

F-35X@NAVAR

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



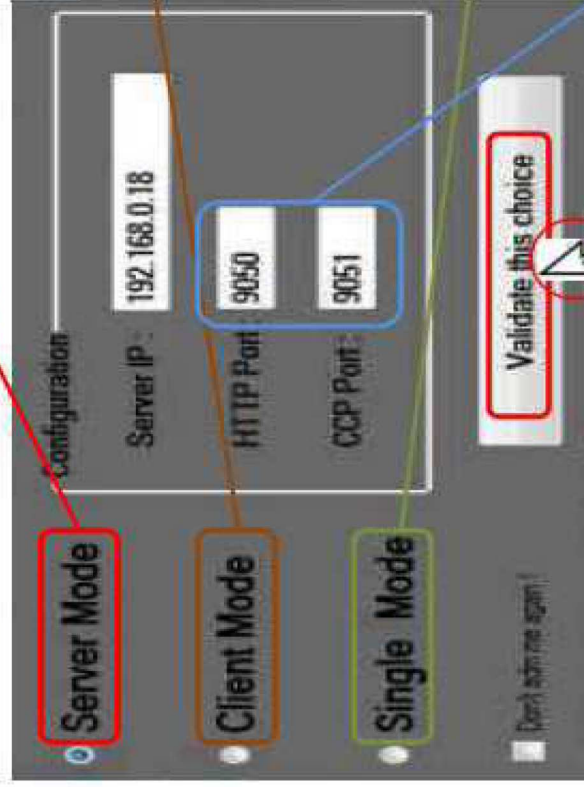
En fonction de votre niveau de participation dans le jeu

Vous choisissez

1 option parmi les 3

présentées en surimpression

sur la fenêtre FSX



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

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)**

2 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

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

3 La partie **Configuration** sur la droite du **Tableau d'appareil** n'apparaîtra pas

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)

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

Activer, contrôler et gérer vos créations dans FSX

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

moteurs allumés ou coupés, l'avion doit être à l'arrêt quand vous lancez le transfert vers le porte-avions



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

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





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

Nous allons créer un Convoi de quatre Navires : Nimitz / Patuxent / Ravitailleur carburant / Navire atelier.

Vous démarrer en cliquant sur ce bouton

The screenshot shows the FSX@WAR Convoy Planner interface. It has four main tabs: Carrier Planner, Convoy Planner, Monitor, and Credits. The Carrier Planner tab is active, showing a 'Boats' list with items like 'saliboot_S_u_sm', 'ship_cranes_sm', 'Super_tanker_sm', 'USNS_PATUXENT', 'USS_NIMITZ', 'veh_fuelboat_sm', 'VEH_Alouette_Pedro', 'VEH_camier01', and 'veh_camier01_high_detail_sm'. A 'Select' button is circled in red. Below the list is a 'Formation' table with columns for ID, Vehicle, Distance, Angle, and Speed. The table contains four rows of data. Callout 1 points to the 'Default Speed' field (set to 20). Callout 2 points to the 'USNS_PATUXENT' entry in the Boats list. Callout 3 points to the 'Select' button. Callout 4 points to the 'Formation' table. Callout 5 points to the 'Add Formation in FSX' button. Callout 6 points to the 'Save Boats Pattern' button.

ID	Vehicle	Distance	Angle	Speed
1	CVN68_1	0	0	20
2	USNS_PATUXENT	500	180	20
3	Super_tanker_sm	1000	180	20
4	ship_cranes_sm	1500	180	20

2 Saisir le 1^{er} 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.

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)

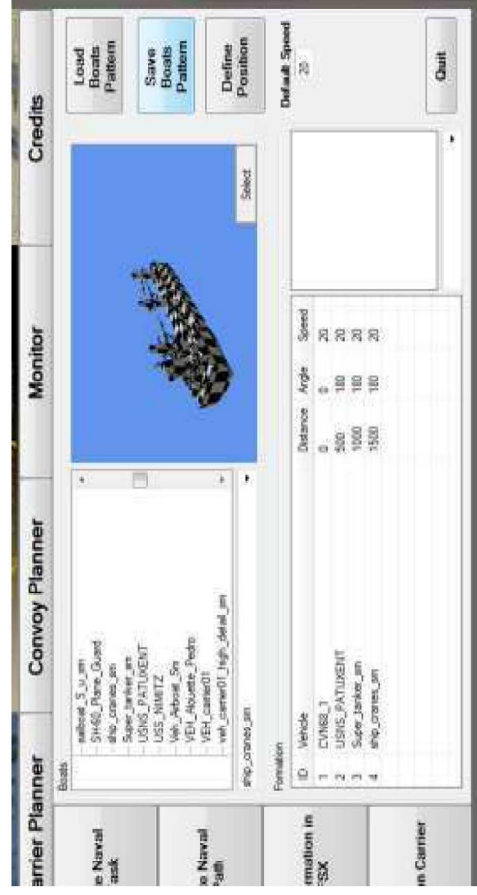
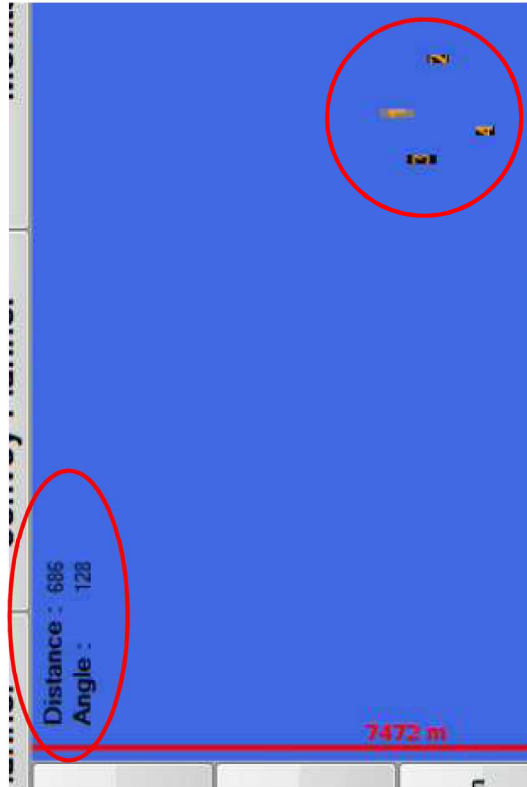
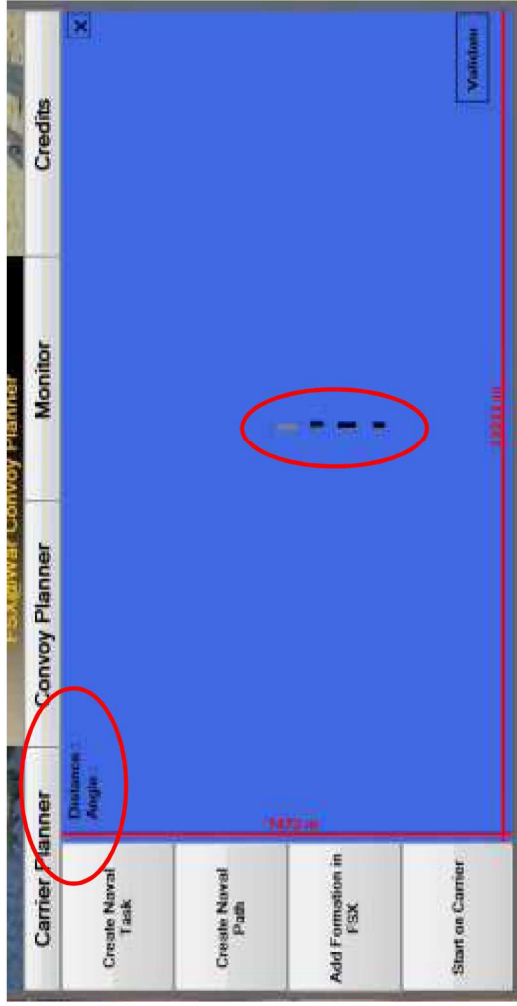
6 Vous allez sauvegarder votre création en lui attribuant un nom (détail à suivre)

1 Déterminer la vitesse de croisière maxi 35 kts

Define Position

5

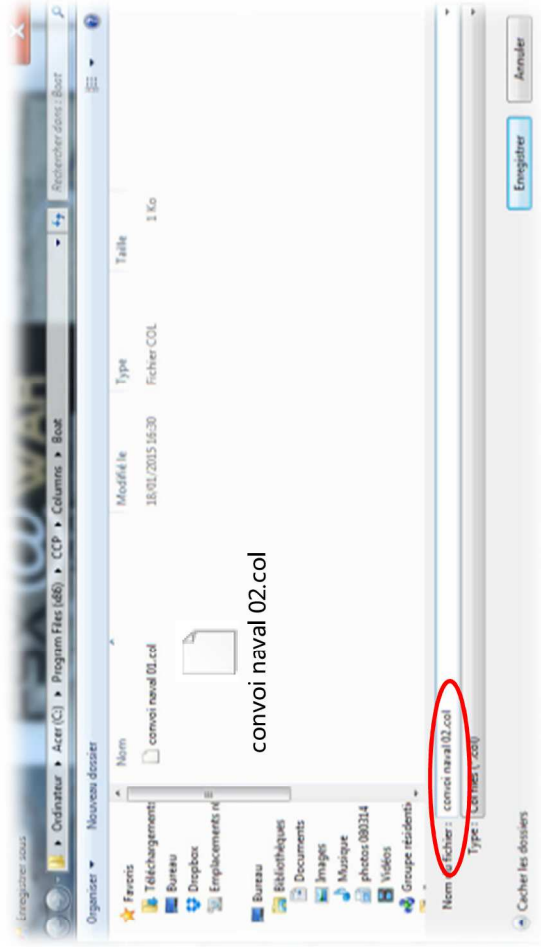
Vous avez cliqué sur ce bouton : votre convoi apparaît, en file indienne, dans l'ordre de votre choix initial. Les dimensions Longueur et largeur de votre théâtre maritime de positionnement sont inscrites en rouge. Avec la souris, vous allez pouvoir déplacer chaque navire pour le positionner où bon vous semble. Sa représentation graphique en tiret se transforme 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.



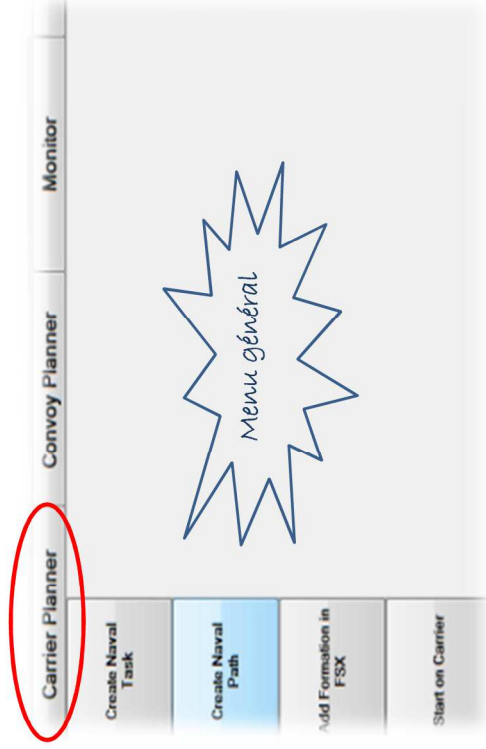
Validate

Save
Boats
Pattern

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

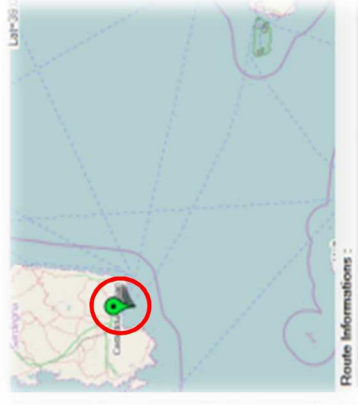




En cliquant sur ce bouton, vous accédez à la page suivante qui vous présente la carte du monde. Vous la faites défiler horizontalement ou verticalement en faisant un clic gauche dessus, que vous maintenez en déplaçant la souris bloquée sur le symbole .



Avec la molette de la souris, vous pouvez zoomer ou dézoomer la carte pour rechercher avec précision le point géographique de départ de votre convoi. 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 convoi 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 convoi. 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 convoi naval, après avoir cliqué sur ce bouton. A l'issue de l'opération d'enregistrement, vous retrouvez la page du Menu Général

Cliquez sur ce bouton

1 1^{er} ligne : vous choisissez le Convoy NAVAL
2^{ème} ligne : vous choisissez la Route maritime

2 Vous donnez un nom à cet ensemble Convoy/Route maritime

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

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

Page suivante

FSX@WAR
The Unofficial TacPack companion
FSX@War Convoy Planner

Carrier Planner Convoy Planner Monitor Credits

Server Files

Create Naval Task

Create Naval Path

Add Formation in FSX

Start on Carrier

Select files

Choose Boats Formation (*.col) :
C:\Program Files (x86)\CCP\Colums\Boat\convoy naval 02.col

Choose Naval Path (*.gpx) :
C:\Program Files (x86)\CCP\Routes\Boat\route maritime 02.gpx

Import

Enter Formation Name :
mission naval 02

OR

Select file

Choose existing Boats Formation and Path (*.col.xml) :

Start Time : 07:35:00

Add

Quit



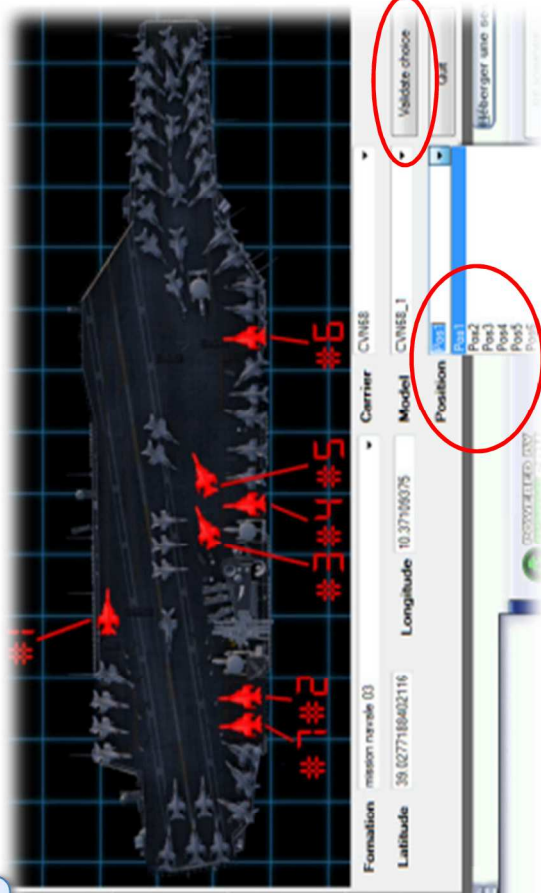
Ce choix, qui est une option facultative, vous offre la possibilité de transférer votre avion sur le Porte-avions choisi, avant le décollage, sur une place de Parking sélectionnée (sur le pont). Il est impératif de bien coordonner les données du Start Time (cf. point 3 page précédente) avec l'heure qui 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'indicateur 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)



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 »

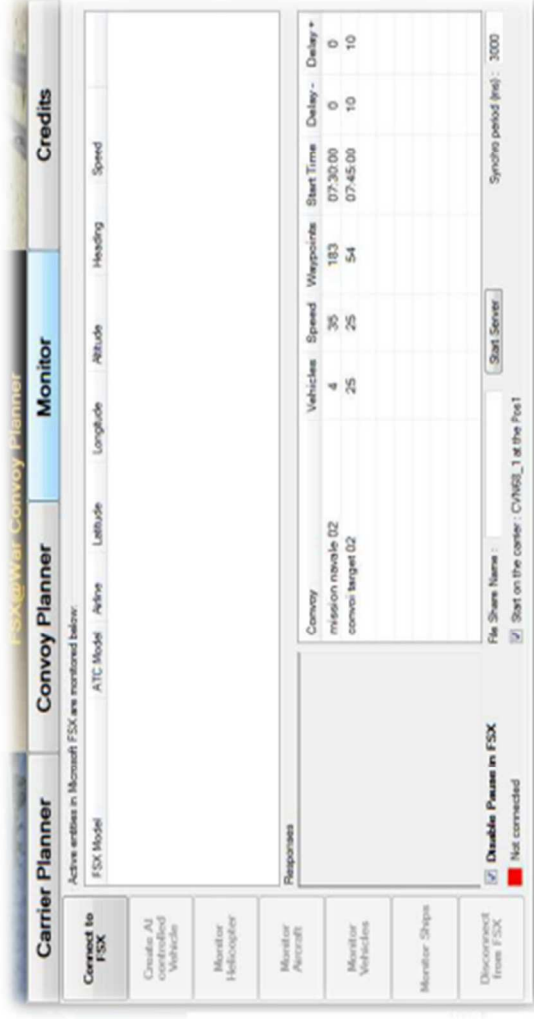
Fin de la phase 2 :
« Création d'un Convoi Terrestre »
« Convoy Planner »

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**
- 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 sur le bouton **Start Server**
- 4/ puis sur le bouton **Connect to FSX**



1/ le témoin de Connexion à FSX qui était rouge avec la mention **Not connected** et passé au vert avec la mention **Connected to FSX**

2/ le bouton **Start Server** et devenu **Stop Server** (le Serveur est lancé)

3/ en haut à gauche, le bouton **Connect to FSX** est grisé. Son pendant, tout en bas le bouton **Disconnect from FSX** est activable - vous l'activez

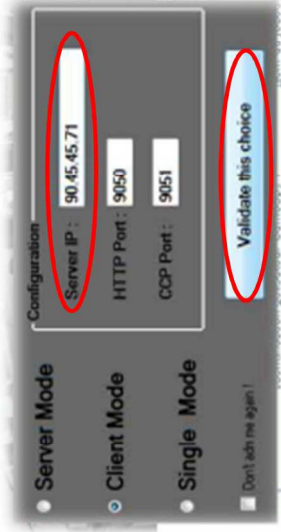
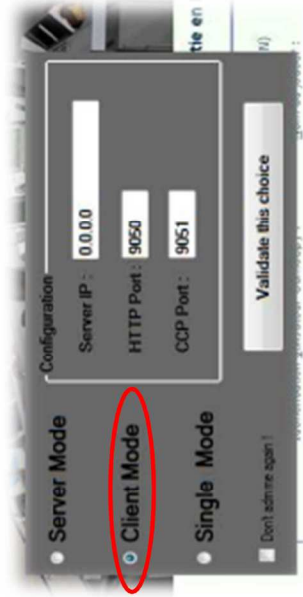
Ces 3 points laisse la porte ouverte à une déconnexion momentanée ou définitive entre CCP et FSX

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

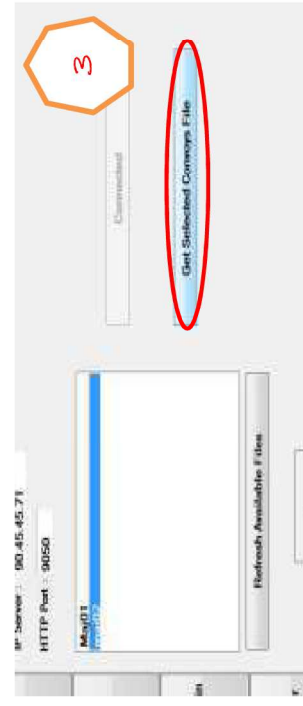
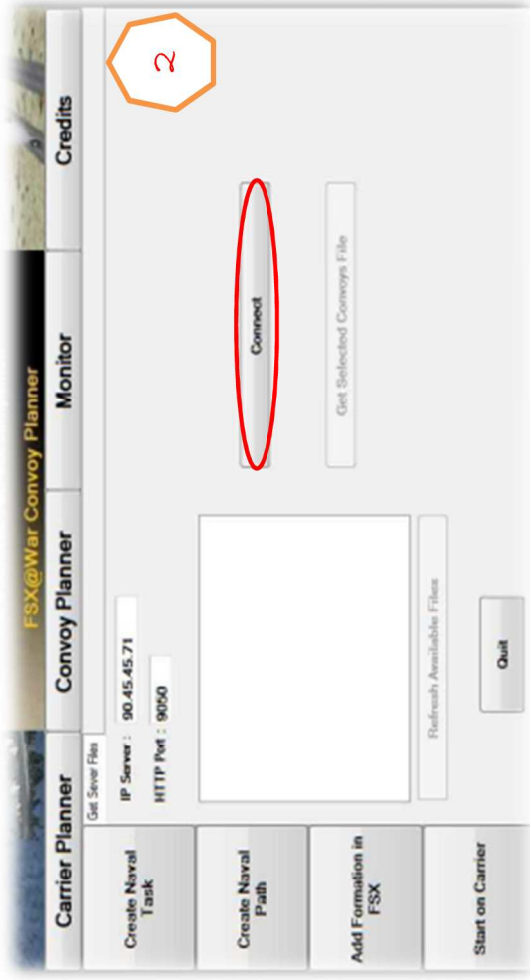
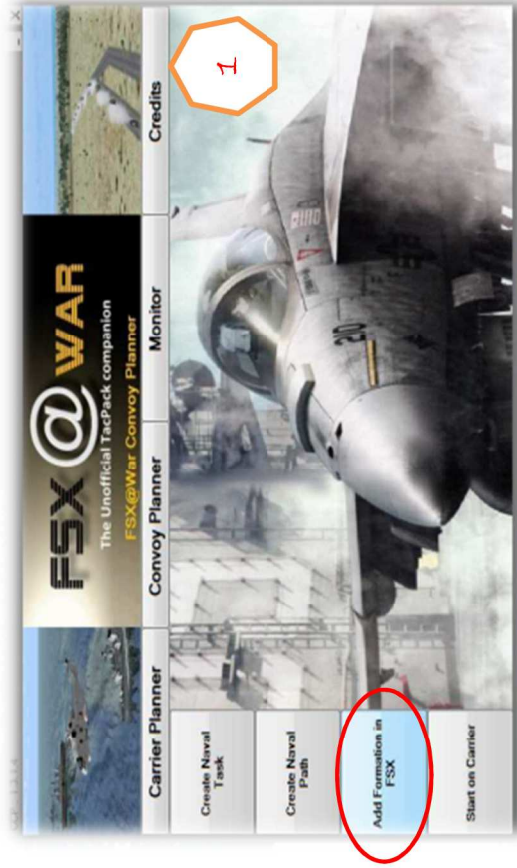
Fin de la phase 3 :

A l'apparition de votre avion sur le terrain sélectionné, vous suivez les consignes du Leader

Annexe 1 « Client Mode »



- 1/ vous activez l'option « Client Mode »
- 2/ vous saisissez le n° IP du Server hôte
- 3/ vous validez votre choix



- 1 - vous cliquez sur « Add Formation in FSX ». C'est votre porte d'entrée dans CCP
 - 2 - cette fenêtre qui s'ouvre, confirmez le n° IP - si OK, cliquez « Connect »
 - 3 - s'affichent alors dans le cadre les missions*** existantes dans la bibliothèque de l'Hôte (Leader). Vous choisissez celle que vous désignez le Leader en cliquant dessus. Quand elle est surlignée, vous cliquez sur « Get Selected Convoys file ».
- *** mission : regroupement sous un même nom du ou des convoi(s) et de leur(s) itinéraire(s)

Vous poursuivez le processus au début de la page 13.....

C.C.P CHECKLIST Salle d'ops		LEADER	SOLO	EQUIPIER(S)
1	icône C.C.P			
2	lancement FSX - "Launch FSX"		clic gauche (CG) CG / "Oui"	
3	attendre : ouverture page FSX + passage page de garde C.C.P + ouverture fenêtre grise des choix CCP			
4	a/ fenêtre grise des choix C.C.P	<input checked="" type="checkbox"/> Server Mode	<input checked="" type="checkbox"/> Single Mode	<input checked="" type="checkbox"/> Client Mode
5	b/ "Config Server IP"	0.0.0.0		IP hébergeur Session
6	c/ "Config HTTP Port et CCP Port"	9050 et 9051		
7	d/ "Validate this choice"		CG / sur ce bouton	
8	Menu Général C.C.P	accès au Menu "Carrier Planner" et /ou "Convoy Planner"		
9	Menu Général de C.C.P création 1 Convoi ou plusieurs Missions	CG / choix retenu (Carrier ou Convoy Planner) pour accéder aux saisies des données		
10	"Carrier Planner"	CG / bouton		
11	a/ Create Naval Task	CG - CG choix - sélection - sauvegarde - position		
12	b/ Create Navak Path	CG - Clic droit (CD) / carte par Waypoint - Save		
13	c/ Add Formation in FSX	CG - CD "Task" - "Path" - "Start Time" - "Add"		
14	d/ Start on Carrier	CG - CG Choix Carrier/Model/Position/Validate		
15	"Convoy Planner"	CG / bouton		
16	a/ Create New Convoy	CG / choix - sélection - sauvegarde		
17	b/ Create New Route	CG - CG "choose Map" - "Location" - "Create" - "Save"		
18	c/ Add Formation in FSX	CG - CD "Convoi" - "Route" - "Start Time" - "Add"		
19	"Monitor"	CG / bouton		
20	a/ grande fenêtre du bas	vérifier ligne(s) convoi(s) visible(s)		
21	b/ case "File Share Name" + "Start server"	nom mission + CG/Start	CG / bouton	"Start Server"
22	c/ colonne boutons à gauche	CG / "Connect to FSX"		
FSX CHECKLIST Cockpit		garder fenêtre CCP en l'état - transfert sur fenêtre FSX ouverte		
1	processus intégration Session	du type "MP Host"	du type "Vol libre"	du type "MP non Host"