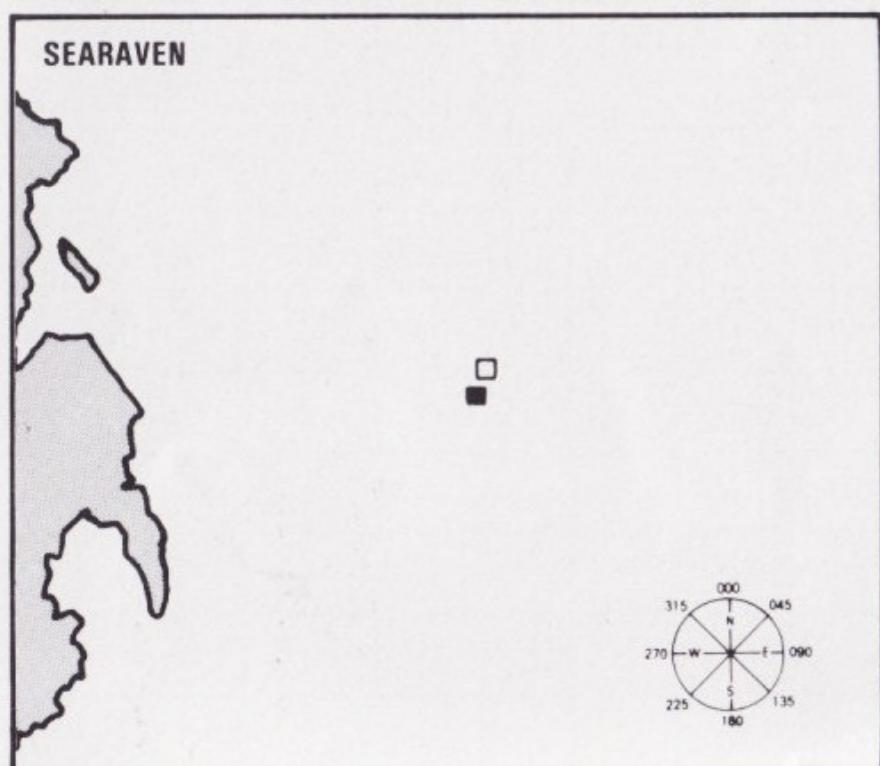
vos tubes lance-torpilles d'étrave sont vides, n'oubliez pas d'utiliser vos torpilles d'arrière.

**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 Borné. 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



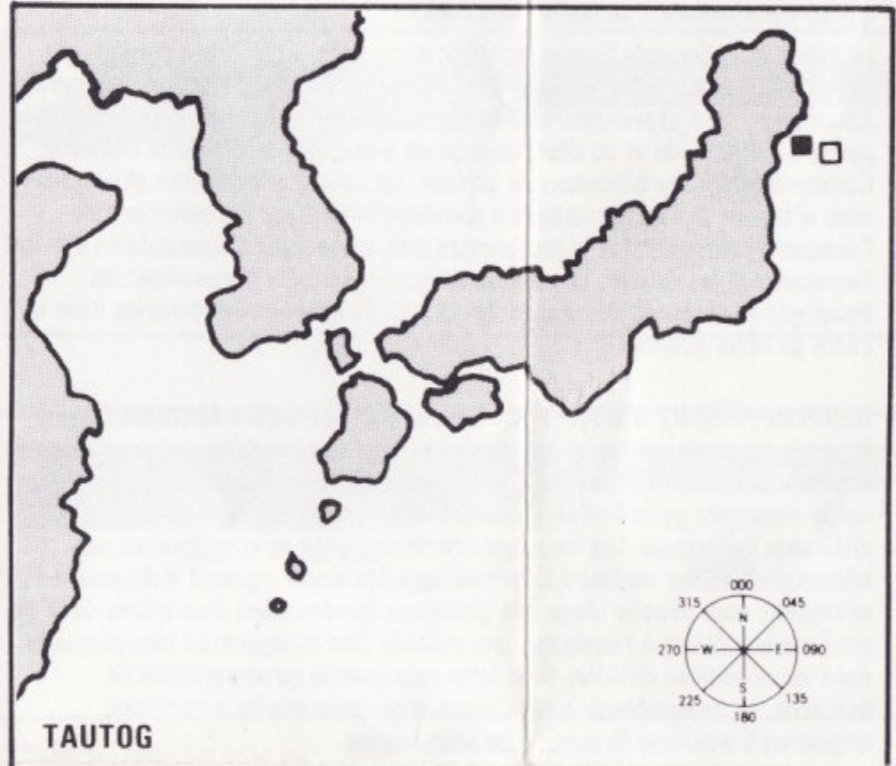
à une allure modérée, conservez un profil minimum vers l'escorteur (et essayez de lancer votre attaque à un moment où l'escorteur se trouve de l'autre côté du convoi).

**SEARAVEN** (Commander H. Cassedy)  
13 Janvier 1943. "Tête-à-queue".  
Latitude 9-12 N, Longitude 130-38 E.  
Quelle que 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



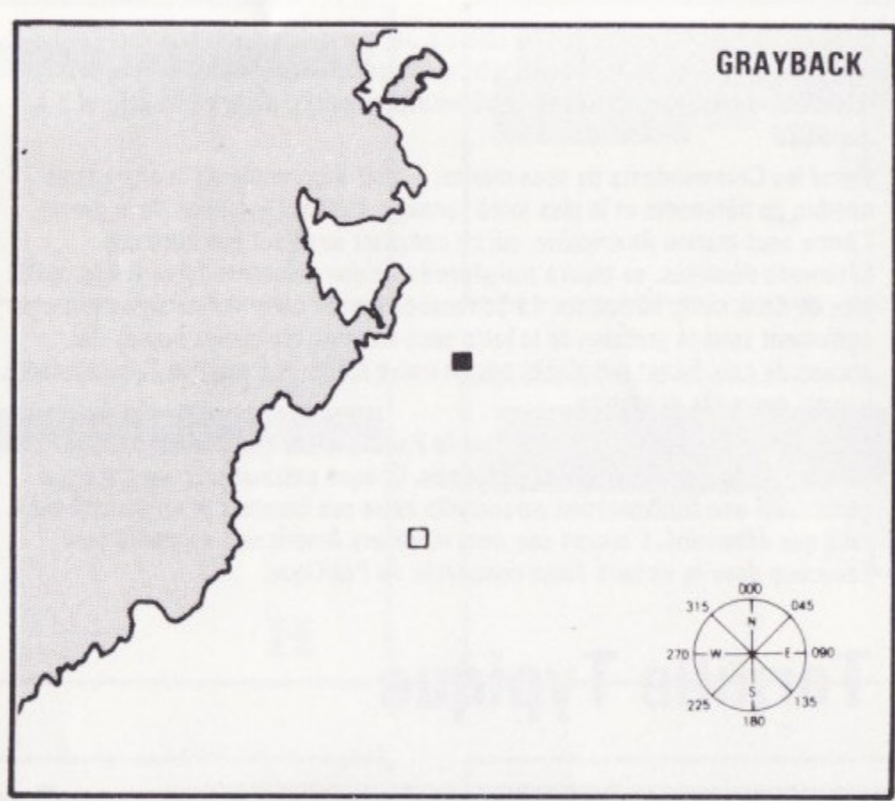
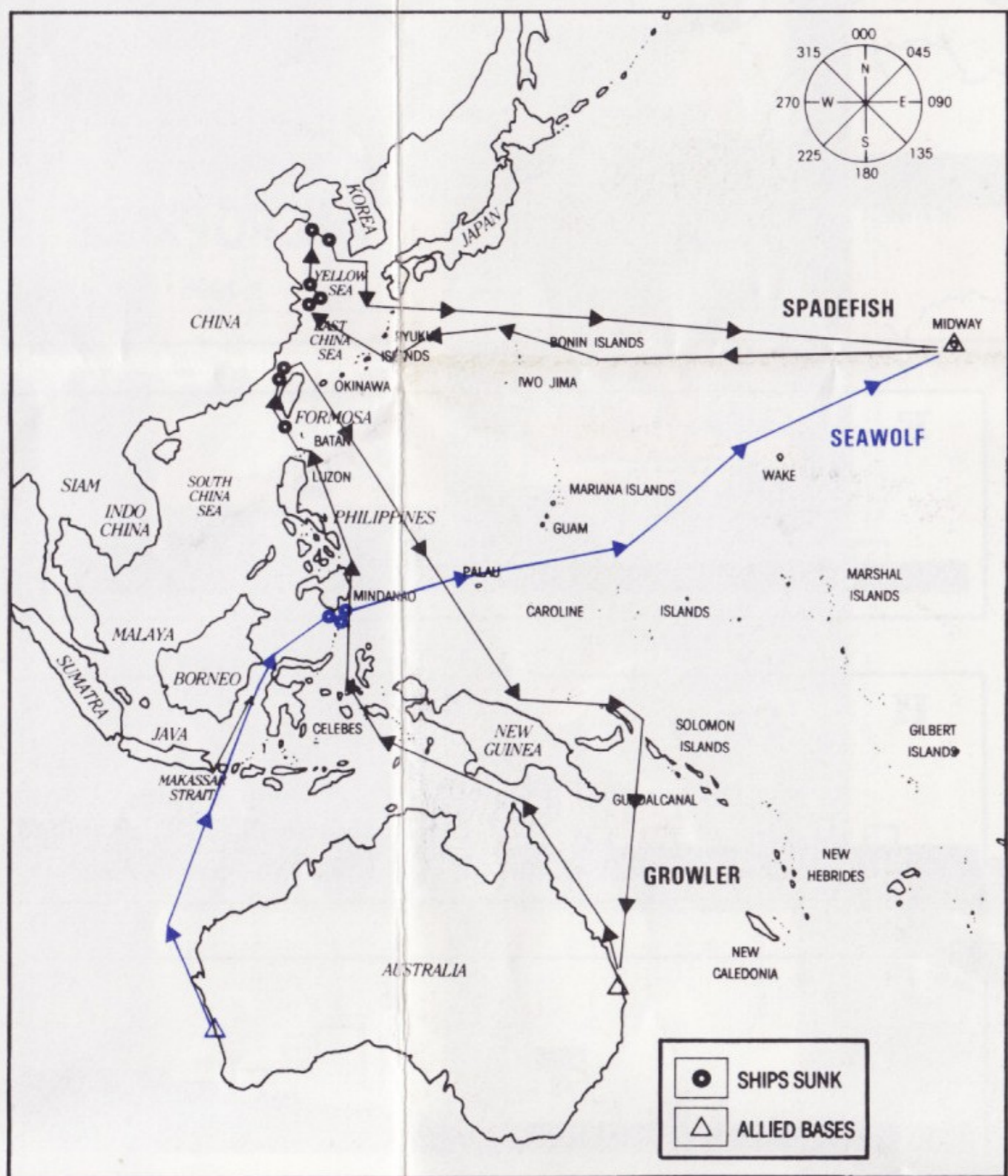
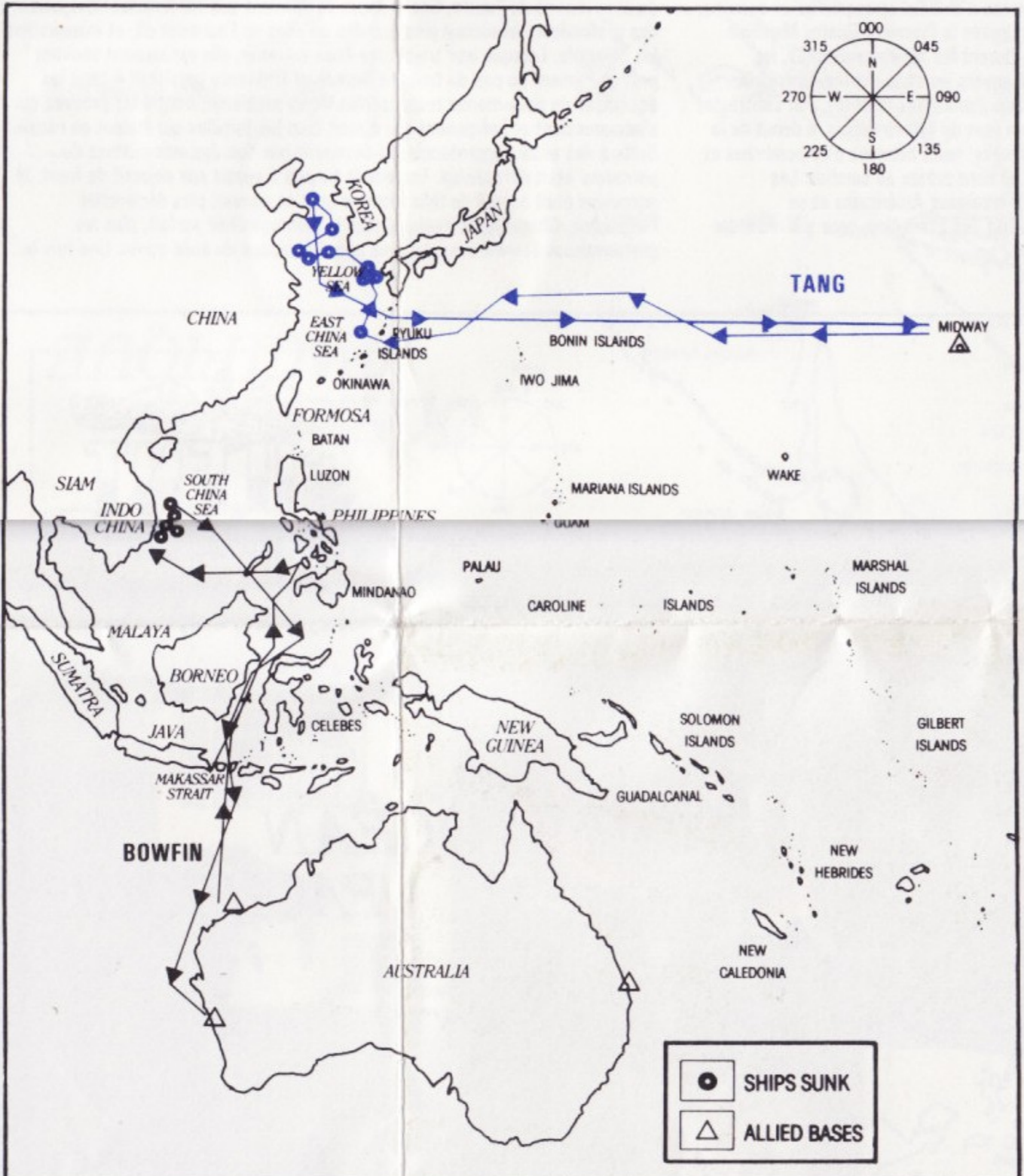
manoeuvre "tête-à-queue" soignée. N'oubliez pas d'utiliser la fonction de multiplication d'échelle des temps pour accélérer votre circuit autour du convoi.

**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:** Radar, torpilles à vapeur.  
**WAHOO:** Radar, torpilles à vapeur, coque 120m+  
**HAMMERHEAD:** Radar, torpilles à vapeur, coque 120m+  
**SEARAVEN:** Radar, torpilles à vapeur.  
**TAUTOG:** Radar, torpilles à vapeur, coque 120m+, détonateur perfectionné.  
**GRAYBACK:** 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. Le 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, en route pour les 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 Harbour, 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 coeur 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 = SinusArc (vitesse cible x Sinus (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 préférons 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 attaquez en plongée pendant 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 complexité, 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 périscoptes. 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 rotation, 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!