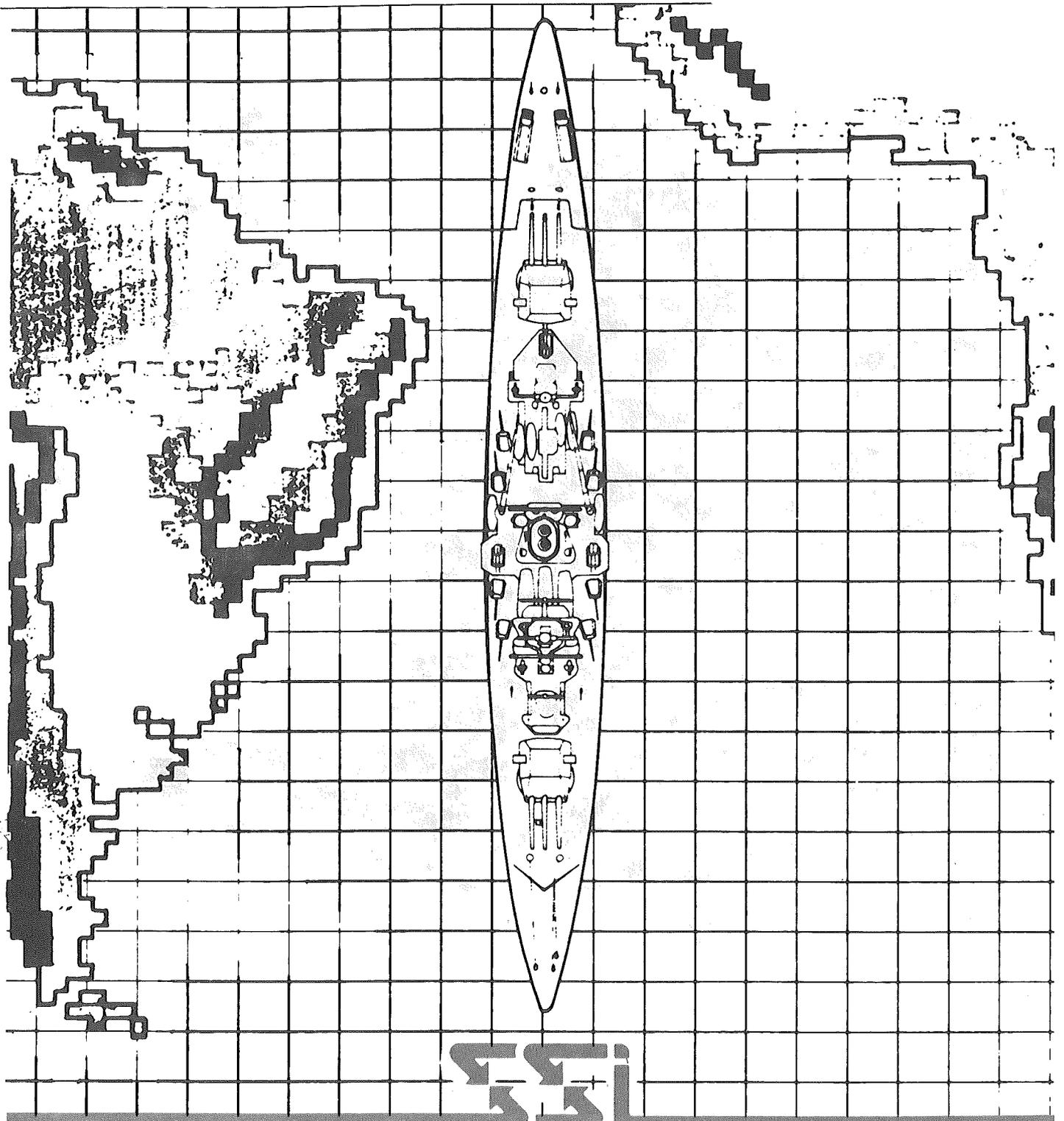


la poursuite du ↳ GRAF SPEE →



STRATEGIC SIMULATIONS

COMPUTERRE

LA POURSUITE DU GRAF SPEE

Une simulation informatisée de la première grande bataille navale de la Deuxième Guerre mondiale

1.0 INTRODUCTION

LA POURSUITE DU GRAF SPEE est un jeu stratégique qui permet aux joueurs de revivre l'historique chasse au cuirassé allemand Graf Spee à la fin de 1939. Cette chasse prit fin à la bataille de la rivière Plata.

Dans ce jeu, les joueurs contrôlent des vaisseaux individuels sur une carte de l'Atlantique-sud.

1.1 Comment commencer (DOS 3,2 ou DOS 3,3)

Placez le disque dans le lecteur de disques et mettez votre ordinateur en marche.

1.2 Comment conserver une partie

A la fin de chaque tour, l'ordinateur demandera si le(s) joueur(s) désire(nt) conserver la partie en cours. Si vous désirez conserver la partie, il vous faudra un disque vierge initialisé pour usage SSI tel qu'expliqué dans le programme. Une fois une partie conservée, vous pourrez la reprendre au point où vous l'avez laissée.

2.0 DESCRIPTION GENERALE

2.1 Inventaire des pièces

- A) Manuel d'instruction
- B) Disque du jeu 13,5 cm
- C) 2 cartes de données sur les vaisseaux

2.2 Définition des termes

2.2.1 Niveau de dommages: dommages subis par un vaisseau. Exprimé en pourcentage. Une valeur de 0% indique aucun dommage tandis qu'une valeur de 100% indique que le vaisseau a été coulé.

2.2.2 Carburant: la quantité de combustible que possède un vaisseau. Il est consommé lors des déplacements du vaisseau.

2.2.3 Prendre en filature: suivre un vaisseau clandestinement.

2.2.4 Niveau de visibilité: Une mesure du temps (beau/mauvais). Le niveau de visibilité est déterminé à chaque tour. Les niveaux sont: 1=mer calme; 2=mer houleuse; 3=tempête.

2.3 Codes de la carte

Chaque vaisseau est identifié par une lettre sur la carte. Les ports britanniques sont identifiés par un  les ports neutres par un ancre blanc.

2.4 Coordonnées géographiques

Pour lire les coordonnées sur la carte, lisez d'abord le numéro de la rangée, puis le numéro de la colonne. Exemple: Capetown se situe dans la rangée 22 et dans la colonne 28, donc sur la case 2228.

3.0 SEQUENCE DE JEU

Chaque scénario se joue en répétant un certain nombre de tours. Chaque tour consiste en une série de phases, énumérées ci-dessous dans leur ordre de parution.

3.1 Phase de prise en filature

Durant cette phase, l'ordinateur vous avertit si vous avez aperçu le Graf Spee. Si vous l'avez aperçu, vous pourrez essayer de le prendre en filature et l'ordinateur demandera au joueur allemand de déplacer le Graf Spee.

3.2 Phase d'entrée des commandes

3.2.1 Phase de commandes britannique

Le joueur britannique entre les commandes à ses vaisseaux de façon confidentielle.

3.2.2 Phase de commandes allemande

Le joueur allemand (ou l'ordinateur) entre les commandes à ses vaisseaux de façon confidentielle.

3.3 Phase d'activité de l'ordinateur

3.3.1 Phase de mouvement des vaisseaux

L'ordinateur suit les commandes données par le(s) joueur(s) et déplace les vaisseaux vers leurs nouvelles positions et ajuste le niveau de carburant de chacun.

3.3.2 Phase de détection

L'ordinateur vérifie si un joueur a aperçu un vaisseau ennemi et, dans l'affirmative, le lui fait savoir.

3.4 Phase de combat

Si des vaisseaux ont été aperçus, le combat peut se dérouler de la façon suivante:

1. Le Graf Spee attaque les porte-avions seuls.
2. Les avions de l'Ark Royal et/ou du Hermes attaquent.
3. Combat de surface.

Les joueurs dirigent le combat tandis que l'ordinateur calcule le résultat des attaques (dommages, retraites, etc).

3.5 Phase de détection des navires marchands

L'ordinateur détermine si des navires marchands ennemis ont été aperçus et coulés, et si le navire marchand a pu signaler sa position avant de couler.

3.6 Phase de résolution de la victoire

Si l'Altmark et le Graf Spee ont été coulés, ou si vous êtes rendu au tour nocturne du 25 décembre, la partie prendra fin et le total des points pour chaque joueur sera affiché à l'écran. Le joueur britannique pourra alors visionner les chemins parcourus par les vaisseaux allemands pendant la partie.

3.7 Option "conserver la partie"

Ici, la partie peut être conservée pour être reprise plus tard. Note: une fois qu'une partie est conservée, les joueurs peuvent la continuer.

4.0 COMMANDES GENERALES

4.1 Une fois que le joueur a donné son mot de passe, la position de ses vaisseaux est affichée à l'écran. L'ordinateur demandera alors au joueur d'entrer une commande générale.

4.2 C=Commander vaisseaux. Permet au joueur de donner des commandes à ses vaisseaux tel qu'expliqué dans la section 5.0.

4.3 P=Patrouille(joueur britannique seulement). Met tous les vaisseaux britanniques en mode de patrouille.

4.4 L####= Liste de vaisseaux (joueur britannique seulement). Donne la liste des vaisseaux dans la case ####.

4.5 S=Commander un seul vaisseau. Permet au joueur de donner des commandes à n'importe quel de ses vaisseaux.

4.6 V=Vérifier l'état d'un vaisseau. Cette commande permet au joueur de vérifier l'état de n'importe quel de ses vaisseaux.

4.7 F=Fin. Cette commande met fin à la phase d'entrée des commandes du joueur.

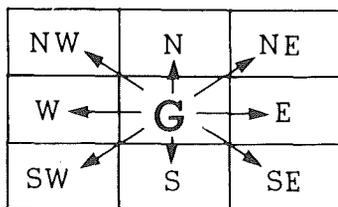
4.8 T=Partie terminée. Cette commande met fin à la partie. L'ordinateur passera alors directement à la phase de résolution de la victoire.

5.0 COMMANDES ET CAPACITES DES VAISSEAUX

5.1 Lors de chaque phase d'entrée des commandes, le joueur peut commander le déplacement du nombre de vaisseaux qui lui plaît. La commande "C" est utilisée pour arriver à la section "Commander vaisseaux". L'ordinateur affiche alors tous les vaisseaux, un à la fois, et demande une commande de déplacement pour chaque vaisseau. La commande "C" peut être donnée jusqu'à ce que le joueur soit satisfait des commandes données. La commande "S" peut également être donnée aussi souvent que désirée.

5.2 Commandes de déplacement

- 5.2.1 N=Déplacer d'une case vers le nord.
- 5.2.2 NE=Déplacer d'une case vers le nord-est.
- 5.2.3 E=Déplacer d'une case vers l'est.
- 5.2.4 SE=Déplacer d'une case vers le sud-est.
- 5.2.5 S=Déplacer d'une case vers le sud.
- 5.2.6 SW=Déplacer d'une case vers le sud-ouest.
- 5.2.7 W=Déplacer d'une case vers l'ouest.
- 5.2.8 NW=Déplacer d'une case vers le nord-ouest.



5.2.9 P=Mode de patrouille. Ne déplacez pas le vaisseau dans ce tour. Si le vaisseau se trouve au port, il essaiera de se ravitailler en combustible et de réparer les dommages (s'il y a lieu). (Le Graf Spee essaiera de se ravitailler s'il se trouve dans la même case que l'Altmark.)

5.2.10 Un vaisseau qui ne reçoit pas de commandes continuera à suivre la dernière commande qui lui fut donnée.

5.3 Cases permises aux vaisseaux

5.3.1 Les vaisseaux britanniques peuvent se déplacer à l'intérieur de toute case entièrement marine et fréquenter n'importe quel port.

5.3.2 Les vaisseaux allemands peuvent se déplacer à l'intérieur de toute case entièrement marine et fréquenter n'importe quel port, mais ils seront automatiquement coulés s'ils entrent dans un port britannique.

5.3.3 Un vaisseau passera automatiquement à la commande "P" si le joueur lui commande de pénétrer dans une case illégale.

5.3.4 L'Altmark peut sortir du côté nord de la carte s'il se déplace vers le nord alors qu'il se trouve sur la rangée 11, mais il ne pourra pas revenir.

5.4 La "ligne de précisions sur le vaisseau" est la ligne de texte affichée lorsqu'un joueur donne des commandes à ses vaisseaux. Voici, en guise d'exemple, la ligne de précisions sur le vaisseau britannique Renown.

```
(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8)
R RENOWN 1420 29 000% 100 20 50
```

- (1) Code du vaisseau
- (2) Nom
- (3) Case dans laquelle le vaisseau se trouve au début du tour
- (4) Vitesse maximale (en noeuds)
- (5) Niveau de dommages
- (6) Points de victoire
- (7) Carburant
- (8) Commande en exécution

5.5 Déplacement et carburant du vaisseau

Tous les vaisseaux ayant une vitesse maximale d'au moins 1 noeud peuvent se déplacer d'une case lors des tours diurnes (AM). Tous les vaisseaux ayant une vitesse maximale d'au moins 20 noeuds peuvent se déplacer d'une case lors des tours nocturnes (PM).

5.5.1 Tous les vaisseaux perdent une unité de carburant lors des tours AM (peu importe la quantité de mouvement).

5.5.2 Tous les vaisseaux qui se déplacent lors des tours PM perdent trois unités de carburant. Les vaisseaux en mode de patrouille ne consomment pas de carburant pendant la nuit.

5.6 Lorsque le niveau de carburant d'un vaisseau atteint 0, ce vaisseau ne pourra se déplacer que pendant le jour et ne pourra pas en prendre un autre en filature. Un point de victoire est accordé à l'adversaire pour chaque tour qu'un vaisseau passe en mer sans carburant. Un vaisseau qui n'a plus qu'une ou deux unités de carburant peut se déplacer la nuit, mais il finira son tour avec 0 unités de carburant.

6.0 COMMENT TROUVER L'ENNEMI

6.1 Pendant la phase de détection de l'ordinateur, celui-ci détermine si les vaisseaux opposants se sont aperçus. L'ordinateur utilise le nombre de vaisseaux britanniques et les conditions météorologiques dans une même case pour déterminer si des vaisseaux allemands ont été aperçus.

6.2 L'ordinateur utilise la formule suivante pour déterminer si des vaisseaux allemands ont été aperçus par les vaisseaux britanniques dans une même case:

%probabilité d'apercevoir = $1 - (.1 \times (3 \times \text{niveau de visibilité}) - (.4 \times \text{nombre de vaisseaux britannique dans la case}))$

6,3 Un nouveau niveau de visibilité (NV) est déterminé à chaque tour, et il est affiché dans le coin supérieur droit de la carte. Les probabilités d'avoir une mer calme (V=1) sont de 30%, les probabilités d'avoir une mer houleuse (V=2) sont de 30% et les probabilités d'avoir une tempête (V=3) sont de 40%.

6,4 Les vaisseaux allemands aperçoivent les vaisseaux britanniques aussitôt que ces derniers aperçoivent les vaisseaux allemands.

6,5 Les joueurs ne reçoivent des informations que sur les vaisseaux qui ont été aperçus. Ainsi, le joueur britannique ne verra pas les vaisseaux allemands affichés sur sa carte avant que ceux-ci ne soit aperçus. Les vaisseaux britanniques ne seront jamais affichés sur la carte du joueur allemand.

6,6 Durant la phase de détection, l'Ark Royal compte pour trois vaisseaux et l'Hermes pour deux (à cause de leurs avions).

6,7 Durant la phase de détection, les vaisseaux en mode de patrouille comptent pour trois vaisseaux (l'Ark Royal compte alors pour neuf et l'Hermes pour six).

6,8 La probabilité d'apercevoir l'Altmark est de 30% de moins que la probabilité obtenue avec la formule de la section 6.2. Il est facile de prendre l'Altmark pour un navire marchand britannique.

7.0 PRISE EN FILATURE

7.1 Si le Graf Spee est aperçu et que le joueur britannique désire demeurer en contact visuel avec lui (le prendre en filature), l'ordinateur le lui permettra pendant la phase de prise en filature de chaque tour. Les vaisseaux impliqués seront affichés à l'écran et l'ordinateur demandera au joueur allemand de donner des instructions secrètes au Graf Spee. L'ordinateur calcule alors les résultats de la prise en filature et annonce REUSSITE ou ECHEC. Dans le cas d'une réussite, l'ordinateur annonce la direction prise par le Graf Spee, et ce dernier ne peut pas recevoir de commandes à la prochaine phase d'entrée des commandes du joueur allemand (il suit plutôt la commande précédemment donnée).

7.2 Résolution de la prise en filature. L'ordinateur utilise la formule suivante pour déterminer les résultats d'une prise en filature:

probabilité d'une réussite = $(3 + \# \text{ de vaisseaux essayant de prendre en filature} - \text{NV}) / 6$

7.3 L'Ark Royal et l'Hermes ne peuvent être utilisés pour prendre le Graf Spee en filature et ne sont pas pris en considération lors de l'application de la formule ci-haut.

7.4 Une prise en filature réussie n'assure pas que le Graf Spee sera aperçu lors de la prochaine phase de détection.

7.5 Seul les vaisseaux dont la vitesse actuelle est égale ou supérieure à celle du Graf Spee peuvent essayer de le prendre en filature.

8.0 SOLITAIRE

Lors d'une partie en solitaire, l'ordinateur prendra toutes les décisions de la marine allemande. Toutes les règles normales s'appliquent au jeu solitaire.

9.0 COMMENT LOCALISER LES NAVIRES MARCHANDS

9.1 A chaque tour, le joueur britannique a une chance de voir un navire marchand allemand. La probabilité de voir un navire dépend du nombre de navires britanniques en mode de patrouille; 0,5% de chance pour chaque navire en mode de patrouille. Les chances que le navire allemand réussisse à communiquer sa dernière position et le nom d'un de ses attaquants sont de 50%.

9.2 Les routes maritimes britanniques sont indiquées sur la carte par des points blancs. Neuf points dans une case représentent les routes les plus achalandées; trois points, les routes moyennes, et un point, les routes les moins achalandées. Les probabilités que le Graf Spee coule un navire sont de 45% dans les routes très achalandées, 25% dans les routes moyennes et de 5% dans les routes les moins achalandées. Il y a aussi une probabilité de 1% que le Graf Spee coule un navire hors des routes maritimes. Les chances de couler un vaisseau marchand sont divisées par 5 si le Graf Spee se déplace pendant le tour, divisées par 1,5 si la visibilité est de 3, et multipliées par 2 si la visibilité est de 1.

9.3 Lorsqu'un navire marchand britannique est coulé, les chances qu'il réussisse à communiquer la position du Graf Spee sont de 50%.

9.4 Le vaisseau de soutien Altmark n'est pas un navire de combat; il est donc coulé aussitôt qu'il est repéré par un vaisseau britannique, à moins que le Graf Spee ne soit dans la même case.

10.0 RAVITAILLEMENT

10.1 Le Graf Spee peut se ravitailler à n'importe quel port sud-américain, ou obtenir son carburant du Altmark, si ce dernier se trouve dans la même case, en donnant la commande "P".

10.2 Tous les vaisseaux britanniques peuvent se ravitailler dans n'importe quel port en donnant la commande "P".

10.3 Lors du ravitaillement, le niveau de carburant du vaisseau est remis à son niveau le plus élevé.

11.0 REPARATIONS

11.1 Lorsqu'amarré à un port, un vaisseau obtenant la commande "P" réparera entre 0 et 10% de ses dommages (déterminé au hasard). Exemple; le Graf Spee se fait réparer alors qu'il a des dommages s'élevant à 40%. A la fin du tour, il aura entre 30 et 40% de dommages.

11.2 Les éléments pouvant être réparés sont:

- 1) la coque
- 2) la superstructure
- 3) les tourelles A, B, X, et Y (mais pas les canons). Donc, une tourelle endommagée peut être remise à neuf, mais une tourelle détruite ne peut être reconstruite.

11.3 Un vaisseau dont la vitesse a été réduite verra sa vitesse maximale remise à la normale à raison de 0 à 10 noeuds par tour.

12.0 PORTS NEUTRES

12.1 Le joueur britannique est informé de la position du Graf Spee lorsque ce dernier entre dans un port sud-américain (cases 1817, 2016, 2313). La première fois que le Graf Spee entre dans un port neutre, il y a 50% de chances qu'il se saborde. S'il ne se saborde pas, il pourra entrer à nouveau sans avoir à se soucier du sabotage.

12.2 Le Graf Spee et l'Altmark peuvent être attaqués lorsqu'amarrés à un port, et le Graf Spee peut être pris en filature lorsqu'il quitte le port.

13.0 COMBAT ENTRE PORTE-AVIONS

13.1 Lorsqu'un porte-avions sans escorte (sans navire de combat amis dans la même case) est repéré par le Graf Spee, la formule suivante est utilisée pour déterminer s'il est coulé:

% de chances d'être coulé = ((vitesse du Graf Spee + 15 - vitesse du porte-avions) X .33 X niveau de visibilité.

13.2 Si un porte-avions réussit à survivre à l'attaque (ou s'il est escorté, donc pas attaqué), il exécutera une attaque aérienne contre le Graf Spee. Une attaque aérienne ne sera pas exécutée si la visibilité est de 3. La probabilité que l'Ark Royal lance un coup direct est de 50%. Pour l'Hermes, cette probabilité est de 17%. Lorsque frappé, le Graf Spee perd 6 points à la coque et 15 noeuds.

14.0 COMBAT DE SURFACE (combat hors ligne)

Les combats de surface ont lieu lorsqu'un (ou plusieurs) navire(s) de combat britannique(s) occupent la même case que le Graf Spee et que le Graf Spee a été aperçu. Avant le début du combat, les joueurs ont l'option de résoudre le conflit hors ligne (en utilisant la méthode de leur choix), ou de le résoudre directement en se servant de l'ordinateur.

14.1 Si les joueurs décident de résoudre le combat hors ligne, ils auront à entrer l'état de chaque vaisseau impliqué à la fin du conflit. Les valeurs suivantes doivent être données pour chaque vaisseau:

- 1) nombre de canons sur chaque tourelle
- 2) puissance de chaque tourelle
- 3) points de coque
- 4) points de superstructure
- 5) nombre de canons secondaires
- 6) vitesse maximale

Prenez garde de ne pas entrer de données illégales. Une fois que les données sont entrées, vous pouvez les entrer à nouveau pour corriger les erreurs. (Lors du combat hors ligne, prenez note du niveau de visibilité pour bien préparer la bataille.)

15.0 COMBAT DE SURFACE (combat direct)

15.1 Si le joueur décide de ne pas utiliser le combat hors ligne, l'ordinateur établira un combat tactique. La séquence suivante se passe lors du combat tactique:

15.1.1 Phase allemande d'entrée des commandes

Le joueur allemand donne des commandes au Graf Spee en répondant à une série de questions.

15.1.2 Phase britannique d'entrée des commandes

Le joueur britannique donne des commandes à chacun de ses vaisseaux en répondant à une série de questions jusqu'à ce que tous les vaisseaux aient reçu leurs commandes.

15.1.3 Phase de tir

Toutes les attaques par canons et/ou torpilles seront résolues simultanément par l'ordinateur et les résultats en seront donnés à l'écran.

15.1.4 Phase de déplacement de vaisseaux

L'ordinateur déplacera tous les vaisseaux selon les commandes qui leur ont été données et la quantité de dommages subie lors de la phase de tir précédente.

15.1.5 Vérification de décrochage

L'ordinateur déterminera si des vaisseaux opposants se trouvent à portée de vue. Si oui, il reviendra à l'étape 15.1.1; si non, le combat prend fin et l'ordinateur reviendra au jeu stratégique.

15.2 Organisation du combat tactique

Le combat tactique est résolu sur une grille où chaque point représente 100 verges et chaque tour représente 3 minutes.

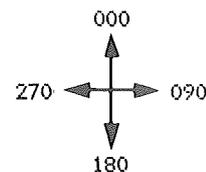
Les directions se lisent comme suit:

000 = vers le haut de l'écran (nord)

090 = vers la droite de l'écran (est)

180 = vers le bas de l'écran (sud)

270 = vers la gauche de l'écran (ouest)



Au début du combat, le Graf Spee est placé dans la case 5000,5000 direction 000, vitesse maximale. Tous les vaisseaux britanniques sont placés au sud du Graf Spee, direction 000, vitesse maximale. La distance séparant les vaisseaux britanniques du Graf Spee est déterminée de la façon suivante:

Visibilité = 1, entre 24000 et 28000 verges.

Visibilité = 2, entre 16000 et 20000 verges.

Visibilité = 3, entre 8000 et 12000 verges.

15.3 Phase d'entrée des commandes

La phase d'entrée des commandes consiste en 4 questions concernant le vaisseau commandé:

- 1) changer la vitesse?
- 2) changer le cap?
- 3) changer la cible?
- 4) lancer les torpilles?

Certaines de ces questions seront sautées si elles ne s'appliquent pas au vaisseau commandé (exemple: un vaisseau n'ayant pas de torpilles ne se fera pas demander s'il veut lancer des torpilles), et un vaisseau qui tourne de plus de 30° devra obligatoirement changer de cible, donc cette question ne lui sera pas posée.

15.4 Vitesse

Un vaisseau peut aller à n'importe quelle vitesse entre 0 et sa vitesse maximale. Un vaisseau endommagé de façon à ce que sa vitesse maximale soit inférieure à sa vitesse actuelle ralentira automatiquement à sa vitesse maximale. Un vaisseau peut ralentir et/ou accélérer à volonté (à l'intérieur des limites décrites ci-haut), mais vous verrez que dans la majorité des cas, il est préférable de voyager à vitesse maximale, car plus un vaisseau voyage lentement, plus il a de chances d'être atteint par l'ennemi. A chaque tour, un vaisseau traverse un point sur la grille pour chaque noeud de sa vitesse actuelle. Exemple: un vaisseau voyageant à une vitesse de 25 noeuds vers le nord à partir du point 0,0 se trouvera au point 25,0 au début du prochain tour (s'il ne s'ait pas fait ralentir par des dommages occasionnés par l'ennemi).

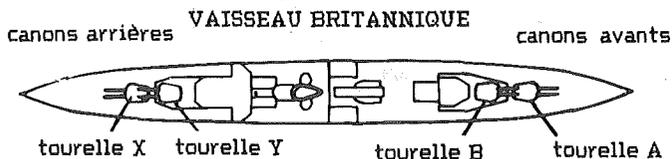
15.5 Cap

Vous pouvez donner le cap de votre choix (entre 0° et 359°) à n'importe quel vaisseau. Tout vaisseau peut changer de direction instantanément. Le changement de direction se fait au début de la phase de déplacement des vaisseaux. Le seul désavantage des grands changements de cap est que vous devrez choisir de nouvelles cibles pour chaque vaisseau qui tourne de plus de 30°. Même si les cibles demeurent les

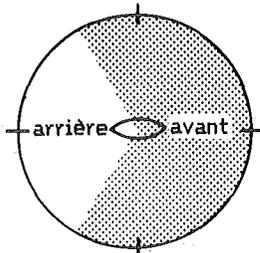
mêmes, le choix de "nouvelles" cibles demande une nouvelles ronde de salves télémétriques, diminuant ainsi les chances de frapper la cible durant ce tour (voir 15.6). Donc, il vous est conseillé de limiter vos changements de cap à un maximum de 30°, si possible. Un vaisseau dont le gouvernail est temporairement endommagé ne pourra pas changer de cap jusqu'à la fin du combat tactique.

15.6 Choix des cibles

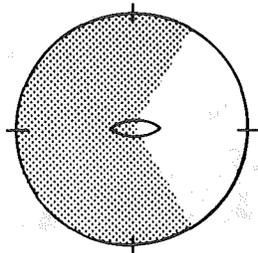
Pour faire feu, vous devez donner une cible aux canons de l'agresseur. Chaque vaisseau britannique possède deux groupes de canons: canons avants (tourelles A et B); canons arrières (tourelles X et Y), tandis que le Graf Spee possède quatre groupes de canons: canons avants, arrières, secondaires à babord, et secondaires à tribord. Chaque groupe de canons est indépendant et peut viser une cible différente. Chaque groupe a un arc de tir différent tel qu'illustré ci-dessous.



CANONS AVANTS

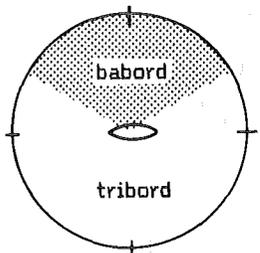


CANONS ARRIERES

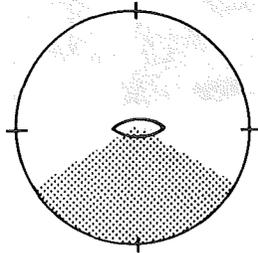


Les canons ont un arc de tir de 240°, c'est-à-dire qu'ils peuvent attaquer partout sauf dans les 120° "derrière" eux. (Ceci s'applique au Graf Spee et aux vaisseaux britanniques.)

SECONDAIRES A BABORD



SECONDAIRES A TRIBORD



Ne s'applique qu'au Graf Spee. Les canons secondaires ont un arc de tir de 120°.

Lorsque vous entrez une cible, l'ordinateur vous donne la cible actuelle des canons (0 s'il n'y a pas de cible). Pour entrer une cible, entrez le code du vaisseau sur lequel vous voulez faire feu. S'il s'agit d'une cible illégale (hors de portée, voir la carte de données), l'ordinateur demandera une nouvelle cible. Si vous désirez garder la même cible, appuyez sur "RETURN". Si vous désirez ne pas faire feu, appuyez sur "0". Les premières salves seront lancées au tiers de la puissance maximale des canons car ce sont des salves télémétriques. Par la suite, les canons feront feu à pleine puissance sur la cible. Ce procédé est à recommencer chaque fois qu'un vaisseau change de cap de plus de 30°.

Souvenez-vous que chaque groupe de canons fonctionne indépendamment, donc vous pouvez avoir, sur un même vaisseau, un groupe de canons qui font feu à pleine puissance tandis qu'un autre groupe lancent des salves télémétriques.

15.7 Torpilles

Des torpilles peuvent être chargées une fois par combat tactique (i.e. elle ne peuvent pas être rechargées pendant le combat). Elles ont une portée de 800 verges. Plus la distance entre l'agresseur et la cible est grande, plus la précision des torpilles diminue. Cette précision diminue également si la cible se déplace rapidement. Un coup direct d'une torpille fait perdre 12 points de coque et 30 noeuds. Ces pertes sont diminuées de moitié pour le Graf Spee et le Renown.

15.8 Ligne de précisions sur les vaisseaux de combat

Lorsque vous donnez des commandes, les caractéristiques des vaisseaux seront affichées de la façon suivante:

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
G	20	0	3	4	4	3	0	26	26	000

- (1) Nom = lettre identifiant le vaisseau
- (2) Coque = points de coque actuels
- (3) CanA = nombre de canons opérationnels sur la tourelle A
- (4) CanB = nombre de canons opérationnels sur la tourelle B
- (5) Sectab = nombre de canons secondaires à babord
- (6) Sectrib = nombre de canons secondaires à tribord
- (7) CanX = nombre de canons opérationnels sur la tourelle X
- (8) CanY = nombre de canons opérationnels sur la tourelle Y
- (9) Vitmax = vitesse maximale possible
- (10) Vitact = vitesse actuelle
- (11) Cap = cap actuel

15.9 Réponses possibles aux questions posées

Lorsqu'une question importante est posée, l'ordinateur permettra les réponses suivantes:

- O=oui
- N=non ("RETURN" signifie également non)
- V=vérifier l'état d'un vaisseau ami
- X=afficher les coordonnées x,y de chaque vaisseau
- F=afficher la vitesse, le cap et la portée de chaque vaisseau (pour le Graf Spee)

15.10 Visibilité et combat

Un vaisseau ne peut faire feu sur un vaisseau qu'il ne voit pas. Les limites de visibilité sont les suivantes:

Visibilité	Portée
1	28 000 verges
2	20 000 verges
3	12 000 verges

Le combat prend fin lorsqu'il n'y a plus de vaisseaux britanniques visibles du Graf Spee.

15.11 Résolution du tir (coups directs)

La première étape de la résolution du combat est le calcul du nombre de coups directs infligés à l'adversaire. Le nombre de coups directs est déterminé par la puissance des canons (les moins puissants tirent plus souvent et ont donc

plus de chances d'atteindre la cible), la vitesse de la cible (les cibles lentes étant plus faciles à atteindre), la portée de la cible (les plus proches étant plus faciles à atteindre) et le nombre de canons qui font feu sur la cible (plus il y en a, plus les chances d'atteindre la cible sont grandes). Les facteurs suivants sont également considérés:

Salves télémétriques 33%
 Visibilité = 2 90%
 Visibilité = 3 80%
 Centre de contrôle de tir du vaisseau attaquant détruit 67%
 Dommages temporaires au gouvernail du vaisseau attaquant 67%

Ces effets sont cumulatifs. Ainsi, un vaisseau dont le centre de contrôle de tir est détruit, en visibilité 3, n'obtiendrait que (8 X ,67 = ,536) 53,6 des points qu'il aurait normalement obtenus.

15.12 Résolution du tir (localisation des coups directs)

Lorsqu'un coup direct est obtenu, la localisation du coup sur le vaisseau ennemi est déterminée. Voici la liste des endroits qui peuvent être atteints (selon la portée du vaisseau-cible):

Localisation du coup direct	Portée > 16000 verges	Portée < 16000 verges
Superstructure (pas d'armure)	15%	15%
Canon secondaire (pas d'armure)	15%	15%
Coque (pas d'armure)	5%	5%
Tourelle principale (pas d'armure)	1%	1%
Coque (ceinture)	14%	30%
Centre de tir (ceinture)	3%	3%
Gouvernail (ceinture)	1%	1%
Coque (pont)	21%	5%
Tourelle principale (armure de tourelle)	25%	25%

Le Graf Spee a 6% de plus de chances de se faire atteindre à l'armure du pont et 6% de moins de chances de se faire atteindre à l'armure de tourelle. Certains coup à la coque protégée peuvent engendrer la destruction d'une tourelle, tandis que les coups à l'armure du pont à plus de 16000 verges et sur la ceinture à moins de 16000 verges ont une légère chance d'atteindre le magasin principal, ce qui fait couler le vaisseau.

15.13 Résolution du tir (pénétration de l'armure)

Lorsque la localisation d'un coup direct a été déterminée, une vérification est faite pour déterminer si l'obus a pénétré l'armure du vaisseau. Consultez la carte de données pour voir quels canons pénètrent quelle armure à quelle portée. Si l'obus atteint la ceinture ou le pont mais ne pénètre pas l'armure, il n'y a pas de dommages. Si l'obus atteint l'armure d'une tourelle mais ne la pénètre pas, la puissance d'une tourelle principale (déterminée au hasard) est réduite de l'équivalent de la puissance du canon qui a lancé l'obus. Si la puissance de la tourelle est réduite à 0, la tourelle est détruite et le nombre de canons sur la tourelle devient 0.

15.14 Résolution du tir (dommages créés par la pénétration de l'armure)

Les coups sur la superstructure réduiront la force de la superstructure d'une valeur équivalente à celle du canon qui l'a atteint. Si la force de la superstructure est réduite à 0, tout coup subséquent à la superstructure réduit la coque. Les coups aux canons secondaires engendrent la perte d'un canon secondaire. Si le nombre de canons secondaires est

réduit à 0, tout coup subséquent aux canons secondaires atteignent la superstructure. Les coups à la coque réduisent la puissance de la coque d'une valeur équivalente à celle du canon qui l'a atteint, et réduit la vitesse maximale d'au plus 30 noeuds. Il est également possible que la puissance de la coque soit réduite d'une valeur supérieure à la puissance du canon qui l'a atteint, mais les probabilités de cet événement ne dépassent jamais 30%. Un coup direct sur une tourelle principale détruit cette tourelle. Les coups directs subséquents sur une tourelle détruite n'engendrent aucun dommage.

16.0 SCENARIOS

16.1 Le premier scénario commence au tour AM du 1er décembre et se termine au tour PM du 25 décembre.

16.2 Le deuxième scénario commence avec la phase d'exécution du 13 décembre (tour AM) et se termine le 25 décembre (tour PM). Tous les vaisseaux sont considérés en mode de patrouille pendant le premier tour de la partie. Le joueur allemand a déjà 40 points de victoire. Le Graf Spee est automatiquement repéré lors du premier tour.

17.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

17.1 La victoire est déterminée en soustrayant entre eux les totaux des points de victoire des deux joueurs à la fin de la partie pour consulter le tableau de la section 17.4. La partie peut se terminer de trois façons différentes!

- 1) La partie prend fin lorsque le Graf Spee et l'Altmark sont coulés ou sortent de la carte
- 2) La partie prend fin après le tour PM du 25 décembre.
- 3) La partie prend fin lorsqu'un joueur donne la commande "T". (Ceci n'est pas une façon officielle de terminer une partie. Elle ne devrait être utilisée que suivant l'accord des deux joueurs.)

17.2 L'ordinateur prend note de tous les points de victoire enregistrés et affiche les totaux à la fin de la partie. Chaque joueur reçoit des points de victoire pour avoir coulé des vaisseaux ennemis et pour avoir endommagé des vaisseaux ennemis qui ne sont pas encore coulés.

Le joueur allemand reçoit 20 points de victoire si l'Altmark sort sans mal du côté nord de la carte. Le joueur britannique reçoit 5 points de victoire pour chaque navire marchand allemand coulé. Le joueur allemand reçoit 15 points de victoire pour chaque navire marchand britannique coulé à l'ouest de la colonne 18 (incluse) et 10 points de victoire pour chaque navire marchand britannique coulé à l'est de la colonne 19 (incluse). Chaque joueur reçoit un point par tour pour chaque vaisseau ennemi en mer sans carburant.

17.3 Le joueur allemand débute le deuxième scénario avec 40 points de victoire.

17.4 La victoire est déterminée en soustrayant les points de victoire britanniques des points de victoire allemands et par consultation du tableau suivant:

- 115 ou plus: victoire décisive (allemand)
- 85 à 114: victoire importante (allemand)
- 55 à 84: victoire marginale (allemand)
- 45 à 54: égalité
- 15 à 44: victoire marginale (britannique)
- 15 à 14: Victoire importante (britannique)
- 16 ou moins: victoire décisive (britannique)

18.0 REMERCIEMENTS

Conception et programmation: Joel Billings
 Graphiques: Louis Hsu Saekow et Kevin Heney
 Système d'opération du disque: Roland Gustafsson
 Aide précieuse: John Lyon, Paul Murray, Robert Billings.

AVANT LE BISMARCK, IL Y AVAIT LE GRAF SPEE

Lorsque nous avons lancé L'EPISODE BISMARCK, les amateurs de jeux stratégiques furent impressionnés à un tel point que ce jeu est maintenant une des simulations stratégiques les plus populaires au monde.

Là où L'EPISODE BISMARCK fait revivre la chasse au plus puissant vaisseau d'Hitler, LA POURSUITE DU GRAF SPEE reprend la première grande bataille navale de la Deuxième Guerre mondiale.

Ce jeu vous confie le commandement du Graf Spee, dans l'Atlantique-sud, en 1939. Votre mission: couler les vaisseaux marchands ennemis tout en évitant la flotte Alliée. Vous pouvez également diriger douze cuirassés français et britanniques pour essayer de vous débarrasser du fléau qui hante vos routes maritimes.

Comme son célèbre grand frère, LA POURSUITE DU GRAF SPEE possède toute l'animation et le suspense de la poursuite agrémentés de l'exactitude historique et la précision du détail. Les détails concernant la consommation du carburant, la vitesse et la puissance de chaque vaisseau vous sont donnés. Des règles réalistes tel l'influence du climat sur la visibilité sont prises en considération.

Cependant, nous avons ajouté un remarquable système de combat tactique. Comme sur un vrai vaisseau, le tir se fait à partir d'ensembles de canons individuels, chacun ayant ses caractéristiques et sa précision propres. Vous avez également des torpilles à votre disposition. Pour ce qui est du calcul des dommages et leurs effets sur l'efficacité des différentes fonctions du vaisseau, l'ordinateur s'en occupe.

Pour les amateurs des jeux de guerre traditionnels, il y a la possibilité de jouer avec vos propres répliques miniatures et transmettre vos résultats à l'ordinateur qui les incorporera dans le jeu stratégique.

Le jeu contient deux scénarios, tous deux joués sur une carte de l'Atlantique-sud représentée par une grille de 19 cases sur 19. Le premier scénario débute le 1er décembre pour prendre fin le 25 décembre (c'est-à-dire l'histoire complète de la poursuite). Ici, la poursuite et les manoeuvres d'évasion sont vos plus grands soucis.

Le deuxième scénario simule la bataille de la rivière Plata où le Graf Spee (déjà repéré) doit se défendre contre l'Exeter, l'Ajax et l'Achilles de la marine britannique.

Enfin, le jeu en solitaire vous permet de commander les forces alliées tandis que l'ordinateur commande le Graf Spee. A la fin de la partie, le chemin parcouru par le Graf Spee sera dévoilé, une façon de consoler ceux qui n'auront pas réussi à l'attraper.

LA COURTE VIE DU "CUIRASSE DE POCHE"

Le "cuirassé de poche" (on en construisit trois) était une tentative géniale de construire un navire de guerre tout en respectant le traité de Versailles. Celui-ci limitait la construction de nouveaux vaisseaux allemands à 10 000 tonnes, ce qui empêchait l'Allemagne de construire des navires capables de affronter la marine britannique. Les architectes allemands ont donc dessiné un cuirassé de taille réduite, portant des canons presque aussi gros que ceux des cuirassés standard. Le plan consistait à attaquer les vaisseaux marchands britanniques qui étaient d'une importance vitale à l'Angleterre. Un "cuirassé de poche" tel le GRAF SPEE pourrait frapper rapidement et avec une puissance qui le rendrait

supérieur à quasi tout autre vaisseau. Une partie essentielle du plan était de fournir des provisions (surtout du carburant) au GRAF SPEE. Le 6 avril, 1939, le navire ravitailleur ALTMARK se rend au Golfe du Mexique pour recevoir un plein chargement de carburant. Il se dirige ensuite vers l'est pour un rendez-vous secret avec les vaisseaux allemands.

Le 26 septembre, Hitler réalise que la France et l'Angleterre n'accepteront pas une paix reconnaissant la conquête allemande de la Pologne; il ordonne alors au GRAF SPEE de détruire les navires marchands ennemis.

La première victime est le SS CLEMENT. Le 5 octobre, le GRAF SPEE capture sa deuxième victime: le SS NEWTON BEACH. Entre le 7 et le 22 octobre, trois autres vaisseaux sont capturés dans la même région. Réalisant qu'il risque d'être démasqué s'il reste dans la région, le GRAF SPEE se rend dans l'océan Indien pour y rester un mois pendant lequel il élimine le SS AFRICA SHELL. A son retour dans l'Atlantique-sud, il coule le SS DORIC STAR, mais pas avant que ce dernier n'envoie un avertissement par radio. Le lendemain, le GRAF SPEE coule le SS TAIRO sur la côte de l'Argentine. Un autre vaisseau coule le 7 décembre. Entre le 30 septembre et le 7 décembre, l'AMIRAL GRAF SPEE détruit plus de 50 000 tonnes de navires alliés.

En septembre, l'Angleterre et la France établissent huit "équipes de chasse" pour essayer de dépister les raiders allemands. Ce n'était pas une tâche facile. Le commodore Henry Harwood commandant des croiseurs EXETER, CUMBERLAND, AJAX et ACHILLES patrouille l'Atlantique-sud lorsque le message du DORIC STAR est reçu. Les Britanniques sont à 3 000 milles du site de l'attaque; impossible d'y attraper l'attaquant. Toutefois, Harwood pense savoir que l'attaquant se rendra maintenant sur la côte sud-américaine. Il se rend donc à 150 miles de l'embouchure de la rivière Plata, sur la côte sud-est de l'Amérique du Sud, avec ses trois cuirassés (le CUMBERLAND ayant été envoyé à Port Stanley pour y subir des réparations). Vers 0600, le 13 décembre, le GRAF SPEE est en vu.

La première idée du commandant allemand est de se sauver. Cependant, les cuirassés britanniques, étant plus rapides, l'auraient rattrapé et la bataille aurait été inévitable. Le capitaine Langsdorff tourne alors ses canons de 11 pouces vers les cuirassés britanniques et fonce.

Pendant ce temps, le commandant britannique ordonne à l'EXETER de passer d'un côté du GRAF SPEE et à l'AJAX et à l'ACHILLES de passer de l'autre. A 0615, le GRAF SPEE s'est approché à 20 000 pieds de l'EXETER et fait feu avec ses deux tourelles de 11 pouces, infligeant des blessures et des dommages sérieux à l'ennemi qui atteint néanmoins la tour de contrôle du GRAF SPEE.

L'AJAX et l'ACHILLES, épargnés du tir allemand pendant ce temps, s'approchent et causent une certaine quantité de dommages et de blessures sur le GRAF SPEE.

A peine 20 minutes de bataille se sont écoulées quand le capitaine Langsdorff décide de prendre la fuite. Les Britanniques le poursuivent. Une heure plus tard, une panne électrique force l'EXETER à se retirer et le GRAF SPEE fait demi-tour sous un écran de fumée. Il inflige des dommages considérables à l'AJAX. Les munitions des vaisseaux britanniques sont presque épuisées; conséquemment, à 0740, Harwood décide de cesser le feu jusqu'à la tombée de la nuit. Toute la journée, le navire allemand avançait vers l'ouest et en soirée, il se trouve réfugié dans le port neutre de Montevideo. Les deux vaisseaux britanniques l'ont suivi. Le commodore Harwood demande l'aide du Cumberland et ce dernier ainsi que d'autres vaisseaux qui ont entendu le message se dirigent vers Montevideo.

La loi internationale permettait à un vaisseau de demeurer dans un port neutre pour 24 heures. Les Allemands, après de longues discussions, obtiennent 72 heures supplémentaires. Cependant, le capitaine Langsdorff ne voit pas d'issue à cette impasse. Avec la permission du Führer, il décide de saborder son vaisseau. A 2000, le 17 décembre, le GRAF SPEE coule, victime de ses propres explosifs. Peu de temps après, le capitaine Langsdorff se suicide et l'époque du cuirassé de poche prend fin.

Imprimé aux Etats-Uni