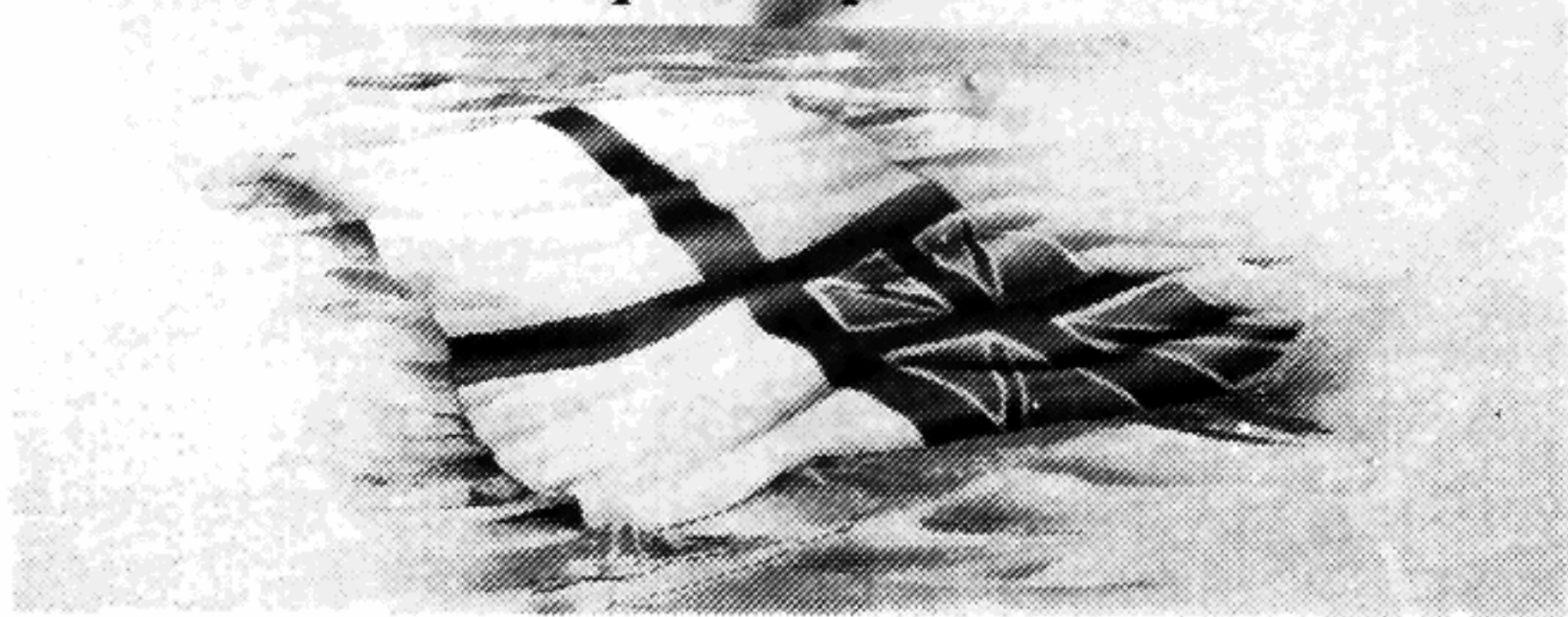


Bismarck

Le 24 mai 1941 au soir,
un obus atteint la soute à munitions
du navire HMS Hood de la
Marine nationale britannique.
Des 1415 hommes à bord, il ne reste
que 3 survivants. Le BISMARCK
vient de marquer sa première victoire.



MANUEL D'INSTRUCTIONS

ST/AMIGA

BISMARCK

TABLE DES MATIERES

	Page
Introduction	1
Aperçu historique	1
But du jeu	5
Le premier et dernier voyage du Bismarck	6
Chargement	7
Préparation	7
Symboles affichés sur la carte	8
Recherche aérienne/Air Search	8
Centre de météorologie/The Met Office	9
Amirauté/Admiralty	10
Bases Navales	10
Symboles représentant les navires	10
Déplacement des unités	11
Le jour et la nuit	12
Ecrans d'action maritimes	12
1. Cuirasses	12
2. Contre-torpilleurs/croiseurs/convois	17
3. Porte-avions	18
Ecran d'action aérienne	19
Pause	20
Sauvegarder/charger/quitter	20
Portée des canons	21
Portée des torpilles	21
Fascicule des unités	21
Comment remporter la victoire	22
Tactiques	23

INTRODUCTION

Au cours de ce jeu, le joueur prend soit le commandement de la flotte britannique, soit le commandement du Bismarck et du Prinz Eugen dans une simulation en temps réel des événements qui ont eu lieu en mai 1941, et dont l'apothéose fut la destruction du Bismarck pourtant réputé 'insubmersible'.

Positionnez vos unités sur la carte qui s'affiche à l'écran et lancez vos attaques par l'intermédiaire des séquences de jeu, style 'jeu de café', se déroulant en temps réel. Vous pouvez en outre consulter les rapports météorologiques, utiliser des avions torpilleurs et lire les renseignements qui vous sont offerts. Vous pouvez également 'créer des batailles spéciales' pour explorer les capacités des différents navires dans différentes situations de combat prédéterminées.

APERCU HISTORIQUE

BISMARCK - LA FIERTE DE LA KRIEGSMARINE

Terminé à Hambourg à la fin 1940, cette unité de 47 000 tonnes ne peut commencer le combat qu'en mai 1941, après une série d'essais complets en mer Baltique. Armé de canons de 380 mm et d'un blindage colossal, le Bismarck n'est destiné à aucune flotte et doit, au lieu de cela, servir de contre-torpilleur solitaire naviguant dans l'Atlantique à la recherche des navires de transport de marchandises pour perturber le système de convoi vital pour la défense de l'Europe.

A l'origine, il devait être accompagné des croiseurs SCHARNHORST et GNEISENAU à partir de Brest, mais ces deux navires ont été retirés de la circulation en mai 1941 pour subir des réparations. Le TIRPITZ, une réplique du Bismarck,

n'a pas encore terminé ses essais en mer, et n'est donc pas prêt à entrer en service. C'est pourquoi la Marine nationale allemande décide d'envoyer le BISMARCK dans l'Atlantique en compagnie du croiseur PRINZ EUGEN qui a terminé ses essais en même temps que le Bismarck. L'amirauté espère qu'au cours de son premier raid, le Bismarck va attirer tous les cuirassés britanniques à l'écart des convois que le Prinz Eugen va pouvoir attaquer avec un minimum de risques.

Le 18 mai, les deux navires commandés par le vice-amiral Gunther Lütjens quittent finalement le port de Gdynia à destination de Bergen, pour faire ensuite route vers l'Atlantique. Malgré les rigoureuses précautions de sécurité mises en oeuvre, les britanniques interceptent et décodent des messages sur cette route et commencent à mettre leur plan en oeuvre. Deux jours après avoir quitté le port, les deux navires sont repérés par les avions de reconnaissance de la RAF. La chasse vient de commencer.

Les deux navires allemands quittent Bergen le 21 mai en profitant d'un brouillard épais, et échappent à tous les contrôles. En parvenant au détroit du Danemark entre l'Islande et Greenland, deux croiseurs britanniques, le Norfolk et le Suffolk, les repèrent sur leur radar.

Les deux croiseurs se lancent à la poursuite du Bismarck et guident les cuirassés HMS Hood et Prince of Wales pour provoquer une rencontre avec les bâtiments allemands le 24 mai au matin. Le Hood, commandé par le vice-amiral Lancelot Holland, est le plus grand cuirassé d'avant-guerre. Mais il commence à vieillir et bien qu'en théorie Holland dispose d'une puissance de tir plus élevée en combinant les canons des deux bâtiments - 18 au total soit 10 de plus que le Bismarck - des ouvriers travaillent encore à bord du nouveau cuirassé Prince of Wales, et Holland ne peut se fier aveuglément à l'armement de ce navire.

A 05h52, les bâtiments britanniques ouvrent le feu sur le Bismarck mais, en se rapprochant des navires allemands, un obus de 200 mm tiré par le Prinz Eugen éclate sur le pont du Hood. En quelques minutes, une énorme incendie se déclare et les réserves de fusées commencent à exploser. La cinquième salve que le Bismarck tire à 16 500 yards et une énorme explosion brisent la coque du navire. Il semble que l'obus ait touché directement les soutes à munitions arrières du Hood, bien que cette théorie semble peu probable. Quoi qu'il en soit, le Hood coule en moins de 90 secondes en ne laissant derrière lui qu'un immense nuage de fumée et 3 survivants parmi les 1415 marins et officiers.

Le Bismarck et le Prinz Eugen se tournent ensuite vers le Prince of Wales dont le principal radar d'artillerie est en panne. Il est touché à sept reprises mais, heureusement, seuls trois obus explosent. Malgré son équipement défaillant, la sixième salve du Prince of Wales porte deux graves coups au Bismarck - un obus pénètre dans une soute à carburant et le second immobilise une chaudière provoquant ainsi une inondation. Avant de recevoir l'ordre de cesser le combat, le Prince of Wales réussit à réduire la vitesse du Bismarck de deux noeuds et à provoquer une fuite de carburant. C'est le début de la fin pour le Bismarck. L'amiral Lütjens commet en outre une grossière erreur tactique à ce point en choisissant de ne pas faire route sur Brest immédiatement pour réparer le navire endommagé.

Pendant la nuit du 24 au 25 mai, les avions torpilleurs du HMS Victorious attaquent le Bismarck. Ils parviennent à le toucher une fois, sans endommager gravement la tête de tir de 450mm.

A cause de la fuite de carburant, Lütjen décide de faire route sur Brest, après s'être débarrassé de l'escorte des bâtiments britanniques. Les réserves de carburant du Prinz

Eugen étant pratiquement épuisées, Lütjen fait demi-tour pour donner à son confrère le temps de s'échapper et mettre le cap sur Brest où il finit par s'amarrer le 1^{er} juin. La ruse de Lütjen a fonctionné et dans la confusion qui s'en suit, les navires britanniques perdent le contact radar. A partir de 03h06 le matin du 25 mai, la position du Bismarck est totalement inconnue et le reste jusqu'à 10h00. Le navire entreprend alors une communication radio relativement longue permettant d'identifier sa position. Au cours des 24 heures suivantes, la flotte britannique ne connaît pas la position exacte du Bismarck. Mais un Catalina de la RAF finit par le repérer à 10h30 le matin du 26 mai. Pour alors, la force H de l'amiral Tovey à Gibraltar, y compris le cuirassé Renown, le porte-avions Ark Royal et le croiseur HMS Sheffield, est assez proche pour passer à l'action et les avions torpilleurs Fairey Swordfish entreprennent un autre raid aérien sur le Bismarck à partir de l'Ark Royal à environ 21h00, dans la soirée du 26 mai. Une torpille met le mécanisme de manoeuvre du Bismarck hors d'état de nuire, et le bâtiment se trouve pratiquement immobilisé. Les contre-torpilleurs lancent ensuite une autre attaque pendant la nuit. Il se peut qu'un autre coup ait atteint son but, mais le Bismarck n'a plus aucun espoir d'échapper au cercle de bateaux l'entourant.

A 08h47 le matin du 27 mai, le navire amiral de la flotte nationale britannique - le King George V - et le cuirassé HMS Rodney ouvrent le feu sur le Bismarck à une distance de 16 000 yards. En moins d'une demi-heure, le Bismarck est réduit au silence et à 10h15, il ne reste plus que des ruines en feu enfoncées si profondément dans l'eau que les obus ne parviennent plus à causer de dommages. Une torpille lancée par le croiseur Dorsetshire termine le travail et le Bismarck finit par se coucher avant de couler à 10h36, sans avoir abaissé ses pavillons. Il emporte avec lui son équipage de 2 300

hommes environ, à l'exception de 110 d'entre eux. La chasse est terminée.

BUT DU JEU

Le joueur britannique doit découvrir et couler le Bismarck avant qu'il ne parvienne à la limite sud de la carte, tout en assurant la sécurité des convois dans l'atlantique. Le nombre de porte-avions britanniques était extrêmement limité à ce stade de la guerre, et la perte d'un d'entre eux représente donc une défaite extrêmement grave.

Le joueur allemand doit essayer de pénétrer dans l'Atlantique en atteignant la limite sud de la carte. Des points de bonus sont attribués à chaque fois qu'il endommage des unités britanniques, en particulier des convois. En revanche, des points sont supprimés à chaque fois que le Bismarck ou le Prinz Eugen subit des dégâts. En dernier ressort, le joueur allemand doit faire route sur Brest pour éviter de couler. S'il a réussi à endommager suffisamment la flotte britannique, il remportera quand même la victoire. Le jeu se joue de 04h00 le 22 mai à 24h00 le 26 mai. Si le Bismarck n'arrive pas à atteindre la limite sud de la carte pour alors, la victoire revient aux britanniques.

LE PREMIER ET DERNIER VOYAGE DU BISMARCK.

23 mai (19h22) Bismark et Prinz Eugen repérés par le Suffolk et le Norfolk

24 (06h00)
Hood coulé Prince of Wales endomagé
Bismarck perdant du carburant

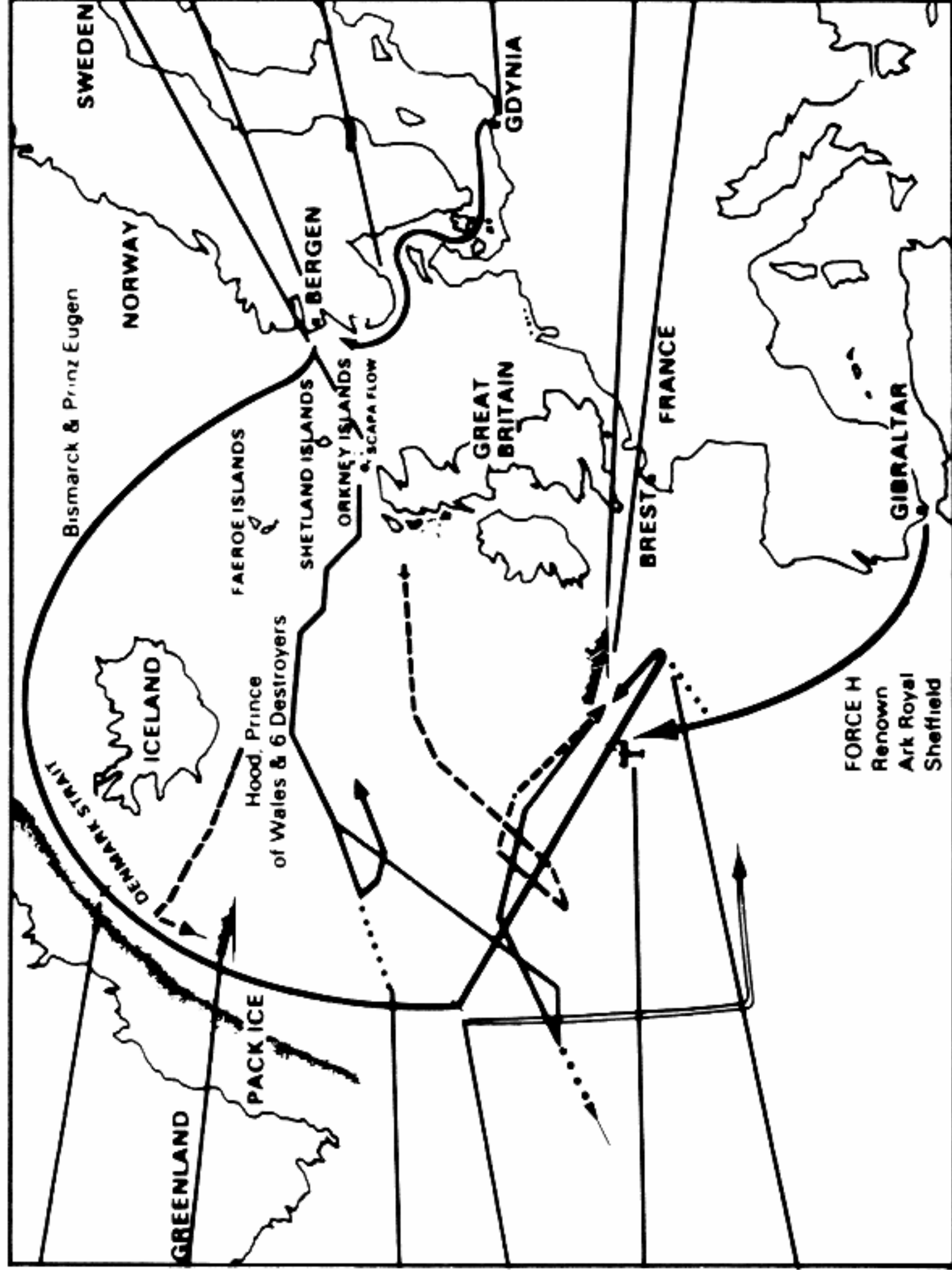
24/25 mai (nuit)
Victorious attaquant aux torpilles

25 mai (03h36)
Contact perdu
Prinz Lugen mettant le cap sur brest

26 mai (10h30)
Un RAF Catalina Hydravion à coque repère le Bismarck

26 mai (21h00)
Torpille du Ark Royal endommageant kle mécanisme de manoeuvre du Bismarck

26 / 27 mai (nuit)
Contre-torpilleur à l'attaque



22 mai (20h45)
Flotte nationale en route

22 mai
Départ de Bergen sous la brume

20 mai
Repéré par un avion de reconnaissance de la RAF

18 mai Bismarck et Prinz Eugen en route

27 mai (10h36)
Bismarck coulé

27 mai (08h47)
King George V et Renown ouvrant le feu sur Bismarck

CHARGEMENT

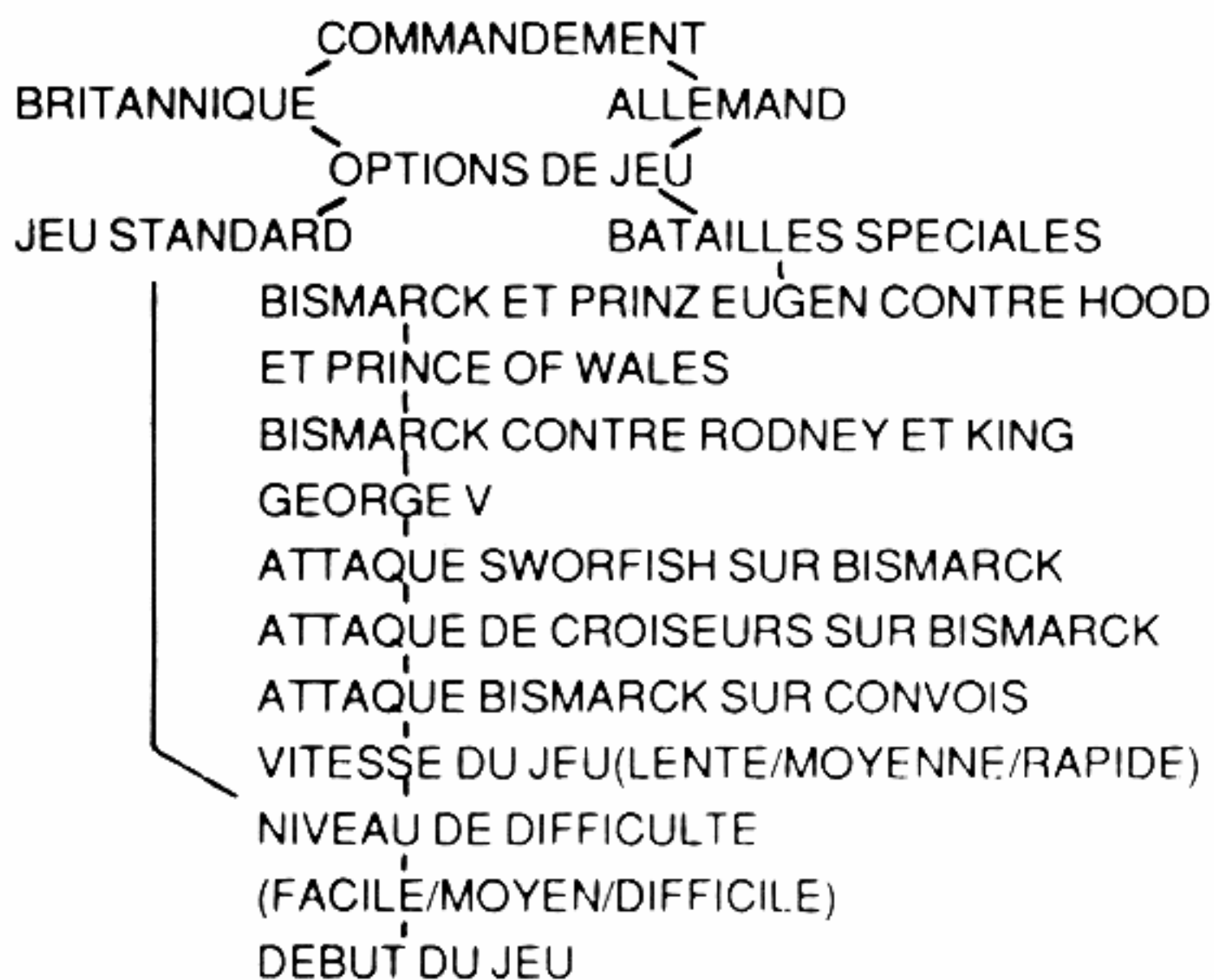
Insérez la disquette Bismarck et remettre la machine.
Le programme se chargera et marchera
automatiquement.

PREPARATION

Le jeu est contrôlé soit par manette de jeu, soit par souris (ou bien une combinaison des deux). Lorsque vous vous servez de la souris, le bouton de droite est en general l'équivalent du bouton de tir sur la manette. Le bouton de souris de droite est employé pour sortir l'écran de bataille.

Pour mettre le jeu en route il faut tout d'abord choisir quel camp vous voulez jouer, quel scenario, la rapidité de jeu et le niveau de difficulté. Les scenarios consistent soit du jeu normal complet, soit d'une d'un nombre de batailles déterminées.

Les combinaisons offertes sont les suivantes :



CARTE PRINCIPALE

Il s'agit là du principal écran du jeu. La carte couvre une partie de l'Atlantique nord, de la Norvège au nord-est à Greenland au nord-ouest. Brest, au nord de la France, marque la limite sud de la carte.

Au centre de l'écran se trouve la commande la plus importante du jeu : la fenêtre de commandement que nous allons abrégier en **CARRECOM**. Ce carré rouge permet d'obtenir des informations, de déplacer la flotte ou les navires et de lancer les attaques. En le déplaçant sur la surface de l'écran au moyen de la manette de jeu ou des touches du curseur, vous verrez des informations apparaître dans les différentes fenêtres du jeu.

Au bas et à droite de l'écran se trouvent la date et l'heure qui sont automatiquement mises à jour au cours du jeu.

SYMBOLES AFFICHES SUR LA CARTE

1. RECHERCHE AERIENNE/LUFTAUFKLARUNG



Le manche à air en Islande est l'icône de recherche aérienne du joueur britannique. Celle du joueur allemand se trouve en Norvège.

Positionnez le **CARRECOM** sur le manche à air approprié et appuyez sur le bouton de tir. Une zone plus sombre s'affiche sur l'écran pour signaler les zones maritimes observées par vos forces aériennes. Les unités ennemies qui s'y trouvent sont également signalées. Les zones changent selon les conditions météorologiques, et vous devez donc les surveiller continuellement.

Pour quitter cet écran, réappuyez sur le bouton de tir.

ZONES DE RECHERCHE AERIENNE ET BASE ORIGINALE

DU COTE BRITANNIQUE

EMPLACEMENT DE LA BASE

Terre-Neuve

Islande

Iles Faeroe

Iles Shetland

Scapa Flow

Amirauté

Porte-avions

ZONE DE RECHERCHE AERIENNE

Coin sud-ouest de la carte

Nord et sud de la base

Est et ouest de la base

Est et ouest de la base

Zone britannique nord

Zone britannique sud

carré 5 x 5 centré sur l'unité

DU COTE ALLEMAND

Bergen

Admiralität

Brest

Secteur norvégien

Secteur allemand

Secteur français

N'oubliez pas qu'une base n'est pas opérationnelle lorsque les conditions météorologiques y sont mauvaises.

CENTRE DE METEOROLOGIE/DAS WETTERAMT



Positionnez le CARRECOM sur le nuage (le centre britannique se trouve en Ecosse et le centre allemand aux Pays-Bas) et appuyez sur le bouton de tir. Les conditions météorologiques du moment s'affichent alors, signalant les zones où la visibilité est mauvaise. En poussant la manette de

jeu ou en appuyant sur la touche supérieure du curseur, vous obtenez des prévisions météorologiques toutes les heures. Vous pouvez également consulter les prévisions pour tout le jeu bien qu'elles soient moins précises dans le futur.

Pour quitter cet écran, appuyez sur le bouton de tir.

AMIRAUTE/ADMIRALITAT



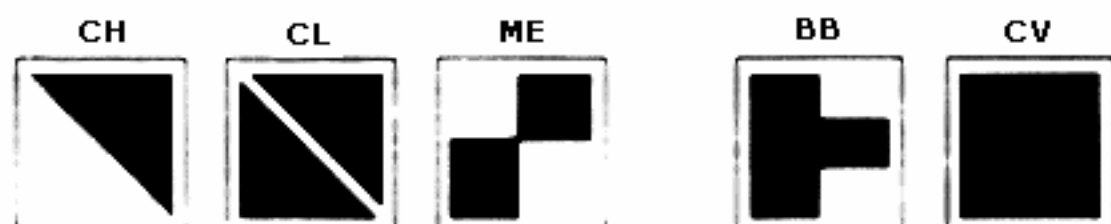
Lorsque le drapeau se met à clignoter (à Londres pour le joueur britannique ou au nord de l'Allemagne pour le joueur allemand), c'est qu'un rapport ou un message vous attend. Pour le lire, positionnez le CARRECCM sur le drapeau et appuyez sur le bouton de tir.

BASES NAVALES



L'ancre signale la position des deux bases navales allemandes : Bergen en Norvège et Brest en France, et des quatre bases britanniques, Shetland, Iles Faeroe, Scapa Flow et Hvalfjord en Islande.

SYMBOLES REPRESENTANT LES NAVIRES



La croix noire représente le Bismarck et le Prinz Eugen. Si vous vous rangez du côté allemand, ce symbole est le seul affiché au début du jeu.

Un symbole d'un cuirassé représente le Bismarck et le Prinz Eugen. Si vous vous rangez du côté allemand, ce symbole est le seul affiché au début du jeu.

Si vous préférez le côté britannique, 12 unités sont affichées au début du jeu. Les unités bleu foncé sur fond bleu clair sont sous le contrôle de l'amirauté. Les unités noires sur fond gris sont sous votre contrôle et vous pouvez donc les déplacer comme vous l'entendez.

BB	Nombre de CUIRASSES dans la flotte/unité.
CH	Nombre de CROISEURS LOURDS.
DD	Nombre de CONTRE-TORPILLEURS.
CV	Nombre de PORTE-AVIONS.
CL	Nombre de CROISEURS LEGERS.
ME	Nombre de NAVIRES DE COMMERCE
SPD	Vitesse actuelle des unités. Vous avez le choix entre élevée, moyenne ou faible.
FVE	Niveau de fuel des unités représenté en termes d'heures disponibles. Si une unité britannique est à court de carburant, elle repasse sous le contrôle de l'amirauté et met le cap sur la base.

DEPLACEMENT DES UNITES

Positionnez le CARRECOM sur une des quatre unités et appuyez sur le bouton de tir. Le CARRECOM prend alors la forme d'une croix. Positionnez la croix à l'endroit où vous souhaitez placer l'unité et réappuyez sur le bouton de tir. L'unité commence alors à se diriger vers le point choisi. Pour voir dans quelle direction se dirige une unité à n'importe quel moment, il vous suffit de positionner le CARRECOM sur cette dernière. Sa destination est signalée par le curseur de mouvement.

NOTE : Les navires ne peuvent évidemment pas naviguer sur la terre ferme - vous devez les diriger de façon à éviter les côtes.

Lorsque deux unités adverses s'aperçoivent (c'est-à-dire à moins de 40 000 yards l'une de l'autre lorsque la visibilité est bonne), elles s'affichent toutes deux sur la carte, sans forcément attaquer.

LE JOUR ET LA NUIT

Vous vous apercevrez qu'à 20h00 chaque jour, le fond de la carte change de couleur et s'assombrit. Ce changement de couleur marque le début de la nuit. Pendant la phase nocturne, vous ne disposez pas de RECHERCHE AERIENNE. Vous ne pouvez pas non plus faire d'ATTAQUE AERIENNE et la visibilité est limitée.

Le jour commence à 04h00.

VISIBILITE

Jour et nuit, ainsi que le temps affectent la portée maximum de visibilité. Celle-ci varie de 41.000 yards par temps clair jusqu'à approximativement 3.000 yards la nuit par mauvais temps. Vous verrez que les navires adversaires disparaissent lorsqu'elles approchent le portée maximum de visibilité. Vous pouvez vous servir du mauvais temps pour vous aider à passer furtivement les navires ennemis si vous préférez éviter un combat.

ECRANS D'ACTION MARITIMES

Positionnez le CARRECOM sur une des quatre unités et appuyez à TROIS reprises sur le bouton de tir. L'unité se met à clignoter et le mot BATAILLE s'affiche sur l'écran. La carte s'efface et un ECRAN D'ACTION MARITIME s'affiche. Cet écran apparaît automatiquement lorsqu'un bâtiment ennemi attaque un de vos navires.

Il vous donne la vue observée à partir du navire et vous permet de défier les unités ennemies. Il varie donc selon le type de navire contrôlé.

1. CUIRASSES

L'écran est fractionné en trois sections.

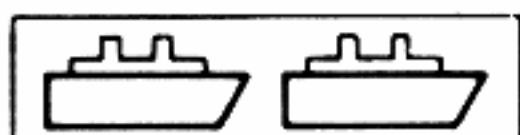
La première est la vue réelle à partir du navire et les navires y sont indiqués, tout comme les canons et les avions à l'attaque.

La seconde est la fenêtre de sélection d'ICONE.

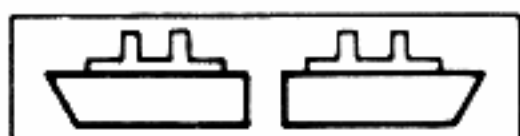
La colonne d'icônes à gauche contrôle vos MOUVEMENTS.



Pour se rapprocher du navire sur l'écran

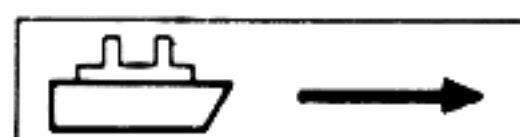


Pour maintenir la même distance.

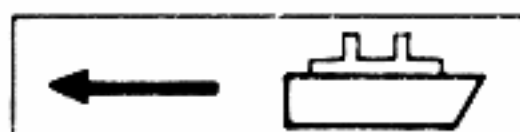


Pour battre en retraite.

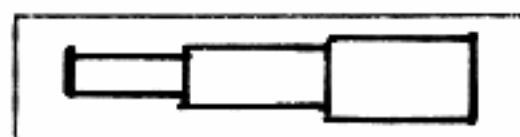
La colonne suivante contrôle votre VUE.



Vue avant



Vue arrière



Fascicule d'identification de navire

En sélectionnant la dernière icône, vous affichez la liste de tous les navires à l'action. Cette liste s'arrête lorsqu'elle parvient au navire affiché sur l'écran. Vous pouvez en accélérer le

défilement en appuyant sur la touche DROITE du curseur. Cette fonction est particulièrement utile pour éviter d'attaquer vos propres unités, jusqu'à ce que vous soyez suffisamment expérimenté pour identifier la silhouette des navires sans consulter le fascicule.

Continuez vers la droite pour obtenir des informations sur les CANONS et les DEGATS subis.

Les deux fenêtres situées au sommet de la section sont mises en évidence en ROUGE, VERT CLIGNOTANT ou VERT.

Les tubes des gros canons maritimes doivent être en position horizontale pour que les treuils/béliers hydrauliques puissent charger l'obus et la charge. En pratique, ceci signifie qu'un tube est prêt à tirer pendant le chargement du second. Cette technique est simulée par les commandes de CANON suivante :

Les deux VOYANTS DE CANON sont VERTS : les deux canons sont prêts à tirer.

Un des VOYANTS DE CANON est rouge : le canon associé est en cours de chargement. Aucun d'entre eux ne peut tirer.

Un des VOYANTS DE CANON clignote en VERT et l'autre est VERT : un des canons est rechargé et le tube reprend sa position de tir, l'autre est prêt à tirer.

NOTE : Les canons de 120 mm des contre-torpilleurs ne fonctionnaient pas de cette manière mais pour faciliter la configuration du jeu, nous avons dû prendre certaines libertés. Toutes nos excuses!

Juste au-dessous des VOYANTS DE CANON se trouvent des séries de chiffres. La première vous indique les

dégâts subis par le navire attaqué, et la seconde les dégâts subis par votre propre navire. Si un de ces niveaux dépasse 99, c'est que le navire ennemi - ou le vôtre - est en train de couler !

En poursuivant vers la droite, vous découvrez trois autres icônes :



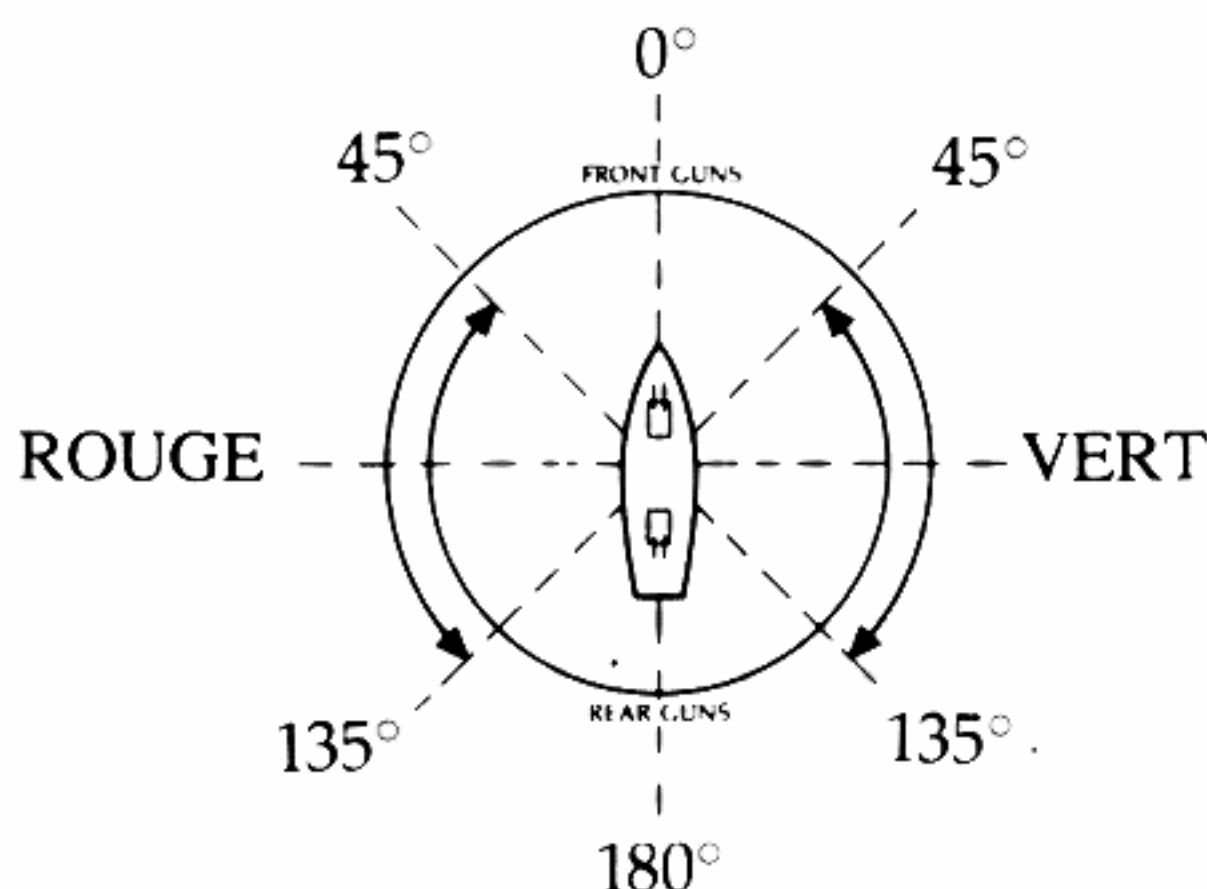
CONTROLE DES DEGATS.

En sélectionnant cette option, vous positionnez le curseur sur le plan du bateau au bas de l'écran. Placez le curseur sur la section en feu et appuyez sur le bouton de tir. Le symbole blanc de contrôle des dégâts se positionne à cet endroit et éteint l'incendie. N'oubliez pas qu'un incendie se propage. Les différentes lettres affichées sur le plan ont la signification suivante :

- G Tourelle — un incendie à ce niveau réduira votre rapidité de feu.
- S Soute. Un incendie à ce niveau risque de provoquer une explosion.
- O Salle des obus. Comme pour la soute.
- M Salle des machines. Les dommages subis à ce niveau ralentissent le navire.
- C Salle des chaudières. Comme pour la salle des machines avec, en plus, risque d'explosion.

N'oubliez pas d'éteindre tous les incendies avant d'en revenir à la CARTE. Sinon, ils continueront à se propager et vous vous apercevrez tout à coup que votre navire est en train de couler. L'icône suivante vous donne le CONTROLE DES CANONS. Lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez pointer les canons à gauche (babord) et à droite (tribord) pour obtenir

une vue de tout le navire. Les canons peuvent être tournés de la manière suivante :



Pour tirer au canon, appuyez sur le bouton de tir une fois cette icône sélectionnée.



La dernière icône de la colonne vous permet d'en revenir à la carte. Vous ne pouvez pas sortir de cet écran lorsqu'un navire ennemi se trouve visible de votre bâtiment.

La dernière colonne de chiffres (à l'extrême droite) vous donne des informations sur la DISTANCE, la PORTEE et le CAP.

Le chiffre supérieur représente la DISTANCE vous séparant du navire affiché sur l'écran. Cette distance est estimée par le télémètre.

Le chiffre central représente la portée actuelle des canons. Une fois l'icône de **CONTROLE DES CANONS** sélectionnée, déplacez le curseur vers le haut ou le bas pour augmenter et réduire respectivement cette portée. Lorsque vous tirez sur des navires, efforcez-vous d'utiliser une **DISTANCE** et une **PORTEE** similaires.

Le dernier chiffre indique le CAP de la tourelle. Lorsqu'il est affiché en **ROUGE**, la tourelle du canon pointe vers **TRIBORD**, et en **VERT** vers **BABORD**. Pour tout renseignement complémentaire, consultez le **CONTROLE DES CANONS**.

DEPLACEMENT ET SELECTION D'ICONES

Lorsque vous accédez à cet écran, les icônes **SORTIE**, **VUE AVANT** et **MAINTIEN DE DISTANCE** sont déjà sélectionnées. Vous pouvez déplacer la fenêtre de **SELECTION** mise en évidence à l'aide de la manette de jeu ou des touches du curseur, et appuyer sur le bouton de tir pour **SELECTIONNER** une option. Lorsque vous sélectionnez **CONTROLE DES CANONS** ou **CONTROLE DES DEGATS** vous devez frapper le bouton de droite de la souris pour repasser au mode normal de sélection d'icônes.

Les autres types d'écran disponibles sont les suivants:

2. CONTRE-TORPILLEURS/CROISEURS/CONVOIS

(vous contrôlez les escortes de contre-torpilleurs)

Les changements intervenant sont les suivants :

a) Le plan est remplacé par un affichage radar (n'oubliez pas que tous les bateaux s'affichent sur l'écran radar, pas seulement les bâtiments ennemis).

b) Une icône **TORPILLE** remplace le **CONTROLE DES DEGATS**. Pour lancer une torpille, mettez l'icône en évidence et appuyez sur le bouton de tir. Au bout de quelques instants, un message s'affiche sur l'écran pour indiquer si la torpille a abouti ou échoué.

3. PORTE-AVIONS

L'affichage est le même que pour les **CUIRASSES** mais, là encore, vous n'avez pas de **CONTROLE DES DEGATS**. (Nous avons assumé que si vous êtes assez fou pour permettre à un porte-avions pratiquement sans défense de s'approcher assez près de l'ennemi pour être attaqué, vous méritez de le perdre). L'icône de **CONTROLE DES DEGATS** est remplacée par une icône de **LANCEMENT D'AVION**.

Lorsqu'un bâtiment ennemi se trouve dans la zone de recherche aérienne d'un porte-avions (3 carrés), vous pouvez sélectionner le **LANCEMENT D'AVION** pour envoyer un escadron de bombardiers torpilleurs Swordfish attaquer le bâtiment ennemi, à condition qu'il fasse jour et que la visibilité soit bonne. Si la nuit tombe avant qu'ils n'atteignent leur cible, l'attaque n'a pas lieu. En outre, si les conditions météorologiques se détériorent en route, vous allez subir des pertes.

Une fois que l'escadron atteint l'ennemi, vous passez automatiquement à l'écran d'**ACTION AERIENNE**. Après l'attaque, les avions retournent au porte-avions.

Les raids aériens à partir d'un même navire doivent être séparés par un intervalle de sept heures. Il n'y a qu'un seul escadron de disponible pour les raids aériens par unité. Si cet escadron est accessible, il s'affiche sur la vue du pont.

ECRAN D'ACTION AERIENNE

Si vous commandez la flotte britannique au moment du raid aérien, l'écran s'efface pour afficher ensuite la cabine du Swordfish de tête. A l'horizon, vous voyez le navire ennemi. Au centre de l'écran se trouve votre viseur. Les deux cadrans sont, respectivement, votre altimètre (à droite) et votre VA (vitesse aérienne - à gauche).

En piquant, vous accélérez et réduisez votre altitude, et vice versa lorsque vous remontez.

La vitesse maximale d'un Swordfish transportant une torpille est d'environ 100 noeuds. Il ralentit jusqu'à 60 noeuds environ pour larguer la torpille et l'altitude optimale à ce niveau est comprise entre 80 et 100 pieds.

L'altimètre affiché sur l'écran comporte un secteur triangulaire. La limite supérieure de ce secteur équivaut à 100 pieds et la limite inférieure au niveau de la mer. A 10h00, le VA marque 60 noeuds.

Une torpille de 457 mm (larguée par avion) poursuit sa course sur 1 200 yards avant de s'armer. Elle continue ensuite sur 4 800 yards à une vitesse de 32 noeuds et ralentit à 20 noeuds sur les derniers 4 000 yards. Elle tombe à 10 000 yards.

Pour lancer correctement une torpille, vous devez donc larguer cette dernière (en appuyant sur le bouton de tir) à 100 pieds, 60 noeuds et à une distance de 1 200 à 10 000 yards du navire ennemi. Avec un peu de pratique, vous apprendrez à évaluer la distance vous séparant du navire en observant la taille de ce dernier sur l'écran.

A noter également que plus vous vous rapprochez de l'ennemi, plus vous avez de chance d'être abattu. De même, si vous volez en ligne droite vers le navire, vous avez peu de chance de larguer votre torpille.

Une fois la torpille larguée, l'avion vire pour s'éloigner du navire ennemi et vous vous retrouvez aux commandes de l'avion. Pendant le trajet retour, un message vous indique si la dernière torpille tirée par l'avion a abouti ou non.

Cette séquence se répète pour tous les avions de l'escadron.

Si vous commandez le Bismarck et que vous êtes menacé d'un raid aérien, vos canons deviennent des canons anti-aériens pouvant être pointés dans n'importe quelle direction. Le tir est bien plus rapide que de coutume. Les dommages sont indiqués de la manière habituelle.

PAUSE

Vous pouvez suspendre le jeu en positionnant le CARRECOM sur l'horloge de la CARTE avant d'appuyer sur le bouton de tir. Pour reprendre le jeu, répétez cette opération.

SAUVEGARDER/CHARGER/QUITTER

Lorsque la carte est affichée, positionnez le CARRECOM sur le compas (au coin supérieur droit) et appuyez sur le bouton de tir. Vous passez alors au menu de CHARGEMENT/SAUVEGARDE.

Il vous offre les options suivantes :

1. SAUVEGARDER LE JEU
2. CHARGER LE JEU
3. QUITTER LE JEU
4. CONTINUER LE JEU

Frappez 1, 2, 3 ou 4 au clavier pour sélectionner l'option requise. A noter que le programme ne vous permet pas de spécifier de nom de fichier lors d'une sauvegarde. Vous devez donc utiliser une cassette ou disquette vierge dans chaque cas,

ou prendre note du chiffre indiqué sur le compteur pour savoir où retrouver la partie par la suite.

La troisième fonction, QUITTER, est particulièrement utile lorsque vous commettez une erreur en sélectionnant les options de jeu. Elle vous ramène au premier écran de menu.

PORTEE DES CANONS

TYPE DE NAVIRE		PORTE MAXI.
Cuirassé	(BB)	38 000 yards
Croiseur lourd	(CH)	32 000 yards
Croiseur léger	(CL)	26 000 yards
Porte-avions	(CV)	26 000 yards
Contre-torpilleur	(DD)	22 000 yards
Convoi	(CV)	22 000 yards

PORTEE DES TORPILLES

1 200 à 10 000 yards.

FASCICULE DES UNITES

UNITES	TYPE	VALEUR DEFENSIVE	NOMBRE DE CANONS
BRITINNIQUES			
King George V*	BB	200	9
Prince of Wales*	BB	190	9
Hood*	BB	170	10
Rodney*	BB	180	13
Victorious*	CV	50	1
Norfolk*	CH	60	3
Suffolk*	CH	60	3
2nd Cruiser Sqn*	CL	30	2
Arethusa*	CL	30	2
Birmingham*	CL	30	1
Convoy* (1-4)	ME	90	1
4th Destroyer Flotilla**	DD	15	1
Ark Royal***	CV	60	2
Renown***	BB	150	10
Dorsetshire****	CH	60	3

UNITES ALLEMANDES

Bismarck*	BB	255	11
Prinz Eugen*	CH	75	3

UNITES AERIENNES

Ark Royal Strike Group***	-	12 Swordfish
Victorious Strike Group*	-	9 Swordfish

- * Ces unités sont disponibles depuis le début du jeu.
- ** La 4ème flotille de contre-torpilleurs est disponible à partir de midi environ, le 25 mai.
- *** L'Ark Royal et le Renown arrivent de bonne heure le 26 mai.
- **** Le Dorsetshire arrive sur les lieux le 26 mai au crépuscule.

COMMENT REMPORTER LA VICTOIRE

La victoire revient à l'Allemagne si :

- a) le Bismarck atteint la limite sud de la carte sans subir de graves dégâts (50%+)
- b) le Bismarck atteint Brest après avoir coulé au moins un cuirassé, porte-avions ou convoi britannique.

La victoire revient à l'Angleterre si :

- a) le Bismarck coule.
- b) le Bismarck atteint Brest sans avoir coulé d'unité britannique.
- c) le jeu se termine avant que le Bismarck ait le temps d'atteindre la limite sud de l'écran.

Dans tout autre cas, les deux pays sont à égalité.

En outre, vous recevez un pourcentage de 0 à 100 illustrant votre succès ou les échecs que vous avez essuyés au cours de jeu. Il est tout à fait possible de bien jouer et d'obtenir un excellent pourcentage tout en perdant. Par exemple, si le

joueur commandant le Bismarck coule toutes les unités britanniques mais explose par suite d'incendie avant d'atteindre la limite sud de la carte, il perd.

TACTIQUES

JOUEUR ALLEMAND

1. Evitez de vous approcher des cuirassés ennemis mais efforcez-vous de couler tous les autres bâtiments que vous rencontrez.
2. Efforcez-vous de rester dans les zones de mauvais temps. Le meilleur moment pour forcer les ligne britanniques est la nuit, par mauvais temps.
3. N'oubliez pas les conditions imparties pour remporter la victoire, car si vous regagnez Brest sans aucun dommage et sans couler de bâtiments ennemis, vous perdez.
4. Ne perdez pas de vue la date et l'heure, car si vous n'atteignez pas la limite sud de la carte avant la fin du jeu, vous perdez.
5. Si vous vous trouvez à proximité d'un porte-avions, essayez de le couler ou de battre en retraite - sans perdre de temps.

JOUEUR BRITANNIQUE

1. Ne vous positionnez pas au nord ou au sud de l'Islande avant d'avoir repéré le Bismarck, car vous risquez de prendre du retard.
2. N'oubliez pas de faire appel aux fonctions de recherche aérienne au cours de la chasse. Dans la mesure du possible, les zones ne doivent pas se chevaucher.
3. Ne laissez pas les porte-avions s'approcher trop près du Bismarck.
4. En pleine action, ne vous approchez pas trop près du Bismarck. De cette façon, vous pouvez battre en retraite plus rapidement si vous subissez des dommages graves.

5. Servez-vous des croiseurs et des contre-torpilleurs pour escorter le Bismarck. Ne gaspillez pas ces unités en les lançant dans des attaques futiles.

Conseil général :

Pendant la bataille, les manoeuvres rapides embrouillent l'ennemi et vous permettent de vous rapprocher d'un bâtiment qui risquerait, dans le cas contraire, de vous échapper. Sélectionnez rapidement le 'rapprochement' suivi de 'l'éloignement', suivi du 'rapprochement' etc.

**BONNE CHANCE
ET BONNE CHASSE**

© COPYRIGHT P.S.S. 1987

