

MODE D'EMPLOI

50 000 LIEUES SOUS LES MERS

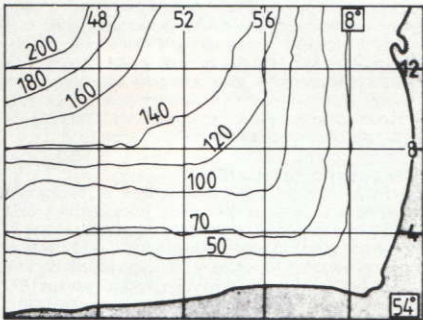
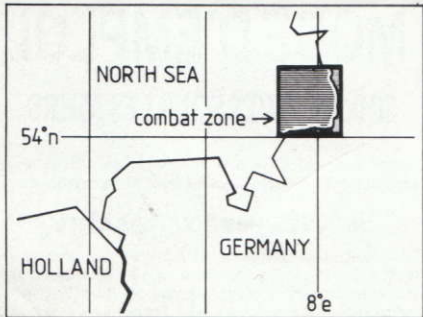
Arrêtez votre ordinateur puis remettez le en marche, puis appuyez sur "RUN". Consultez votre Basic en cas de problème.

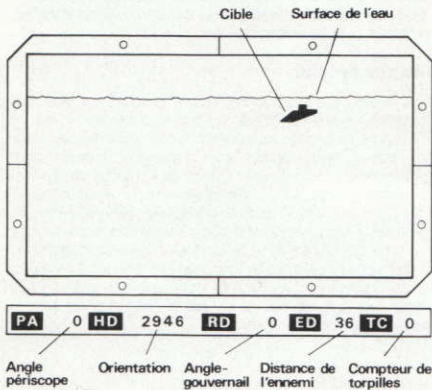
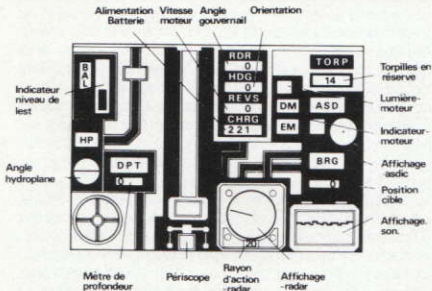
50 000 Lieues Sous Les Mers

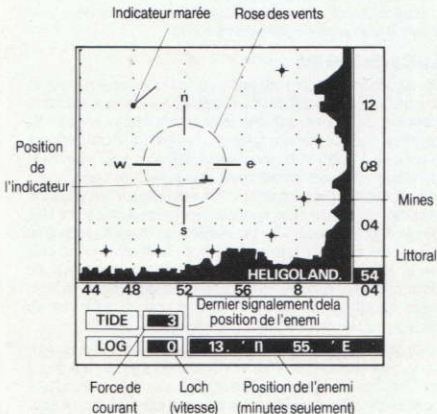
Vous êtes aux commandes d'un important sous-marin patrouilleur de type 'S' qui gravite au large des côtes allemande et danoise pendant la seconde guerre mondiale. Vous êtes cantonné dans la zone foncée No 1, connue sous le nom de 'Heligoland Dight', par laquelle passent régulièrement des sous-marins ennemis. Votre mission est d'intercepter et de perturber ces passages, mais ceci uniquement à partir de votre propre cantonnement afin d'éviter le risque de vous faire bombarder par les torpilleurs occupant l'autre zone maritime. D'autre part, la côte est truffée de mines et il est conseillé de ne pas trop s'en approcher. Ainsi, vous serez également sûr de naviguer en eau suffisamment profonde pour pouvoir vous échapper rapidement en cas d'attaque. En cela, la carte du fond de la mer constitue un outil de navigation essentiel (fig. 2).

Sous-marin de type 'S'

Il s'agit là d'un des plus beaux modèles de sous-marins britanniques, et il a été reproduit en très grand nombre pour la Royal Navy (plus que tout autre modèle). Il a servi tout au long de la seconde guerre mondiale. Il mesurait 217 pieds, pouvait supporter jusqu'à 1000 tonnes et l'équipage pouvait compter jusqu'à 44 personnes. Ses moteurs Diesel développaient 1900 SHP (vitesse de 16 noeuds) et ses moteurs électriques permettaient une vitesse sous-marine de 9 noeuds. La profondeur de sécurité maximum atteignait les 300 pieds.







Résumé des Commandes

- ← Curseur ou manette à gauche
- Curseur ou manette à droite
- ↑ Curseur ou manette vers l'avant
- ↓ Curseur ou manette vers le bas

- Gouvernail à gauche
- Gouvernail à droite
- Hydroplanes baissés
- Hydroplanes levés

- A Arrêt saive
- C Vers/de la carte marine
- D Jet de lest
- F Rise de lest
- > Augmentation puissance moteur
- < Diminution puissance moteur

- M Changement moteurs
- [Périscope gauche 60
-] Périscope droit 360
- R Changement champvisuel
- T Amorce - torpilles
- V levée du périscope et du niveau de vue

Comment gouverner un sous-marin

Tout comme pour un vaisseau ordinaire, lorsque le gouvernail est tourné vers la gauche ←, il vire à babord, et lorsqu'il est tourné vers la droite →, il vire à tribord. Vous pouvez utiliser le clavier ou la manette pour commander le gouvernail qui dévie à 70 degrés. Plus vous naviguez vite, plus vite vous pouvez tourner. Les touches '<<', '>>' et '&' contrôlent les tours demoteur. Les moteurs Diesel doivent servir à la navigation de surface: ils ont besoin d'air et ne peuvent être utilisés sous l'eau. En cas d'immersion avec ces moteurs en marche, une lumière s'allume. Si vous immergez complètement les moteurs Diesel, les dégâts ne sont pas réparables. Utilisez vos moteurs électriques pour la navigation sous l'eau. Ils sont alimentés par des batteries chargées elles-mêmes par les moteurs Diesel lors de la navigation en surface. Les batteries peuvent s'épuiser en cas d'immersion prolongée: surveillez bien l'indicateur d'énergie! Pour passer d'un système de moteurs à l'autre, appuyez sur la touche 'M'. Un indicateur spécial signale le choix du système de moteurs en marche. Pour immerger le sous-marin, vous devez: Premièrement, mouiller la coque du vaisseau en lest (touch K): l'indicateur situé en haut à gauche du poste de commande indique le niveau d'eau ainsi que la flottabilité neutre lorsqu'elle est pleine au tiers.

Les sous-marin commence à s'immerger lentement. Si vous souhaitez une immersion assistée, vous pouvez dévier vers le haut ou le bas les petites ailes de la coque appelées HYDROPLANES. Comme pour le gouvernail, leur efficacité dépend de la puissance du moteur. En cas d'urgence, l'immersion se fait en tournant les hydroplanes dans le sens des aiguilles d'une montre (moteurs en puissance maximum) et en coulant la coque. Il fallait une minute complète au sous-marin de type 'SI' pour être totalement immergé. La commande des hydroplanes se fait par une manette ou les touches de clavier (up et down) et leurs angles sont reproduits par un indicateur sur le poste de contrôle. pour stopper le processus d'immersion, relevez les hydroplanes, et pour maintenir une profondeur constante, jetez du lest (touche D) afin d'obtenir un niveau de flottabilité neutre. Cette position stable est essentielle

en cas de lancement de torpilles: le choc de ce lancement pourrait perturber considérablement les commandes du vaisseau.

Enfin, pour remonter à la surface, tournez complètement les hydroplanes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et jetez du lest. Si la batterie est presque épuisée, remontez très lentement sans hydroplanes.

Emploi du périscope

La colonne du périscope se trouve au centre du poste de contrôle (Fig. 3). Pour pouvoir regarder à travers le périscope, appuyez sur la touche 'V' (vue) qui permet une observation plus détaillée à travers les lentilles. La position de l'horizon dépend de votre niveau de profondeur. La visibilité est nulle en dessous de 30 pieds. Pour des raisons de sécurité, on utilise le périscope à une profondeur maximum de 34 pieds. Une profondeur légèrement supérieure est possible mais alors le premier mat (chargé de l'orientation) ne peut plus servir (il doit garder sa pointe hors de l'eau!). Votre cible est visible à l'intérieur de votre rayon d'action et en admettant que vous regardez dans la bonne direction. Sinon, faites tourner le périscope en utilisant les touches 'J' et 'I'. La première permet de le tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (6 degrés), la seconde le fait tourner dans le sens des aiguilles d'une montre (36 degrés). L'affichage numérique des mètres sous les lentilles permet de connaître en permanence l'angle du périscope, du gouvernail, la distance de l'ennemi et le nombre de torpilles lancées. Appuyez de nouveau sur la touche V pour récupérer le poste de contrôle.

Radar, Asdic et Profondeur

Le système asdic permet de repérer la position des cibles sur un champ de 4 miles vers le Nord. Il intervient automatiquement en profondeur supérieure à 10 pieds (au son d'un bruit métallique caractéristique). En surface, les antennes du radar sont hors de l'eau aussi le radar remplace l'asdic. Il offre deux types de rayons d'action: 10 ou 20 miles. Vous pouvez changer de rayon d'action en appuyant sur la touche 'R'. Là aussi, la scène Nord apparaît (format PP1). Enfin, la profondeur d'eau

sous quille est enregistrée; lorsque le vaisseau remonte cette indication disparaît, tout comme lorsque le niveau de la mer monte et le sous-marin demeure immobile.

La Carte Marine

Elle se trouve à tribord du poste de contrôle (appuyer sur la touche C). Le poste de contrôle coulisse pour laisser s'afficher la carte marine. La plupart des instruments restent visibles et continuent de marcher normalement. La ligne de littoral ainsi que la grille de latitude et de longitude calibrée au fond et à droite constituent les caractéristiques principales de cette carte marine. Les nombres imprimés à l'envers indiquent les degrés et les autres les minutes. Les symboles des lignes donnent une idée de l'étendue des zones littorales minées (qui doivent être évitées à tout prix). En haut à gauche, une droite tournant dans un petit cercle affiche la direction du courant dont la puissance est déterminée par un mètre. En dessous de ce mètre figure un autre mètre qui indique lui votre vitesse sous l'eau. A noter que les marées peuvent modifier parcours et distance.

La position de votre vaisseau est indiquée à l'extrémité gauche de la carte alors que celle de votre cible est signalée à droite (à condition qu'elle soit dans le champ d'action du moment). La position de cette dernière est seulement indiquée en minutes, son degré étant évident. Si par exemple le mètre indique 30.2N, 87.4C, l'ennemi est toujours en surface, il apparaît en premier lieu d'un point Est de la carte et se déplace principalement vers l'Ouest à une vitesse d'environ 10 noeuds. Les changements de votre propre position ne sont pas toujours enregistrés sur la carte. Appuyez de nouveau sur la touche C pour revenir au poste de contrôle.

Lancement des torpilles

Votre cible doit se trouver soit en face de vous, soit déviée pr suite d'une collision provoquée par vous-même. En appuyant sur la touche 'T', vous amorcez le lancement de la première torpille. La touche 'F' assure le lancement es torpilles suivantes dans la même salve. Le compteur de torpilles indique en

permanence le nombre de torpilles lancées. Votre précision de lancée dépend de votre estimation du parcours et de la vitesse de votre cible: torpillez la à plusieurs reprises pour être sûr de la toucher. Les torpilles se déplacent à une vitesse de 45 noeuds sur une distance de 3 miles. N'oubliez pas de vérifier la stabilité de votre vaisseau avant tout lancement: vous devez vous trouver à une profondeur qui n'entrave pas le fonctionnement du périscope, vos hydroplanes doivent maintenir une position horizontale et vous devez être au point mort. Si l'angle du périscope affiche un chiffre autre que zéro, il passera automatiquement à zéro dès le lancement de la torpille. Toutes les commandes se bloquent dès qu'une torpille attaque ou qu'elles ont toutes été lancées. Au cas où une salve aurait été manquée, elle peut être annulée par la touche A. N'oubliez pas, les torpilles ne marchent pas au laser: il leur faut du temps pour atteindre leur cible. Une cible d'essai est à votre disposition en début de jeu ou en fin de jeu en cas de défaite: allez droit sur la scène du périscope et faites feu sur le champ. Votre cible devrait rentrer en collision avec vos torpilles.

Autres détails

Des avions Spotter patrouillent la zone. Si vous vous servez du périscope lorsque l'un d'eux survole, vous pouvez le voir et l'entendre. L'équipage vous avertira de cette présence par le son du klaxon; vous devrez alors immerger l'appareil plus profondément puisque les bombes de l'avion peuvent vous atteindre même sous l'eau. Vous disposez en fait d'une minute et demi pour atteindre 30 pieds de profondeur (niveau de sécurité). Bien sûr, vous ne pouvez être repéré si vous êtes sous l'eau lors du passage d'un avion. Par contre, si vous vous déplacez lentement au passage d'un sous-marin ennemi, c'est certain, il vous torpillera. Les sous-marins naviguent trop profond pour repérer des torpilles lancées sur eux: ne vous attendez donc à aucun signal d'avertissement!