

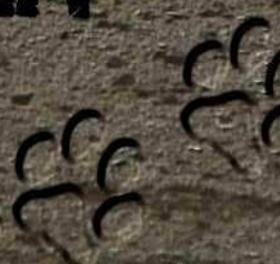
# FSX@MAR

## CARRIER

## AND CONVOY

## PLANNING

Stand-alone tool powered by Motus

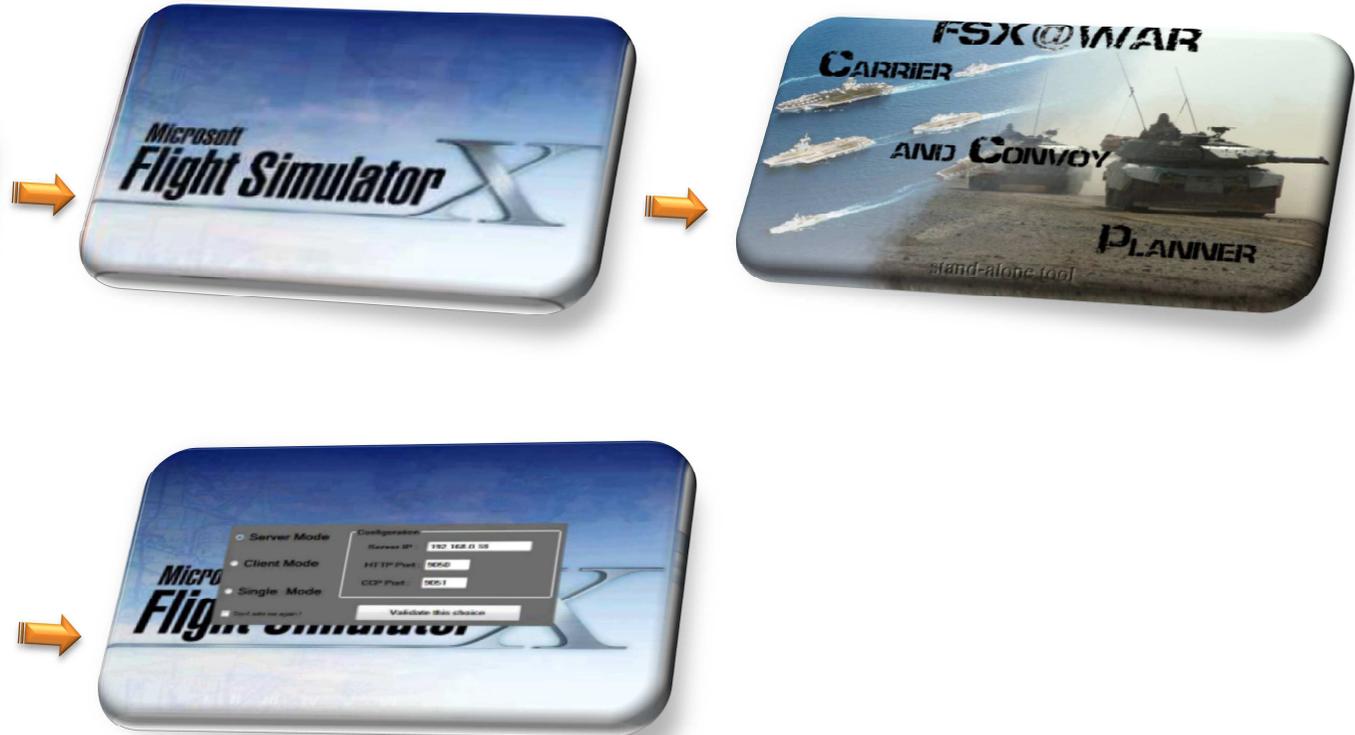
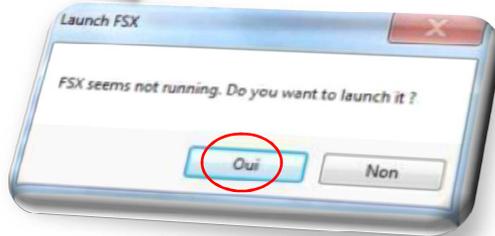


Bienvenue dans le monde du  
Carrier & Convoy Planner

Vous lancez CCP, soit en passant par Program Files (x86) puis CCP et en cliquant sur la ligne de l'application ou directement sur le raccourci placé sur votre Bureau



Vous obtenez cette fenêtre qui vous propose de lancer FSX



En fonction de votre niveau de participation dans le jeu

Vous choisissez

1 option parmi les 3

présentées en surimpression

sur la fenêtre FSX

Si vous Hébergez la Session, saisissez 0.0.0.0 dans la case Server IP :

1

En mode Multijoueurs « MP », vous créez des Convois route et/ou mer qui s'ajouteront à ceux que vos partenaires de jeu auraient créés. Tous les convois existants sur une ou des zone(s) géographique(s) sont accessibles à l'ensemble des joueurs de la Session évoluant dans la ou les zone(s)

Dans la Case Server IP : vous inscrivez le Code IP transmis par l'Hôte de la Session et remplissez les Cases Ports comme sur l'exemple

2

Vous accédez à la Session en mode Multijoueurs « MP ». Tous les Convois existants, dans la zone géographique que vous avez choisie, vous sont accessibles.

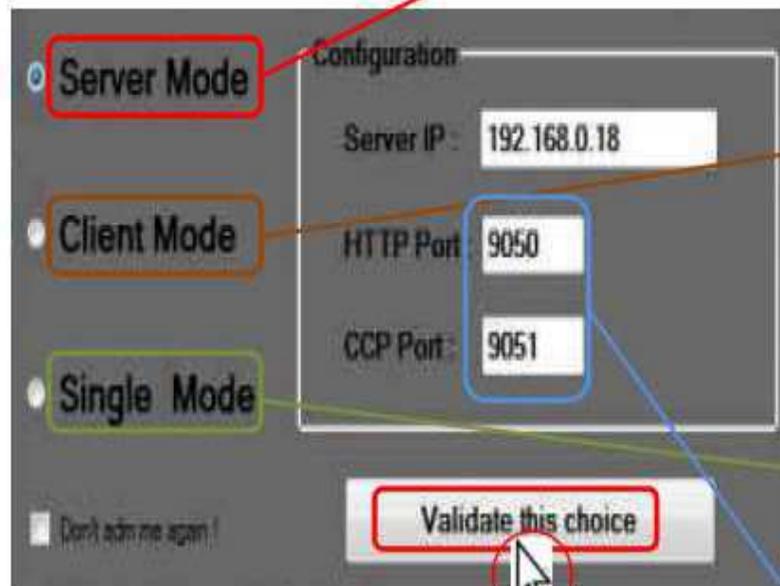
La partie Configuration sur la droite du Tableau n'apparaîtra pas

3

Vous choisissez le mode Vol Libre « SP ». Vous évoluez seul, avec à votre disposition toutes les options de créations de Convois route et/ou mer.

Si vous Hébergez la Session

Vérifiez que ces 2 ports (HTTP Port 9050 et CCP Port 9051) sont bien ouverts et qu'ils ne sont pas filtrés dans le Pare-feu



Quel que soit l'option que vous activerez, après validation vous obtiendrez cette fenêtre qui cachera la fenêtre FSX jusqu'à son ouverture sur la page des choix. Vous n'en verrez alors que les bordures de surdimension car elle restera en second plan



Accéder à la Planification d'un bateau ou de plusieurs bateaux en convoi ou selon une autre disposition

Accéder à la Planification d'un véhicule ou de plusieurs véhicules en convoi

Ces 3 onglets ne sont pas activables si vous entrez dans CCP en configuration Client Mode (voir ci-dessous)

Activer, contrôler et gérer vos créations dans FSX

Citation à l'Ordre du Mérite pour ceux qui ont mené la bataille et qui ont conquis ce nouveau monde de la Simu

## Carrier Planner



Vous allez créer un ou plusieurs bateaux que vous disposerez en fonction de vos choix stratégiques

Puis vous leur tracerez une route maritime qu'ils devront suivre d'un point A à un point B

Vous regrouperez ces 2 programmations dans une feuille de route transmise à FSX avec un top départ

Vous pourrez programmer un départ mission à partir d'un porte-avions, sans appontage préalable

## Convoy Planner



Vous allez créer un ou plusieurs véhicules que vous disposerez en fonction de vos choix stratégiques

Puis vous leur tracerez une route terrestre qu'ils devront suivre d'un point A à un point B

Vous regrouperez ces 2 programmations dans une feuille de route transmise à FSX avec un **top départ**



Dans les 2 cas de création (Mer et Terre), c'est ici et pas avant, que se situe le niveau d'entrée dans le CCP pour l'option **Client Mode**

**NB :**

La procédure de saisie des données, pour ceux qui participent en MP dans le cadre de l'option **Client Mode**, est présentée en Annexe à la fin de ce document

Vous entrez dans la phase 1 : « Création d'un Convoi Maritime » « Carrier Planner »

Ici création d'un Convoi de six Navires : USS Nimitz /Navire atelier/ Ravitailleur carburant/ croiseur /destroyer et USNS Patuxent



Cliquez ici

2

Saisir le 1<sup>er</sup> bateau choisi en cliquant sur son nom

Son image s'affichera dans la case 3

Cliquez sur Select de la case 3

Sa ligne d'infos s'affichera dans la case 4

Répétez l'opération de saisie pour chaque navire avant de passer à la phase 5 et/ou 6

Si vous ignorez la phase 5, les bateaux apparaîtront à la queue leu-leu, dans l'ordre de saisie

The screenshot shows the FSX@WAR Convoy Planner interface. It has four main tabs: Carrier Planner, Convoy Planner, Monitor, and Credits. The Convoy Planner tab is active. On the left, there are buttons for 'Create Naval Task', 'Create Naval Path', 'Add Formation in FSX', and 'Start on Carrier'. The main area is divided into three sections: 'Boats', 'Formation', and 'Default Speed'. The 'Boats' section has a list of ship names, with 'USNS\_PATUXENT' selected and circled in red. A 'Select' button is also circled in red. The 'Formation' section shows a table with columns for ID, Vehicle, Distance, Angle, and Speed. The 'Default Speed' section has a dropdown menu set to '28'. On the right side, there are buttons for 'Load Boats Pattern', 'Save Boats Pattern', 'Define Position', and 'Quit'. A 3D model of a ship is shown in the center. Numbered callouts (1-6) point to various elements: 1 points to the 'Define Position' button, 2 points to the 'USNS\_PATUXENT' text in the Boats list, 3 points to the 'Select' button, 4 points to the 'Formation' table, 5 points to the 'Add Formation in FSX' button, and 6 points to the 'Save Boats Pattern' button.

ID	Vehicle	Distance	Angle	Speed
1	CVN68_1	0	0	28
2	ship_cranes_sm	500	180	28
3	Super_tanker_sm	1000	180	28
4	VEH_cruiser01	1500	180	28
5	VEH_destroyer01	2000	180	28
6	USNS_PATUXENT	2500	180	28

6

Sauvegarder votre création en lui attribuant un nom (détail à suivre)

1

Déterminer la vitesse de croisière maxi 35 kts

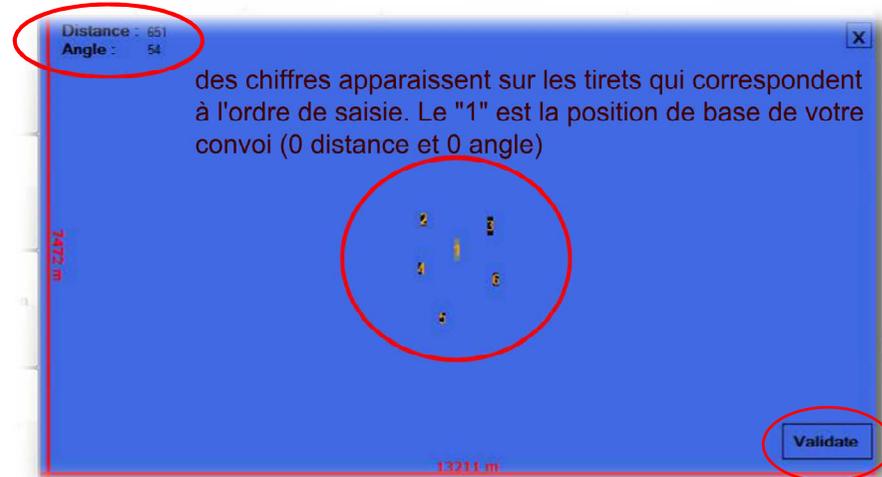
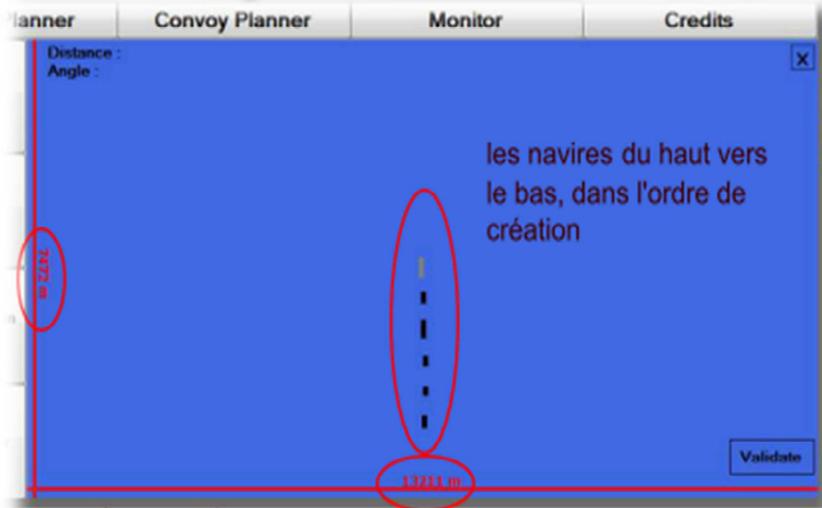
5

Si vous activez cette option, vous pourrez positionner graphiquement chaque Navire comme vous le souhaitez, l'un par rapport à l'autre, avec en temps réel toutes les indications géographiques des positionnements (détail à suivre)

5

Define Position

vous avez cliqué sur ce bouton : votre convoi apparaît, en file indienne, dans l'ordre de votre choix initial. Les dimensions Longueur et largeur de votre théâtre maritime de positionnement sont inscrites en rouge. Avec la souris, vous allez pouvoir déplacer chaque navire pour le positionner où bon vous semble. Sa représentation graphique en tiret se transformera en une représentation tiret/chiffre qui correspond au chiffre ID de sa ligne dans la case 4 du tableau précédent. En haut à gauche, vous avez la lecture directe des Distances et Angles inter-navires.



Boats

- ship\_cranes\_sm
- Super\_tanker\_sm
- USNS\_PATUXENT
- USS\_NIMITZ
- Veh\_Airboat\_Sm
- VEH\_Alouette\_Pedro
- VEH\_carrier01
- veh\_carrier01\_high\_detail\_sm
- VEH\_carrier01\_texturepack
- Veh\_CigaretteBoat\_02\_Sm

USNS\_PATUXENT

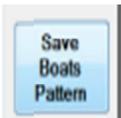
Formation

ID	Vehicle	Distance	Angle	Speed
1	CVN68_1	0	0	28
2	ship_cranes_sm	747	309	28
3	Super_tanker_sm	599	52	28
4	VEH_cruiser01	697	242	28
5	VEH_destroyer01	1138	194	28
6	USNS_PATUXENT	744	131	28

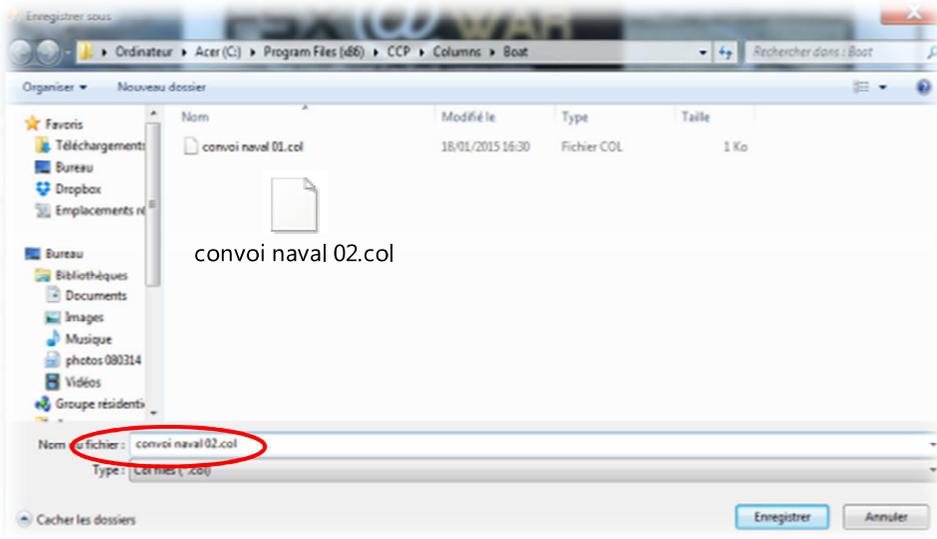
Default Speed: 28

Quit

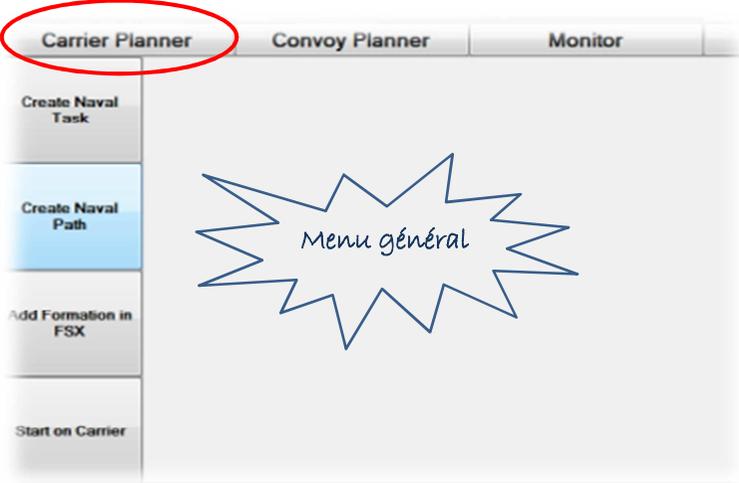
7



Vous avez cliqué sur ce bouton : vous allez enregistrer votre création dans la bibliothèque regroupant les créations de Convois Navires, en lui donnant un nom

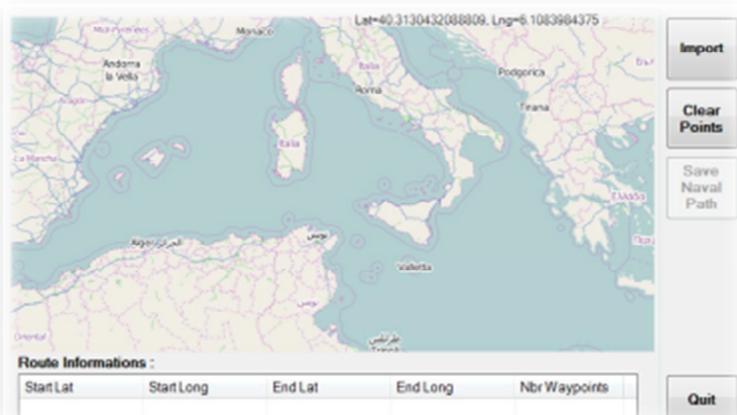


Vous enregistrez le fichier de votre création. Si la manœuvre est correcte, la page suivante du CCP apparaît. C'est la page « Menu Général » de la création Convoi Naval. Vous allez maintenant créer la route maritime que devra suivre votre Convoi

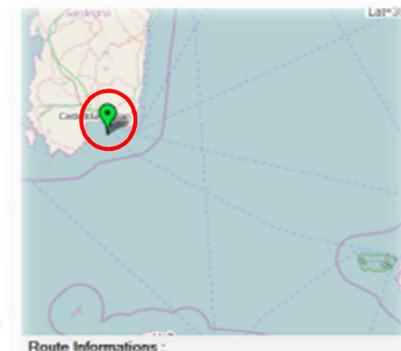




En cliquant sur ce bouton, vous accédez à la page suivante qui vous présente la **carte du monde**. Vous la faites défiler horizontalement ou verticalement en faisant un clic gauche dessus, que vous maintenez en déplaçant la souris bloquée sur le **symbole** .



Avec la molette de la souris, vous pouvez **zoomer ou dézoomer** la carte pour rechercher avec précision le point géographique de départ de votre Convoï. Vous le désignez avec la flèche de votre souris et vous faites **un clic droit**. Le **symbole vert** de ce point se matérialisera sur le lieu précis que vous aurez choisi



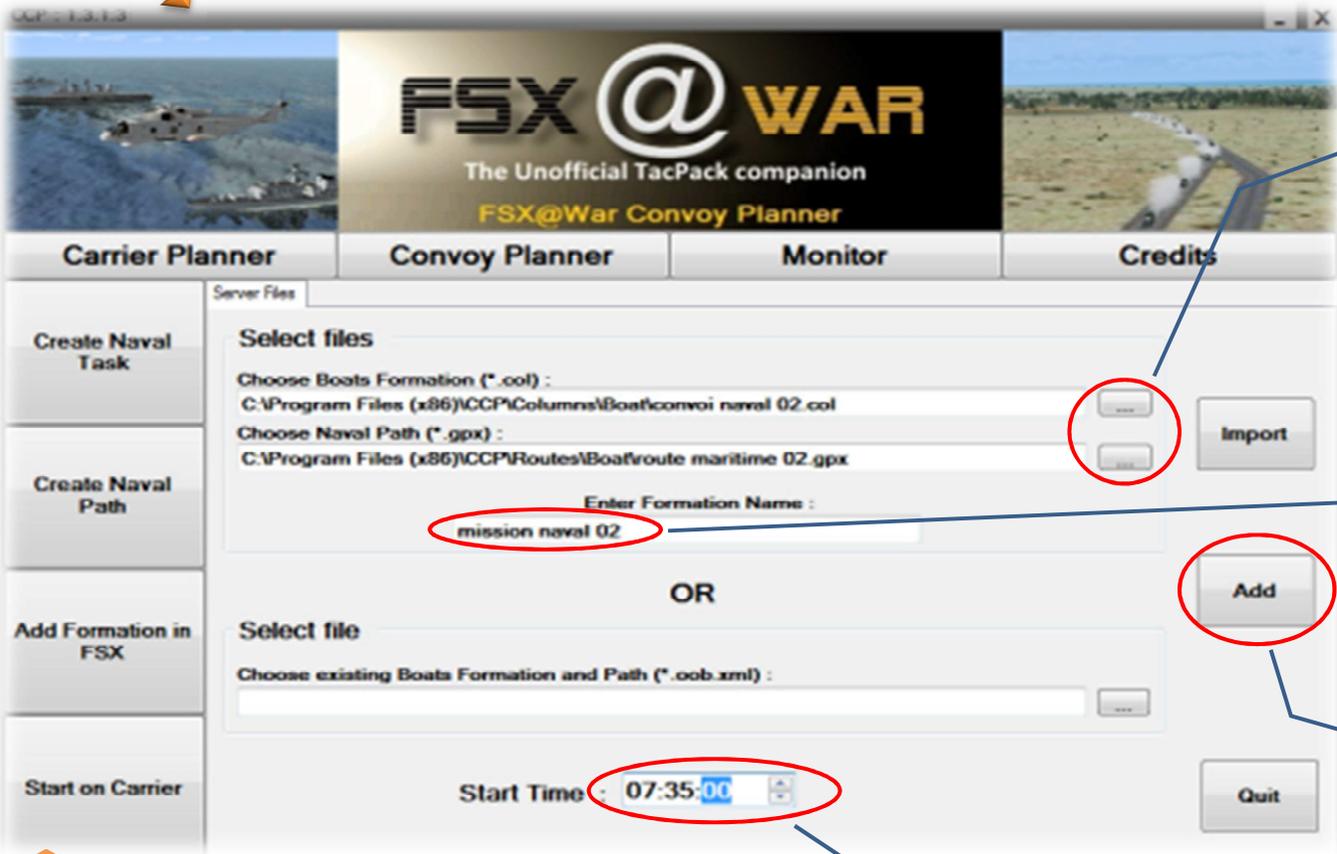
Vous poursuivez l'implantation des **Waypoints** de cheminement de votre Convoï en pratiquant de façon **identique** et les symboles qui apparaîtront seront de couleur **bleue**. Le dernier point saisi sera **le point de destination** de votre Convoï. Tous ces points (départ et cheminement) devront bien entendu être implantés **sur les mers et les océans** et les **routes maritimes tracées** devront respecter une **logique géographique de cheminement**



Pour l'enregistrement de votre route maritime, vous procédez **de la même manière** que pour celui du Convoï naval, après avoir cliqué sur ce bouton. A l'issue de l'opération d'enregistrement, vous retrouvez la page du **Menu Général**.

Add Formation in FSX

Cliquez sur ce bouton



1

1<sup>er</sup> ligne : vous choisissez le **Convoi naval**  
2<sup>ème</sup> ligne : vous choisissez la **Route maritime**

2

Vous donnez un nom à cet ensemble Convoi/Route maritime

4

En cliquant sur ce bouton, vous transférez **l'Ordre de Mission à FSX**.  
**CCP affiche alors la page du Menu Général**

3

Vous saisissez **l'heure effective de départ** de votre Convoi. Cette heure définie **devra être en cohérence avec l'heure de FSX** quand vous le lancerez (heure locale)





Ce choix, qui est une **option facultative**, vous offre la possibilité de **transférer votre avion** sur le Porte-avions choisi, **avant le décollage**, sur une **place de Parking sélectionnée** (sur le pont). **Il est impératif de bien coordonner les données du Start Time** (cf. point 3 page précédente) **avec l'heure qui sera validée au lancement de FSX** : **si vous déclenchez le transfert de votre avion alors que le convoi naval a déjà démarré, vous ne pourrez pas vous retrouver sur le pont et vous apparaîtrez dans les airs. Si ce transfert est en plus lancé alors que l'avion est en config Cold and Dark, vous aurez des problèmes**

Apparaissent sur cette nouvelle page : le nom de la formation navale (cf. point 2 de la page précédente) - la position géographique du Porte-Avions - l'indicatif du Porte-Avions - le modèle sélectionné et la position parking pont que vous allez maintenant choisir pour votre avion **(en MP, penser à bien distribuer un emplacement par avion)**

Add Formation in FSX

Formation: mission navale 03 Carrier: NIMITZ

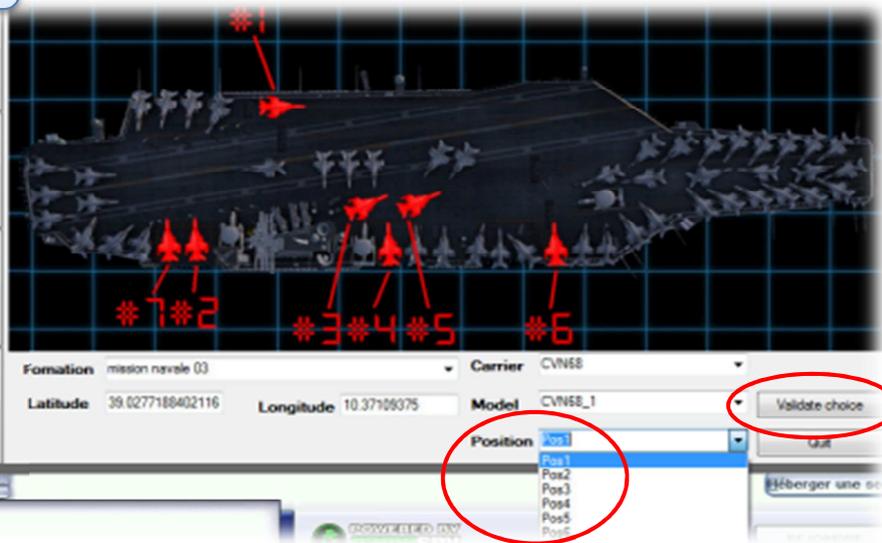
Start on Carrier

Latitude: 39.0277188402116 Longitude: 10.37109375 Model: CVN68\_1 [Validate choice]

Position: Pos1 [Out]

En ouvrant le menu Position vous avez un choix d'emplacements numérotés de 1 à 7 ainsi qu'une représentation graphique qui vous permet de visualiser la config des positions Parking pont

Si, mission accomplie, vous devez revenir sur le PA, ne choisissez pas le modèle présenté ici



Vous surlignez l'emplacement choisi - vous validez votre choix et le CCP vous présente de nouveau la page du Menu Général

**Fin de la phase 1 :**

« Création d'un Convoi Naval »

« Carrier Planner »

La position parking 1 (à bâbord) est la seule qui vous place en ligne pour une approche directe (quelques mètres seulement à parcourir) sur la catapulte n° 4 d'un PA de type Nimitz

Vous entrez maintenant dans la phase 2 : « Création d'un Convoi Terrestre » « Convoy Planner »



3 niveaux à franchir pour la création d'un Convoi Terrestre :

1/ La création du Convoi

2/ La création de l'itinéraire Routier que suivra ce convoi

3/ L'attribution d'un Nom de regroupement de ces 2 paramètres de création -  
l'heure programmée de la mise en route de ce convoi (veiller à la cohérence entre  
cette heure saisie et celle que vous validerez en lançant FSX)



Le principe de saisie et d'enregistrement pour cette « phase 2 »

est identique à celui de la « Phase 1 »

Fin de la phase 2 :

« Création d'un Convoi Terrestre »

« Convoy Planner »

Une fois les données de la création « Convoi Terrestre » transmises à FSX, CCP affiche sa page « Menu Général » - cliquez sur l'onglet Monitor.....

..... et vous entrez dans la phase 3 : interface de gestion de vos créations C.C.P avec **Serveur** et **FSX**

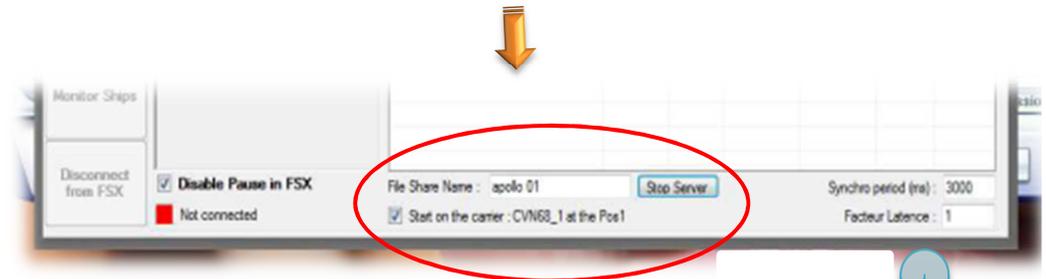
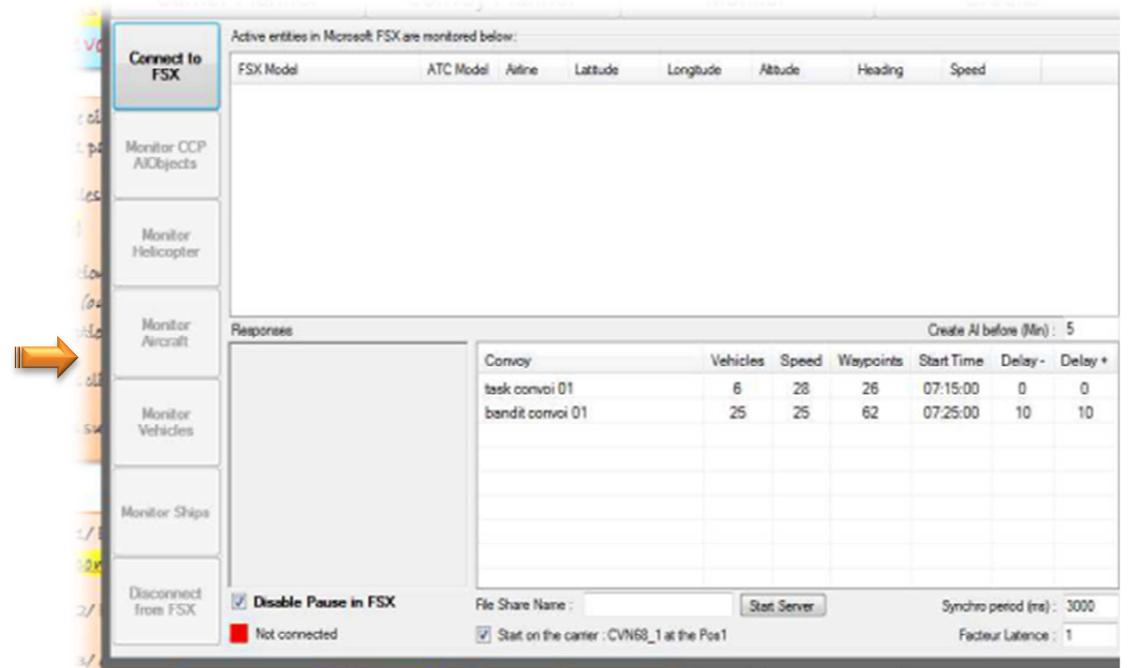
La page ci-contre apparaît. vos 2 créations sont là sous forme de ligne (1 par création) présentant les données de saisie à vérifier.

1/ Si elles sont conformes, vous donnez un nom à l'ensemble **ConVoy** dans la case « File Share Name »

2/ L'option **Start on the carrier** est bien cochée. Mais vous pouvez (ou un des participants en session MP peut...) désactiver cette option

3/ vous cliquez **uniquement** sur le bouton Start Server

4/ vous réduisez cette fenêtre (NE PAS LA FERMER) et vous poursuivez la procédure du lancement FSX jusqu'à l'apparition de votre avion sur le terrain sélectionné



**Fin de la phase 3 :**

les Convois sont créés - le Serveur est lancé - vos **Equippers (Clients)** vont pouvoir se connecter sur le scénario que vous avez validé et comme vous, ils poursuivent leur entrée en **session FSX en suivant vos consignes**