

BATTLESTATIONS: U.S.S. JOHN YOUNG

IMPRESSUM

Programmation de.....Christian P. Rybak Beckdorf
Graphismes de.....Allan B. Pedersen
et de.....Ralf Vogel
et de.....Jacob Kristensen
et de.....Heinrik Thomas
Musique d'introduction de.....WorkStation One
PC version de.....Johnny Christensen
Acrobat Manual.....On Par Designs

Nous remercions Jenny.

Copyright 1995 de Interactivision A/S.
tous droits réservés

Produit par INTERACTIVISION

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

- a) Copyrights et générique
- b) Le matériel nécessaire
- c) La création d'un disque de données.
- d) L'installation sur disque dur
- e) Le début
- f) Le jeu
- g) La trame de l'histoire

LES FONCTIONS DU PROGRAMME:

- a) Le pont
- b) Torpille avant/arrière
- c) Canon et missile avant/arrière
- d) grenade sous-marine et sonar
- e) Moteur et radio
- f) Constat
- g) Navigation
- h) Carte de la région
- i) Contrôle portuaire
- k) Arrêt de la mission
- l) Sauvegarde du jeu en cours

LES TYPES DE MISSION:

- a) destruction d'escorteurs ennemis
- b) destruction de derricks
- c) attaque sous-marine
- d) attaque de cuirassés
- e) mission de jour
- f) mission de nuit

LES CARTES

- a) le Golfe persique
- b) Le détroit d'Ormuz
- c) Les Malouines
- d) Tanaku

LES CIBLES

- a) la plate-forme (pétrole)
- b) la plate-forme (gaz)
- c) la plate-forme (pétrole et gaz)
- d) le derrick
- e) le tanker
- h) le canonnnier
- g) le croiseur
- h) le cuirassé.
- i) l'aviation militaire
- j) l'aviation civile
- k) le sous-marin
- l) le navire de guerre
- m) la mine
- n) le mouilleur de mines
- o) le destroyer

TRUCS ET ASTUCES

- a) l'attaque de navires proches
- b) l'attaque d'escorteurs.
- c) Se défendre face aux torpilles.
- d) Le raid aérien
- e) L'attaque de plates-formes
- f) La réparation
- g) Informations utiles sur les cartes

LE GUIDE DE REFERENCE CLAVIER

- a) la liste de toutes les touches de contrôle

INTRODUCTION

USS John Young a été conçu, programmé et illustré par Christian Peter Rybak Beckdorf et par Allan B. Pedersen. Pedersen en association avec Interactivision . La chanson de la séquence-titre a été composée par Workstation One.

Traduction française : Christine Le Moal
Copyrights de Interactivision A/S.

IL VOUS FAUT

POUR LANCER JEU

- 1) Allumez votre ordinateur.
- 2) Insérez le disque 1 de USS John Young dans le lecteur.

Lorsque le jeu commence, vous verrez le menu suivant:

NOM	(NAME)
HI-SCORE	(HI-SCORE)
CHOIX D'UNE MISSION	(MISSION-SELECT)
DEBUT DU JEU	(START GAME)
REPRISE D'UN JEU	(RESUME)

NOM: (NAME)

Lorsque vous sélectionnez cette option, une liste de 5 noms s'affiche. Vous pouvez choisir un joueur déjà existant en

sélectionnant son nom avec la souris ou le joystick puis en validant "ANCIEN JOUEUR" (ENTER OLD PLAYER). Vous pouvez également donner un nom nouveau en sélectionnant "NOUVEAU JOUEUR" (ENTER NEW PLAYER). Sur cet écran, vous verrez également le grade militaire des joueurs.

HI-SCORE:

En sélectionnant "HI-SCORE", vous aurez une liste des six meilleurs parties, le nom et le classement du joueur et le score.

CHOIX D'UNE MISSION:

En sélectionnant "CHOIX D'UNE MISSION" (MISSION-SELECT), vous pourrez choisir le type de mission (escorteurs, plates-formes, sous-marins, cuirassés), la région (Ormuz, le Golfe persique, les Iles Malouines, Tanaku), la nuit ou le jour.

LE DEBUT DU JEU:

Une fois que vous avez choisi un joueur et une mission, sélectionnez l'option "DEBUT DU JEU" (START GAME). Vous aurez un briefing, une explication sur ce que vous avez choisi et sur les cibles à attaquer. Lorsque c'est fini, appuyez sur une touche, sur le bouton de tir ou cliquez sur la souris pour commencer votre mission.

REPRISE D'UN JEU:

Si vous sélectionnez cette option, vous pouvez continuer un jeu précédemment sauvegardé. Insérez votre disque de données, si le jeu est sur ce disque, vous verrez des rectangles à gauche de la sélection du numéro du jeu. Après avoir chargé le jeu, insérez le disque USS John Young. Si vous ne voulez pas reprendre un jeu sauvegardé, sélectionnez "CANCEL" ou appuyez sur la barre

LE CLASSEMENT:

- | | | |
|-----|--------------------------------|-----------|
| 1. | Quartier-maître de 2ème classe | (Nothing) |
| 2. | Quartier-maître de 1ère classe | |
| | (Private) | |
| 3. | Sous-lieutenant | |
| | (Corporal) | |
| 4. | Lieutenant | |
| | (Sergeant) | |
| 5. | Capitaine de corvette | |
| | (Lieutenant) | |
| 6. | Commandant | |
| | (Commander) | |
| 7. | Capitaine | (Captain) |
| 8. | Contre-amiral | |
| | (Commodore) | |
| 9. | Vice-amiral | |
| | (Rear Admiral) | |
| 10. | Vice-amiral d'escadre | |
| | (Vice Admiral) | |
| 11. | Amiral | |
| | (Admiral) | |

LE JEU

Lorsqu'une nouvelle personne est sélectionnée, elle aura le grade de quartier-maître de 2ème classe. Si vous réussissez votre mission, vous monterez en grade. Si vous faites un excellent score, vous obtiendrez une meilleure promotion. Si vous échouez, vous n'aurez aucune promotion.

Il s'agit d'une courte description de la mission et des moyens d'y parvenir.

1. Vérifiez tous vos instruments. S'il vous manque des pièces or des provisions, il faudra aller vous ravitailler dans un port.
2. Allez ensuite dans la chambre à cartes pour connaître votre position et avoir un aperçu des forces ennemies. Ensuite, allez dans la chambre de navigation pour localiser l'ennemi grâce au radar. Vous déterminerez ensuite votre cap puis vous accélérerez.
3. Maintenant, préparez toutes vos armes, pour être prêt à engager le combat. Sur une large distance, il faudra peut-être utiliser l'échelle de temps.
4. Vous êtes prêt à engager le combat et à détruire les navires ennemis. Si votre navire est touché pendant le combat, vous pouvez éventuellement réparer ce qui a été endommagé ou essayer de détruire l'ennemi en premier, mais c'est une entreprise

risquée. Vérifiez également tous vos instruments et réparez les si nécessaire.

5. Après le combat, vos hommes essaieront de récupérer tout ce qui a de la valeur. Lorsque vous irez au port, vous pourrez revendre le tout et acheter des armes et de nouvelles provisions.

6. Pour savoir si vous avez réussi votre mission, contactez la base ou vérifiez le nombre et le type de cibles ennemies que vous devez détruire.

7. Si vous avez réussi votre mission, vous pouvez l'arrêter sur le pont, votre score doublera et vous obtiendrez peut-être une meilleure promotion.

La méthode décrite ci-dessus n'est qu'un exemple, vous pouvez naturellement élaborer votre propre tactique.

LA TRAME DE
L'HISTOIRE

En l'année 1997 de notre ère, la situation mondiale ne saurait être pire. Après le déclin de l'OTAN, l'Europe a perdu sa puissance. Iran a attaqué par surprise les nations, il a détruit leurs navires et imposé un blocus économique. Il a formé une navigation militaire à l'échelle mondiale et contrôle désormais toutes les voies maritimes. Les nations Arabes, avec l'Iran à leur tête en ont profité pour prendre le monopole du commerce et des transports maritimes. Tous les navires étrangers, soupçonnés de subversion, courent le risque d'être coulés par les navires Iraniens. Les pays du Nord qui ne sont pas producteurs de pétrole subissent une baisse de leur niveau de vie. Dans une dernière tentative désespérée, ils élaborent une tactique habile. L'USS John Young, dont l'équipage est soit disant constitué de renégats est envoyé en mission secrète : il doit mener une attaque de front sur la marine iranienne tout en se faisant passer pour un navire américain pourchassé. Ses rencontres avec l'ennemi sont mortelles et courtes. Si jamais l'on découvre que le John Young coule des navires et détruit des plates-formes, il sera détruit à son tour.

A vous de sauver le monde et de lui rendre sa liberté...

LE PONT (BRIDGE)
TOUCHE 0

Sur le pont, vous avez les instruments suivants : le contrôleur de vitesse, le compas, la position, le gouvernail, le compte-tours, la taille de l'équipage, les réserves de nourriture et le sélecteur

de chambres.

Utilisez la souris, le clavier ou le joystick pour utiliser le contrôleur de vitesse. Le compas vous indique votre direction actuelle. Sous le compas, votre position vous est donnée par deux grands chiffres jaunes. Le gouvernail est contrôlé par l'instrument en haut à gauche du gouvernail, cela vous permet de changer de direction. Utilisez la souris, le joystick (le bouton de tir centrera le gouvernail) ou le clavier. Sur le pont vous pouvez toujours voir combien d'hommes il vous reste et vos réserves de nourriture. A gauche des instruments, il y a le sélecteurs de chambre. En les sélectionnant avec la souris, vous entrez dans une autre chambre de contrôle.

Lorsque vous utilisez la souris, cliquez sur le bouton gauche. Pour les torpilles/les canons/ et l'arrêt d'une mission, le bouton droit aura également une fonction. Si vous sélectionnez "arrêt de la mission" en cliquant sur le bouton droit, vous aurez accès aux options de sauvegarde.

LES TORPILLES
(TORPEDOROOM)
AVANT: TOUCHE 1
ARRIÈRE: TOUCHE -

Dans cette chambre, vous disposez de plusieurs instruments : le chargeur, le tir, le sélecteur de direction, l'arrimage, le (dés)arrimage, le mode automatique, les lampes de contrôle et des informations sur la cible. Vous chargez les torpilles 1,2,3,4 en cliquant sur le bouton correspondant (LOAD). La lampe deviendra orange pendant le temps de chargement, et verte lorsque vous serez prêt à tirer. Pour larguer une torpille, sélectionnez le bouton de tir (FIRE), la lampe de contrôle deviendra rouge lors du tir. Il faudra ensuite attendre un certain temps avant de pouvoir la recharger. Cette fois-ci, la lampe devient bleue, puis jaune. Avant de tirer, déterminez la direction du tir. Vous pouvez déplacer la torpille sur la gauche ou la droite en utilisant les boutons fléchés à gauche du tableau. Lorsque la torpille est dirigée vers une cible, on vous communiquera des informations à droite du tableau, dans la partie "INFO-CIBLES". Lorsqu'une cible est en vue, vous pouvez arrimer la torpille en appuyant sur le bouton d'arrimage. Pour obtenir l'effet inverse, appuyez sur la touche "DES" (DESACTIVER). Si vous essayez de toucher une cible en mouvement, il faudra que vous corrigiez la direction du tir en fonction de la direction et de la vitesse de la cible. Pour que cela se fasse automatiquement, sélectionnez la fonction AUTO, ou faites le manuellement. A gauche, sur le panneau, on vous indique le nombre de torpilles que vous avez.

LES CANONS/LES MIS-
SILES
(GUN/MISSILE ROOM)
AVANT: TOUCHE 2
ARRIÈRE: TOUCHE =

Dans cette chambre, vous avez les instruments suivants: L'ETAT DES CANONS, DES DONNEES SUR LA CIBLE, L'ETAT DU MISSILE, L'ANGLE DU CANON, L'IDENTIFICATION DE LA CIBLE.

Sur le tableau de statut du canon, vous voyez le nombre d'obus qu'il vous reste. On vous indique également si le canon est prêt (RDY) ou en cours de chargement (LAD). Vous ajustez l'objectif avec le joystick, appuyez sur le bouton de tir pour ouvrir le feu. Il y a deux calibres : 180 mm ou 420 mm, avec une portée de 4000 ou de 7000 mètres. Vous pouvez également modifier l'angle de tir. Lorsque vous visez une cible, on vous communiquera des données (la vitesse, la direction, la distance), vous verrez une lampe d'identification (rouge) avec le type de la cible. On vous propose alors une mission, vous pouvez la choisir (bouton de marche: ON) ou l'ignorer (bouton d'arrêt: OFF). Lorsque le missile (MISSILE-ORDINATEUR) est activé, vous pouvez viser une cible, le missile s'arrimera. Appuyez sur le bouton de tir pour larguer un missile. Sur le tableau de contrôle du missile, il y a plusieurs nombres, le jaune représente la distance par rapport à la cible, l'orange représente le carburant et le bleu le nombre de missiles restants.

LES GRENADES SOUS-
MARINES
(DEPTH CHARGE
ROOM)
TOUCHE 3

Dans cette chambre, vous avez les instruments suivants: le sonar, le sondeur à ultra-sons, l'indicateur de profondeur de l'explosion, et un instrument de statut.

Sur le sonar, vous pouvez observer les mouvements sous-marins. Le sondeur vous indiquera la profondeur d'immersion du sous-marin de façon à ce que vous puissiez établir une profondeur d'explosion correcte avant de larguer la grenade sous-marine. Sur le tableau de contrôle, vous pouvez préparer ou larguer une grenade sous-marine. Vous larguez la grenade lorsque le sous-marin est assez proche pour que sa profondeur (une ligne rouge) soit visible sur le sondeur.

LA CHAMBRE DES MA-
CHINES
(MOTOR CONTROL)
TOUCHE 4

Vous avez les instruments suivants : la jauge d'huile, l'état des accumulateurs, la jauge de fuel, des interrupteurs : la radio, la

pompe, la lumière extérieure, une infiltration d'eau éventuelle.

Les jauges d'huile et de fuel vous indiquent le montant de vos réserves. Le tableau des infiltrations vous indique la quantité d'eau qui s'est infiltrée à bord. Le premier interrupteur contrôle les pompes à eau (lampe rouge : arrêt, lampe verte : marche). L'interrupteur suivant vous permet d'allumer et d'éteindre la radio. Pour changer la fréquence radio, allumez la radio puis cliquez avec le bouton rouge de la souris sur les numéros jusqu'à ce que vous obteniez la fréquence correcte, appuyez ensuite sur REC pour capter le message. A droite de la radio, on vous donne la puissance du signal, toutes vos lampes doivent être allumées pour une bonne transmission.

LE CONSTAT
(DAMAGE REPORT)
TOUCHE 5

Dans cette chambre, vous voyez si les panneaux sont endommagés. Vous verrez le nom de l'instrument, ainsi qu'une lampe verte s'il est en bon état et une lampe rouge s'il est endommagé. Pour réparer un instrument, cliquez avec le bouton gauche de la souris à côté de son nom. A gauche, il y a un indicateur de réparation, il peut marcher en pleine mer (sea) ou seulement dans un port. Si vous voyez l'indication SEA, vous pourrez réparer en pleine mer, sinon, il faudra chercher un port. L'indicateur de temps (TIME) vous donne le temps de réparation nécessaire. Pour réparer, vous utilisez vos pièces détachées de réserve (SP. PARTS). La SUPER STRUCTURE vous donne l'état de votre navire : à 100, votre navire est au top niveau, à 0, il est détruit (GAME OVER).

LA CHAMBRE DE NAVI-
GATION
(NAVIGATIONS ROOM)
TOUCHE 6

Dans cette chambre, vous verrez les instruments suivants : le bulletin météo, le radar, la profondeur marine et le scanner.

Grâce au bulletin météo, vous obtiendrez une carte météorologique détaillée de la région. Le radar vous montre d'autres navires, des plates-formes et des avions. Vous pouvez modifier la portée du zoom du radar (petite, moyenne, grande distance) en sélectionnant les boutons à droite du radar. La profondeur marine se rapporte à votre situation actuelle. Au scanner, vos torpilles sont représentées par des points gris et les torpilles qui viennent sur vous par des points rouges. La portée du zoom du scanner est la même que celle qui est sélectionnée pour le radar.

L'ATTAQUE DE CUIRASSES : l'Iran possède une flotte très puissante. Il s'en est servi pour conquérir de grandes parties du monde. Il attaque les bases militaires et civiles. Ils attaquent souvent des villes importantes et détruisent les vivres produits par les Gouvernements Unis. Vous devez affronter ces cuirassés et arrêter le massacre.

LA MISSION DE JOUR : Vous pouvez attaquer la marine iranienne à la lumière du jour, mais méfiez vous. Vous risquez d'être attaqué dès que vous serez repéré. Approchez vous vite, frappez fort et repartez aussitôt.

LA CHAMBRE A CARTES
(AREA MAP)
TOUCHE 7

LA MISSION DE NUIT : Vous pouvez attaquer la nuit, sans jamais savoir si l'ennemi peut vous voir. Vous pouvez souvent vous approcher de plus près. Restez sur vos gardes, car ils attaqueront dès qu'ils vous verront et ils ne lâcheront jamais prise.

LES CARTES DES REGIONS:

LE GOLFE PERSIQUE :

La géographie: superficie de 900 x 500 km, climat tropical, très faible puviosoité. Température moyenne : 26 d° Celcius.
L'économie : l'économie est dans un état critique car la guerre coûte très cher à l'Iran. La situation est encore pire dans les régions occupées. Seule la production de pétrole et de gaz permet à l'économie du pays de ne pas s'effondrer complètement. Le régime politique : cette région est gouvernée par le président Iranien, Ali Karemana, qui occupe la plupart des pays voisins, l'Irac, l'Arabie Saoudite, le Koweït, le Qatar et le Pakistan. Seuls les Emirats Arabes Unis ne sont pas envahis, et C'est là que se trouve votre base. La situation est néanmoins explosive et politiquement tendue.

LES STATIONS RADIO

La base de U.S.S. John Young	: 142.65 MHz
Données sur la mission	: 768.95 MHz
Progression de la mission	: 784.98 MHz

Base pour le bulletin météo	: 230.60 MHz
Temps au sud	: 912.50 MHz
Temps au nord	: 922.50 MHz
Temps à l'est	: 932.50 MHz
Temps à l'ouest	: 942.50 MHz

Les ports où vous pouvez vous procurer des vivres sur le marché noir:
Bushehr et Nayband

LE DETROIT D'ORMUZ:

La géographie : superficie de 900 x 500 km, climat tropical et pluviosité réduite, température moyenne : 23 d° C. Il y a un courant puissant.

L'économie : la situation économique est aussi catastrophique que dans le Golfe Persique. La population est très pauvre et sous-alimentée. Tout l'argent va à l'Iran qui étend sa domination.

Le régime politique : Ali Karimana gouverne le pays, son bras droit est Loqe Eshrah, il a une poigne de fer et la situation n'est guère brillante.

LES STATIONS RADIO :

La base de U.S.S. John Young	: 126.45 MHz
Données sur la mission	: 370.05 MHz
Progression de la mission	: 500.12 MHz
Base pour le bulletin météo	: 220.50 MHz
Temps au sud	: 910.60 MHz
Temps au nord	: 920.60 MHz
Temps à l'est	: 930.60 MHz
Temps à l'ouest	: 940.60 MHz

Les ports où vous pouvez vous procurer des vivres sur le marché noir:

Rul Dadnah et Tarif

LES ILES MALOUINES:

La géographie : superficie de 700 x 600, climat frais et humide, avec pluie et tempêtes, température moyenne : 15 d° C l'été et 5 d° C l'hiver.

L'économie : la situation économique est extrêmement mauvaise.

La région est occupée par l'Iran et la guerre a épuisé toutes les ressources du pays. La population meurt de faim.
 Le régime politique : Ali Kanemana détient le pouvoir. Son bras droit est Paplo Almarina qui opprime le peuple par le règne de la terreur et abat les dissidents.

LES STATIONS RADIO :

La base de U.S.S. John Young	: 108.15 MHz
Données sur la mission	: 938.10 MHz
Progression de la mission	: 099.05 MHz
Base pour le bulletin météo	: 240.70 MHz
Temps au sud	: 914.40 MHz
Temps au nord	: 924.40 MHz
Temps à l'est	: 934.40 MHz
Temps à l'ouest	: 944.40 MHz

Les ports où vous pouvez vous procurer des vivres sur le marché noir:

Port Darwin et Puerto Standly

TANAKU:

La géographie : superficie de 850 x 550 km, climat subtropical, il y a beaucoup de forêts tropicales humides, il pleut souvent. Température moyenne de 24 °C l'été et de 16 °C l'hiver.

L'économie: elle est à la fois bonne et mauvaise puisque le territoire est divisé en zones d'occupation et en zones libres.

Dans la région occupée, la situation est la même que dans tous les pays occupés, mais dans la partie souveraine, la population se mobilise pour conserver sa liberté. Le moral est bon et il y a des vivres.

Le régime politique: Dans la zone d'occupation, le président iranien Ali Kanemana et le leader local, Lema Yato dirigent le pays avec une poigne de fer. Dans la zone libre, le héros régional, Alvero Vereti est le leader national et tout le peuple a mis ses espoirs en lui. Néanmoins, comme dans toutes les régions occupées, la situation est très critique. Alvero Vereti est attaqué par des terroristes de son pays ainsi que par Lema Yato.

LES STATIONS RADIO :

La base de U.S.S. John Young	: 134.60 MHz
Données sur la mission	: 376.00 MHz

Progression de la mission	: 823.32 MHz
Base pour le bulletin météo	: 250.80 MHz
Temps au sud	: 916.30 MHz
Temps au nord	: 926.30 MHz
Temps à l'est	: 936.30 MHz
Temps à l'ouest	: 946.30 MHz

Les ports où vous pouvez vous procurer des vivres sur le marché noir:

Oil platform
Weight: 658000
Crew: 500
Max. Drilling depth: 6400
Class: Middle heavy

Kalimaru et Yato

LES PLATES-FORMES (PETROLE)(Oil platform)

Il s'agit d'une plate-forme standard du type TF430. La première de ce type fut introduite en 1993, 3500 ont été construites depuis. Elle ne pèse que 658 000 tonnes. La profondeur maximale de la mer à l'emplacement du forage est de 356 mètres, mais la plate-forme a une profondeur de forage de 6400 mètres et peut produire jusqu'à 1 246 000 litres de pétrole tous les jours. L'équipage comprend 500 hommes. La plate-forme est équipée de canons à longue portée de 2 x 150 mm et de 4 lance-torpilles "Shark" (requin) à courte portée.

Gas platform
Weight: 720 340
Crew: 467
Max. drilling depth: 7420
Class: Middle heavy

LES PLATES-FORMES (GAZ)

Il s'agit d'une plate-forme très explosive du type 0-33, c'est un nouveau prototype d'une valeur inestimable. C'est une plate-forme lourde, pesant non moins de 720 340 tonnes et elle peut produire 1 429 090 litres de gaz par jour. La profondeur maximale de forage est de 6 540 mètres. La profondeur d'eau peut atteindre 3 050 mètres. Il faut une équipe d'au moins 467 hommes. La plate-forme est seulement défendue par des canons 2 x 100 mm et 4 lance-torpilles "Whale" (baleine). Le gaz est très explosif.

LA PLATE-FORME (PETROLE ET GAZ)

Oil and gas platform
Weight: 675 440
Crew: 476
Class: Light
Max. drilling depth: 5856

Il s'agit d'une plate-forme standard du type QA-6, elle a été introduite en 1995, et il y en a 300 du même type. Elle pèse 675 440 tonnes, elle a une grande valeur et une très grande mobilité. Sa profondeur de forage ne dépasse pas 5 856 mètres, mais elle peut produire 570 500 litres de gaz par jour. La profondeur d'eau à l'emplacement du forage ne doit pas excéder 250 mètres. Il faut à peu près 456 hommes. Elle est extrêmement bien défendue, mais avec une majorité d'armes à courte portée : des canons à courte portée 3 x 100 mm et 4 lance-torpilles "Pingouin", à longue portée.

LE DERRICK

Drilling platform
Weight: 870 370
Crew: 867
Max. drilling depth: 5856
Class: Heavy

Il s'agit d'une plate-forme très ancienne et lourde (870 370 tonnes) et elle a été utilisée pour la première fois en 1988 dans le Golfe Persique, 10 231 plates-formes flottantes ont été construites. Elle est destinée à l'extraction de pétrole avec une profondeur maximale de forage de 7 420 mètres. La profondeur de l'eau ne doit pas excéder 345 mètres. Il lui faut un équipage

important, au moins 867 hommes et elle peut produire jusqu'à 186 730 litres par jour.

Elle est extrêmement bien défendue par des canons conventionnels à courte portée 4 x 100 mm et par non moins de 6 lance-torpilles "Pingouin" à longue portée.

LE TANKER

Tanker
Weight: 564 770
Crew: 35
Top speed: 26
Motor power: 45678
Length: 354

C'est tanker pour le pétrole et le gaz du type OLL-342, avec une charge en lourd de 564 770 tonnes et une longueur de 354 mètres. Le réacteur atomique peut produire 45 678 CV, le navire a donc une vitesse maximale de 26 noeuds. C'est l'un des navires les plus

rapides de son genre. L'équipage doit comprendre au moins 35 hommes. Comme le navire contient des matières très explosives, son armement est léger: des canons à courte portée 2 x 100 mm. Mais il possède également 8 lance-torpilles "Shark" à courte portée.

LE CANNONNIER

Cannonboat
Weight: 500
Crew: 11
Top speed: 40
Motor power: 4567
Length: 54

Le canonnière CA-89, qui pèse seulement 500 tonnes est très rapide (jusqu'à 40 noeuds) et a de grandes facilités de manoeuvre. Il est absolument parfait pour tendre des embuscades. Le moteur est doté d'une puissance incroyable de 4 567 noeuds. Le navire mesure 54 mètres de long et il ne lui faut pas plus de 11 hommes d'équipage. Il dispose d'un armement important: des canons lourds à longue portée 1 x 150 et deux lance-torpilles "Shark" à courte portée. Il est donc redoutable.

LE CROISEUR

Cruiser
Weight: 17 500
Crew: 318
Top speed: 26
Motor power: 45678
Length: 254
Type: Heavy cruiser

Ce croiseur lourd (17 500 tonnes) SGUL-54 est ancien mais très performant, avec un moteur capable de produire environ 45 678 CV. Il a servi la première fois lors des conflits de 1993, dans l'Océan Atlantique. Il peut aller jusqu'à 26 noeuds. Ce navire de 254 mètres a 318 hommes d'équipage et sert à protéger les escorteurs. Il possède un armement lourd, à longue portée comprenant 6 canons à longue portée 6 x 250 qui chargent automatiquement et 8 lance-torpilles "Whale" d'ancien type. Bien qu'il soit ancien, ne le sous-estimez pas.

Battleship
Weight: 45 600
Crew: 452
Top speed: 24
Motor power: 45678
Lenght: 198

LE CUIRASSE

Ce navire BSP-09 est le plus lourd de la région (45 600 tonnes et une longueur de 198 mètres). Il a été introduit en 1995 et on en a construit 450 depuis. Le réacteur nucléaire produit 78 040 CV, ce qui lui confère une vitesse maximale de 24 noeuds. Il faut 452 hommes d'équipage pour ce navire lourd, disposant d'un armement redoutable. Il possède des canons "Typhoon" à longue portée 9 x 406 mm (chargement automatique) et des lance-torpilles modernes "Octopus" avec arrimage. Ce cuirassé est utilisé lors des batailles lourdes.

L'ARMEE DE L'AIR

L'ennemi que vous rencontrerez le plus fréquemment est le MIG-88, au top niveau de la technologie. Il a une vitesse de 4600 km/

h et une altitude maximale de 67 000 pieds. La portée de combat maximale est de 3 420 km. Trois hommes pilotent ce chasseur-bombardier de 14,30 mètres de long, doté d'un canon M-61, de huit missiles air-air Aim-7F Sparrow, de 10 missiles air-sol et de 8 bombes "FLOUNDER", guidées au laser et très explosives. Le MIG est donc un chasseur de navires par excellence.

Military aircraft
Max. ceiling: 67 000
Crew: 3
Top speed: 4600
Length: 14.30
Type: MIG-88
Air to air missile:
Aim-7F Sparrow
Gun: M-61

L'AVIATION CIVILE

Civil aircraft
Flight range: 13 500
Crew: 14
Top speed: 1450
Length: 68.90

L'ennemi a acheté 700 anciens McDonnell Douglas RT-742, produits en 1990 pour le transport des civils. Cet avion de 68,90 mètres peut atteindre une vitesse de 1 450 km/h et prendre une altitude de 45 000 mètres. Il a 14 hommes d'équipage à bord et tout le confort nécessaire. On sait de source sûre que certains avions civils sont utilisés à des fins militaires.

LE SOUS-MARIN

Le Stalenin R-5 est un sous-marin de 16,600 tonnes. Le premier prototype fut construit en 1989 et servit en 1993 lors de la Guerre de 1993. Il peut plonger à une profondeur de 1200 mètres et son unité nucléaire peut produire jusqu'à 12,000 CV. Le sous-marin peut rester immergé pendant plus d'un an, il a une portée maximale de 70,500 km et une vitesse maximale de 24 noeuds. Son équipage comprend 145 hommes, répartis dans 3 équipes. Ce sous-marin a des canons à longue portée 1 x 200 mm et des lance-torpilles guidées au laser 12 x 645 mm, quatre d'entre elles tirent à l'avant.

Warship
Weight: 4500
Crew: 354
Top speed: 33
Motor power: 74257
Lenght: 178

LE NAVIRE DE GUERRE:

Le MACT-7D est un nouveau prototype de l'année en cours. Nous savons qu'il est moyennement lourd, qu'il a une charge en lourd de 9,500 tonnes et qu'il mesure 178 mètres de long. Il possède une nouvelle unité de production nucléaire, capable de produire 74 257 CV, le navire peut aller jusqu'à 33 noeuds. L'armement est très lourd par rapport à son poids: des canons "Stac" à longue portée 8 x 250 mm, avec chargement automatique et 4 lance-torpilles "Mer-R1" guidées au laser. Ce navire est extrêmement dangereux, car il a une vitesse et un armement supérieurs.

LA MINE

Les mines utilisées MICHA-5J sont très acoustiques. Elles pèsent environ 5,2 tonnes, sont extrêmement explosives et très dangereuses. Elles peuvent tout détruire dans un rayon de 500 mètres. Cette mine a été testée pour la première fois au début de la guerre mondiale de 1995, leur efficacité n'est plus à prouver, elles ont détruit beaucoup de nos meilleurs navires. Elles sont

très difficiles à repérer avant qu'il ne soit trop tard. Détruisez les dès qu'elles sont en vue.

Mine
Weight: 5.2
Type: Acoustic mine

LE MOUILLEUR DE MINES

Minelayer
Weight: 3460
Crew: 78
Top speed: 38
Motor power: 4567
Lenght: 65
Canon: 2x150 mm

Le MYL-6F est un mouilleur de mines léger, il ne pèse que 3 460 tonnes et mesure 65 mètres de long. Il a été construit pour la première fois en 1993 et il y en a maintenant plus de 300. Son petit poids et la puissance de son moteur lui permettent de naviguer à 38 noeuds. Il faut au minimum 78 hommes d'équipage. Le navire possède divers types d'armes: des canons automatiques 2 x 150, 2 lance-torpilles "Whale" à courte portée, ainsi que 30

mines acoustiques très explosives.

Destroyer
Weight: 10 180
Crew: 287
Top speed: 34
Motor power: 23 800
Lenght: 143

LE DESTROYER

Le destroyer léger ASD-77 pèse 10 180 tonnes, il mesure 143 m de long et fut produit pour la première fois en 1994. il s'agit d'une nouvelle version de l'ancien ASD-55, l'un des destroyers les plus performants. Il est équipé d'un moteur plus puissant (jusqu'à 23800 CV) grâce auquel il peut atteindre 34 noeuds. Il faut au moins 287 hommes d'équipage. Une autre amélioration : des canons à longue portée 6 x 340 au lieu de 5 et 6 lance-torpilles pingouin à longue portée au lieu des Sharks à courte portée.

TRUCS ET ASTUCES

a) L'ATTAQUE D'UN NAVIRE ISOLE ET PROCHE

Lorsque vous attaquez un navire avec un canon, visez le milieu. Votre ennemi aura plus de difficultés à changer de direction et à vous pourchasser. Certains ennemis utiliseront la même tactique. Ne les laissez pas vous approcher de côté. Ils pourraient vous attaquer sans que puissiez faire quoique ce soit.

b) L'ATTAQUE D'ESCORTEURS:

Si vous attaquez par exemple 8 navires et si vous jouez à un

niveau supérieur, il vaudrait mieux garder la même direction qu'eux. Vous pouvez utiliser vos canons arrière tout en restant à une bonne distance.

c) POUR SE DEFENDRE FACE AUX TORPILLES:

Il ne faut jamais vous arrêter mais constamment changer de direction. Si c'est un sous-marin, vous devez aller en zig-zag jusqu'à ce que vous soyez assez proche pour larguer une bombe.

d) LE RAID AERIEN:

Ne perdez jamais de vue le radar, si vous voyez une formation se diriger droit sur vous, c'est que vous avez été repéré et que des chasseurs vont vous attaquer. Prenez la même direction que les chasseurs, augmentez votre vitesse et préparez vos missiles.

e) LA PLATE-FORME

Si vous voulez attaquer des plates-formes, vous pouvez lancer des torpilles de loin mais ne restez pas immobile, sinon, vous risquez de recevoir l'une de ces torpilles à grande vitesse.

f) LA REPARATION

Il vous faut un équipage solide, mais n'oubliez pas que les hommes d'équipage coûtent cher et consomment beaucoup d'eau et de nourriture, il leur faut également de l'espace. Si vous pensez que vous serez attaqué souvent lors d'une mission, prenez des hommes d'équipage supplémentaires au port, accomplissez votre mission puis ramenez ces hommes au port.

GUIDE DE REFERENCE
CLAVIER POUR
U.S.S. JOHN YOUNG
(CLAVIER ANGLAIS)

g) INFORMATIONS UTILES SUR LES CARTES:

Le Golfe Persique:

Il fait toujours très chaud et l'air est sec. Il faudra donc prévoir des réserves d'eau supplémentaires (comprises dans la nourriture). Prévoyez toujours suffisamment de nourriture si vous devez naviguer dans cette région.

MENU PRINCIPAL :

N	choix d'un joueur, nom
H	table des Hi-scores
M	choix d'une mission
S	nouveau jeu
R	reprise d'un jeu sauvegardé

CHOIX D'UN JOUEUR

1.	joueur N° 1
2.	joueur N°2
3.	joueur N° 3
4.	joueur N° 4
5.	joueur N° 5
O	sélection du joueur
N	nouveau nom

HISCORE

Barre d'espace : retour au menu principal

TYPE DE MISSION:

1	escorteurs
2	plates-formes
3	sous-marins
4	cuirassés

REGION

1	Détroit d'Ormuz
2	Golfe Persique
3	les Malouines
4	Tanaku

L'HEURE

- 1 le jour
- 2 la nuit

REPRISE D'UN JEU SAUVEGARDE

Barre d'espace : annulation

- 1 chargement du jeu n° 1
- 2 chargement du jeu n° 2
- 3 chargement du jeu n° 3
- 4 chargement du jeu n° 4
- 5 chargement du jeu n° 5
- 6 chargement du jeu n° 6
- 7 chargement du jeu n° 7
- 8 chargement du jeu n° 8

DANS TOUTES LES CHAMBRES:

Shift-Q arrêt de la mission
Shift-S sauvegarde du jeu

- 1 torpille avant
- 2 canon avant
- 3 le sonar
- 4 le moteur
- 5 constat des dégâts matériels et des pertes en hommes
- 6 navigation
- 7 la carte de la région
- 8 le journal de bord
- 9 le contrôle portuaire
- O le pont
- chambre des torpilles arrières
- = chambre des canons arrières
- Z arrêt total
- X vitesse moyenne
- C vitesse maximale
- , gouvernail à gauche
- . gouvernail au centre
- / gouvernail à droite

SAUVEGARDE D'UN JEU

barre d'espace : annulation

-
- | | |
|---|--|
| 1 | sauvegarde du jeu sous le nom du "jeu N°1" |
| 2 | sauvegarde du jeu sous le nom du "jeu N°2" |
| 3 | sauvegarde du jeu sous le nom du "jeu N°3" |
| 4 | sauvegarde du jeu sous le nom du "jeu N°4" |

LE CONSTAT DES DEGATS ET PERTES SUBIS

D + P	les pompes
D + D	le pont
D + L	infiltration d'eau
D + S	l'hélice
D + M	le moteur
D + Shift-S	le sonar
D + Shift-D	grenade sous-marine
D + R	le radar
D + T	les torpilles
D + G	le canon
D + Shift-R	la radio
D + H	le gouvernail (direction)
D + E	le sondeur
D + C	le compas
D + Shift-C	l'ordinateur
D + W	le temps
D + Shift-M	les missiles
D + K	le satellite
D + I	le scanner

CHAMBRE DE NAVIGATION

S	zoom radar 1
M	zoom radar 2
L	zoom radar 3

CHAMBRE DU SONAR

L	chargement de la grenade sous-marine
D	largage de la grenade sous-marine
N	
P	
Shift-N	
Shift-P	

CHAMBRE DES CANONS

U	canon vers le haut
D	canon vers le bas
S	canon 180 mm
L	canon 420 mm
I	missile actif
O	missile non actif

CHAMBRE DES MOTEURS

S	reception radio
Q	numéro radio 1.
W	numéro radio 2.
E	numéro radio 3.
T	numéro radio 4.
Y	numéro radio 5.
P	pompe marche/arrêt
L	lumières extérieures allumées/éteintes
H	