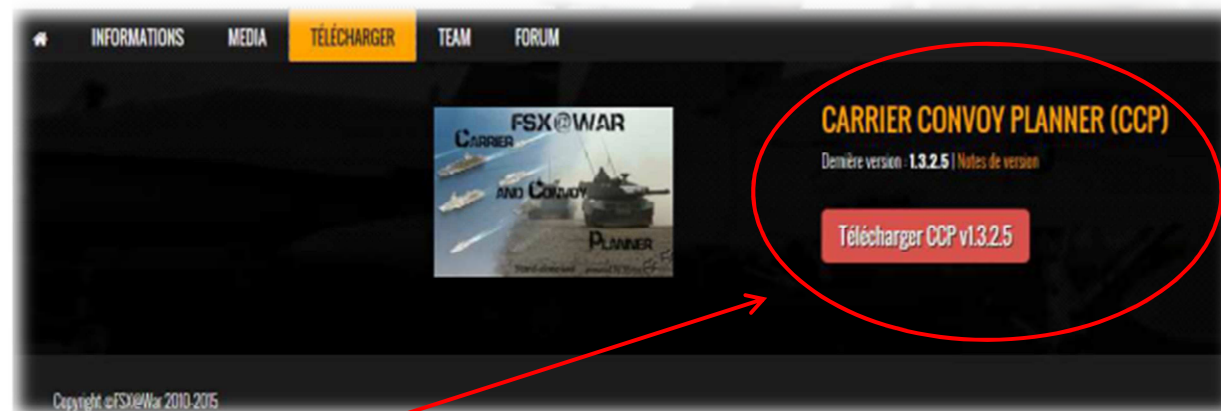


PREAMBULE

Procédure (3 pages) à exécuter
Impérativement après l'installation du
CCP v 1.3.2.5 sur votre ordinateur
(avant le 1^{er} lancement)



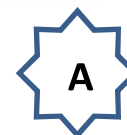
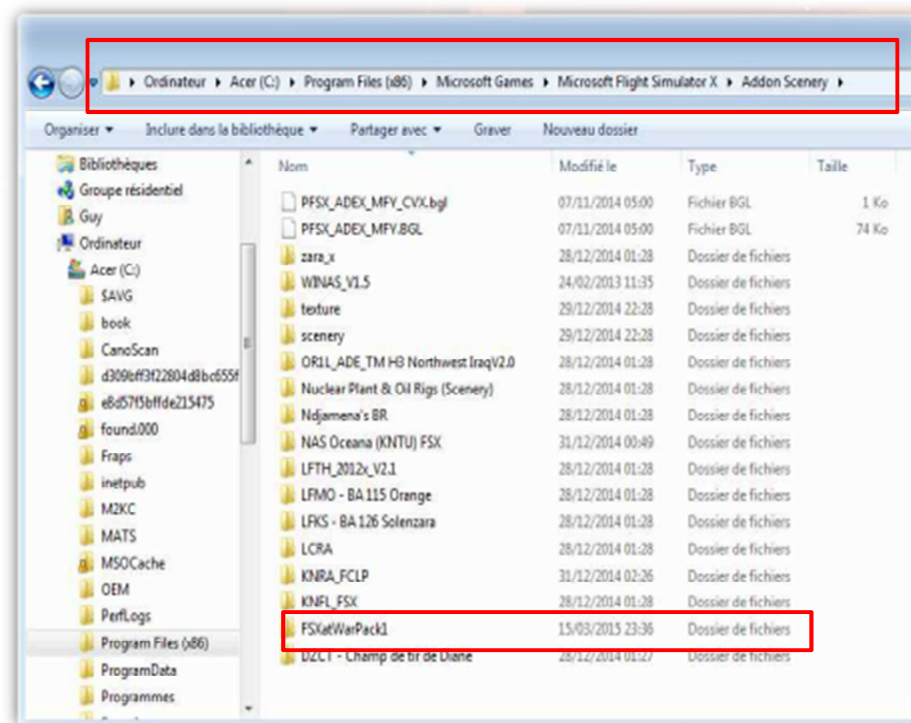
Vous venez de Télécharger CCP v 1.3.2.5

Avant tout, il faut **Déclarer le Pack des Scènes CCP** dans la **Bibliothèques de Décors** de votre FSX

Ce Pack a été automatiquement installé dans le fichier **Addon Scenery** de FSX

Sous le nom de **FSXatWarPack1**

Vérifier sa présence et refermer cette fenêtre

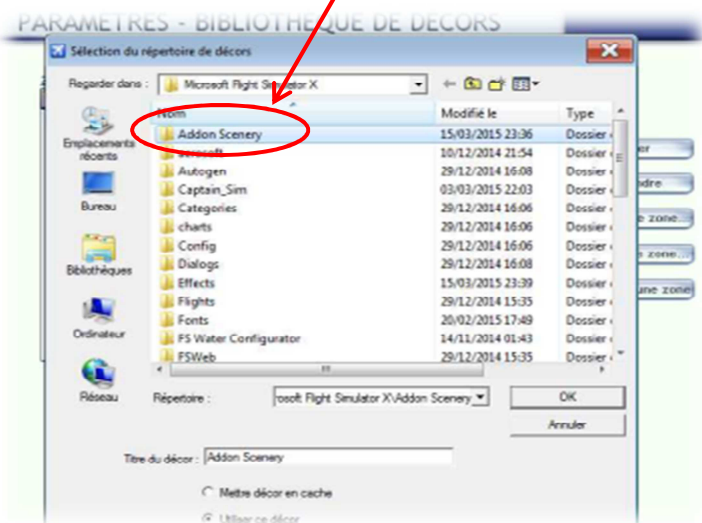
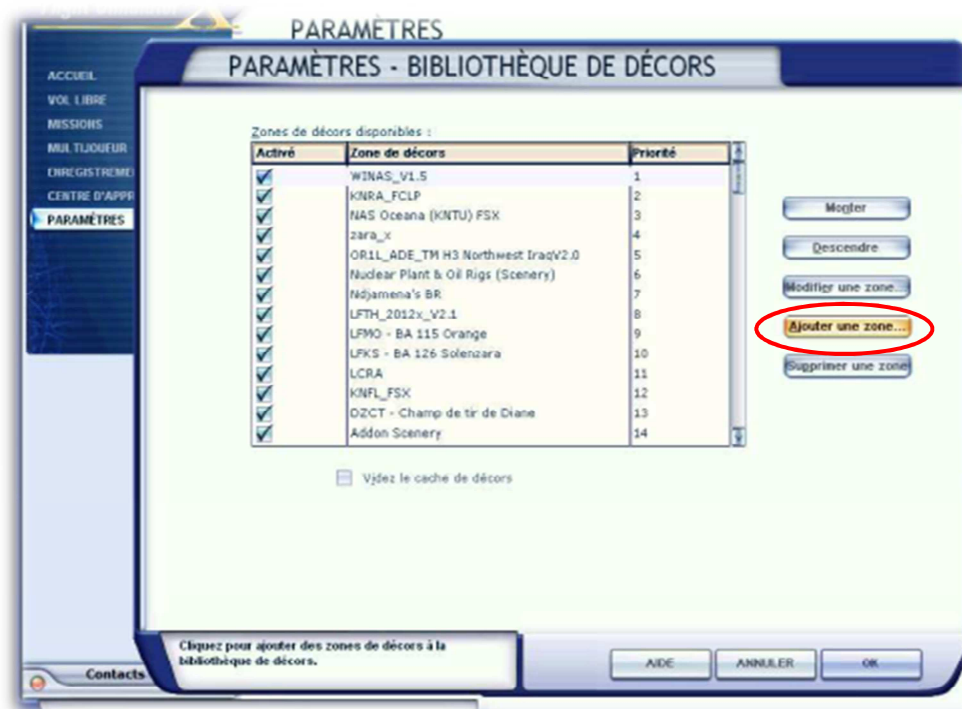


Ouvrir FSX - PARAMÈTRES - BIBLIOTHÈQUE DE DÉCORS

Clic sur **Ajouter une zone...**

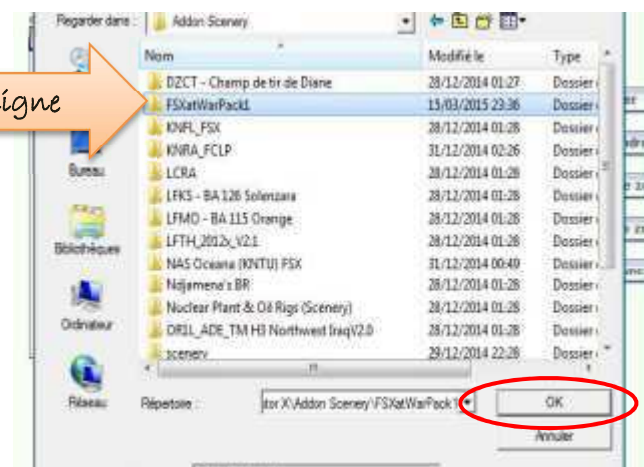
Et la fenêtre ci-dessous s'ouvre par-dessus

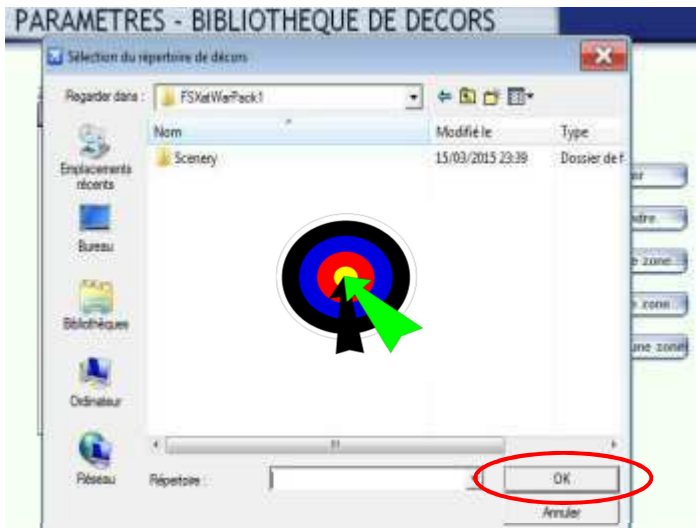
Clic sur **Addon Scenery**



Le fichier apparaît - clic sur la ligne

Puis sur **OK**



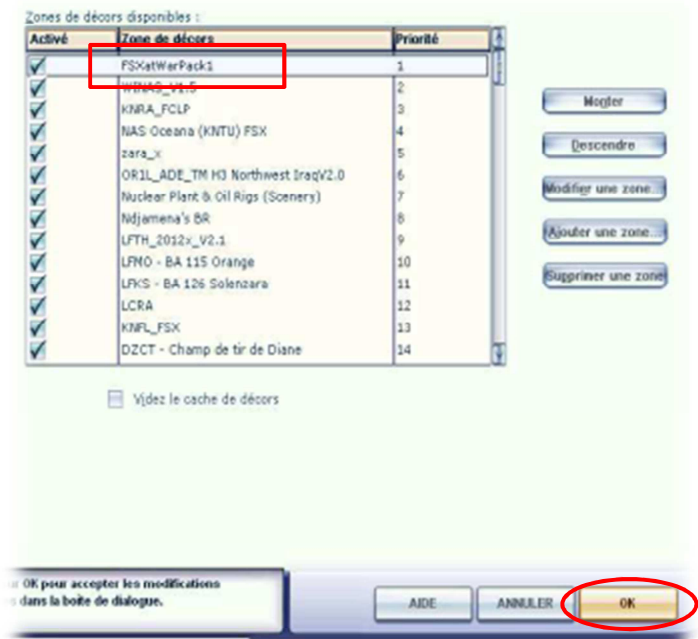


Cette fenêtre apparaît :

- clic dans le blanc
- clic sur OK

Nouvelle et dernière fenêtre qui apparaît pour cette séquence de Déclaration de Scènes :

- clic sur OK
- attendre la fin de la Barre de Téléchargement et le retour à la page PARAMÈTRES
- fermer FSX



Vous pouvez maintenant lancer le CCP
BIENVENUE A BORD !



FSX@MAR

CARRIER

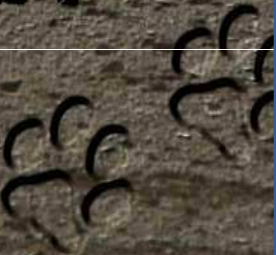
CONFIDENTIAL

AND CONVOY

PLANNING

Stand-alone tool - powered by Motus

FRANÇAIS

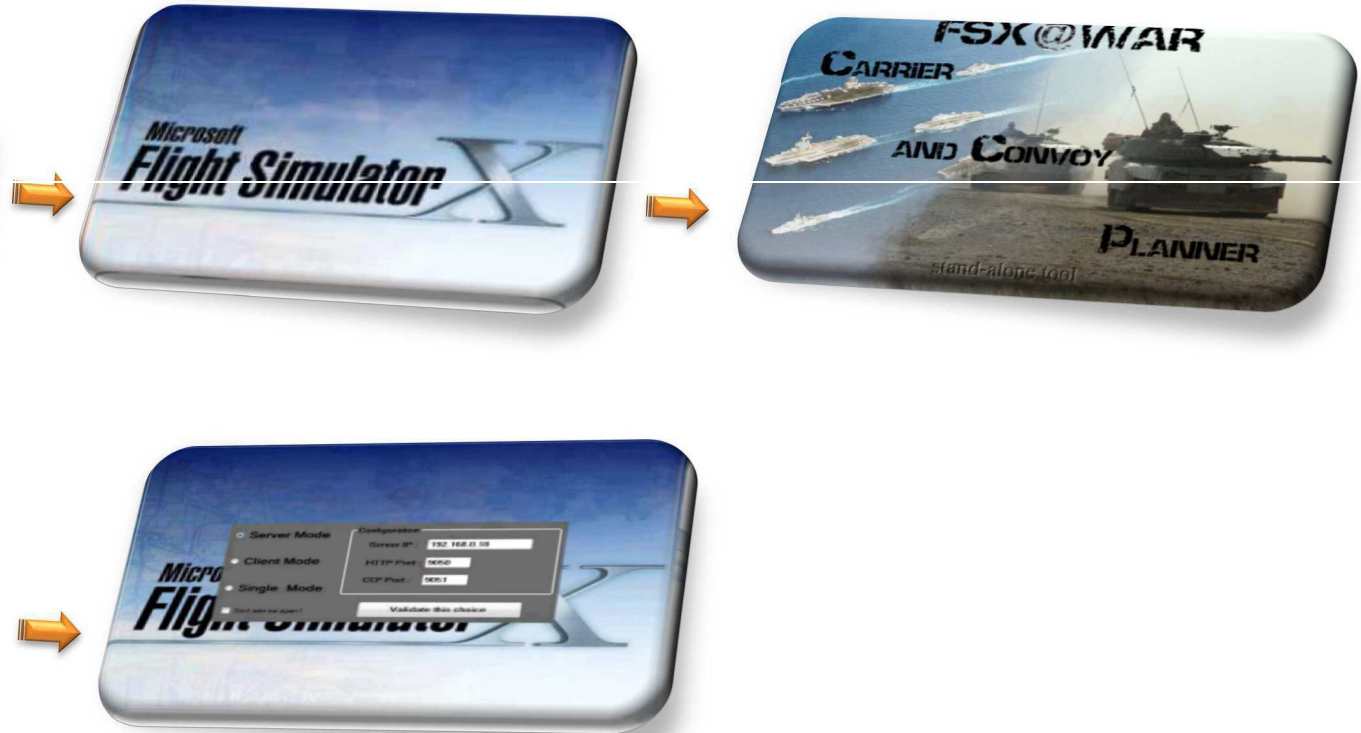
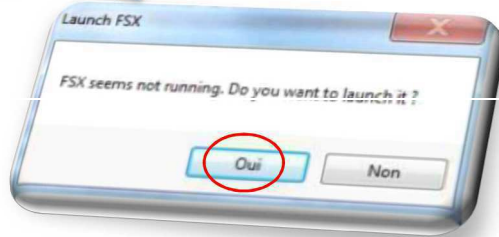


Bienvenue dans le monde du
Carrier & Convoy Planner

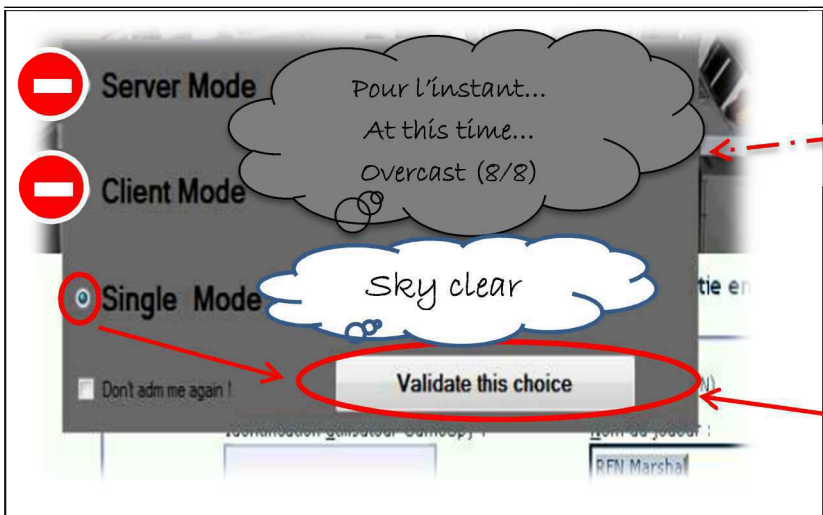
Vous lancez CCP, soit en passant par Program Files (x86) puis CCP et en cliquant sur la ligne de l'application ou directement sur le raccourci placé sur votre Bureau



Vous obtenez cette fenêtre qui vous propose de lancer FSX



Multiplayer functions are not operational at this time
Les fonctions Multi-joueur ne sont pas opérationnelles pour l'instant



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

- 1/ vous entrez dans le monde « Vol Libre ».
- 2/ Vous évoluerez seul avec à votre disposition toutes les options de créations de Convois Maritimes et /ou Terrestres

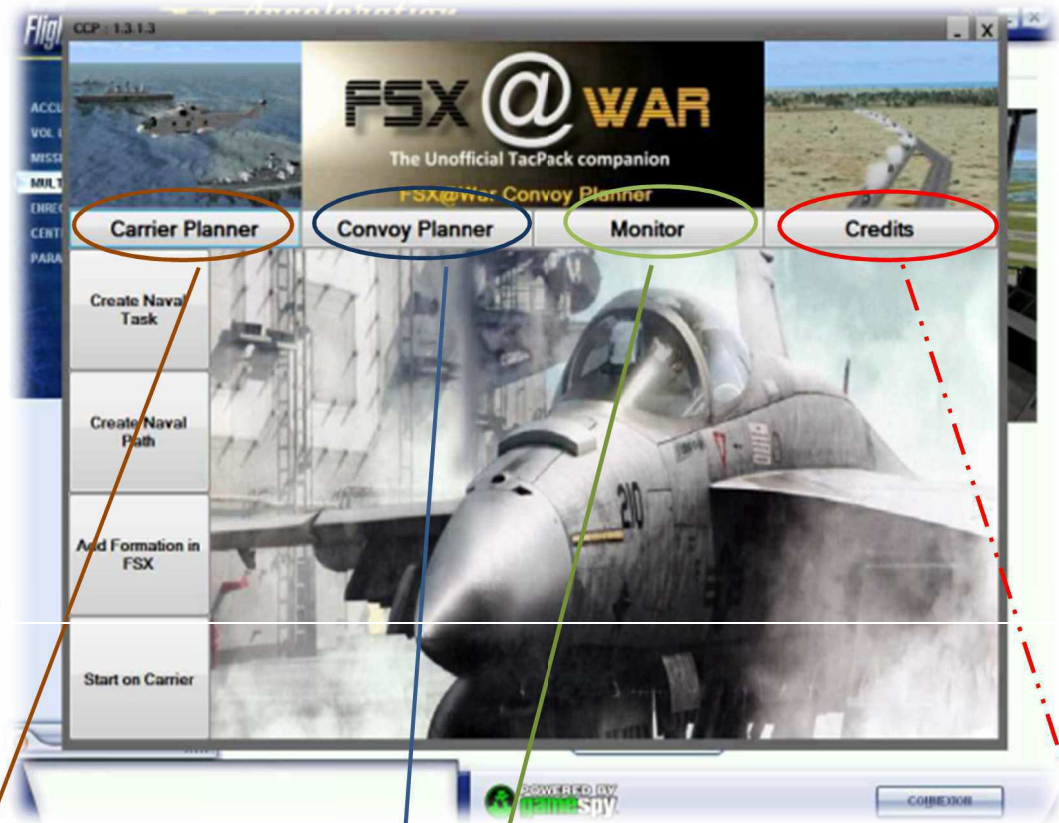
Après validation vous obtiendrez cette fenêtre qui cachera la fenêtre FSX jusqu'à son ouverture sur la page des choix. Vous n'en verrez alors que les bordures de surdimension car elle restera en second plan



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

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

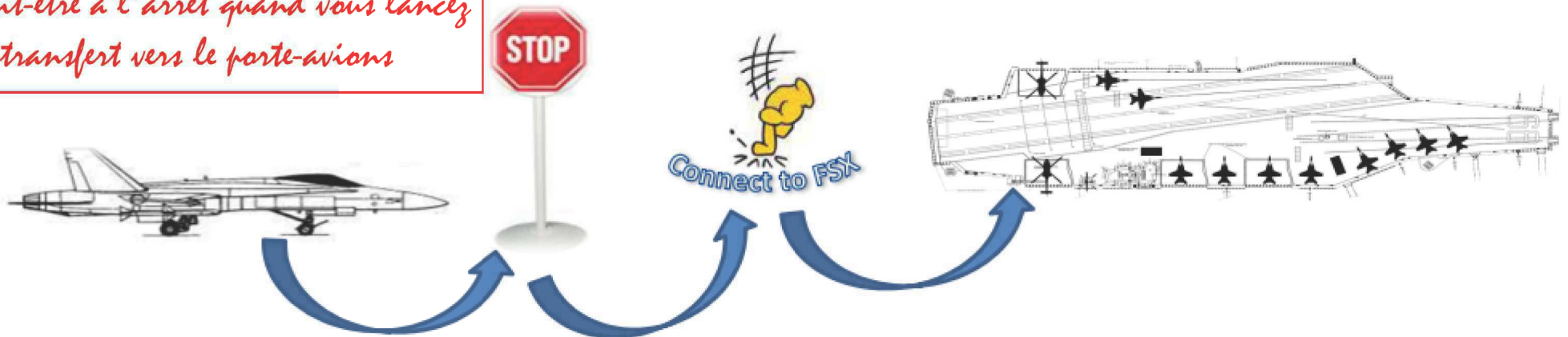


Vous allez créer un ou plusieurs véhicules que vous disposerez en fonction de vos choix stratégiques

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**

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



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



Cliquez ici

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

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 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

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

On the right side, there are buttons for 'Load Boats Pattern', 'Save Boats Pattern' (circled in red), 'Define Position' (circled in red), 'Default Speed' (set to 28, circled in red), and 'Quit'. A 'Select' button is also circled in red.

6

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

1

Déterminer la vitesse de croisière maxi 35 kts

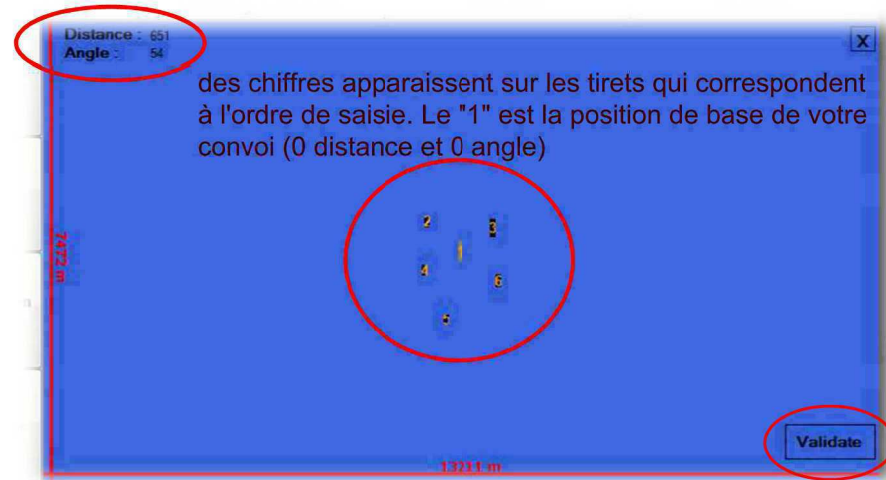
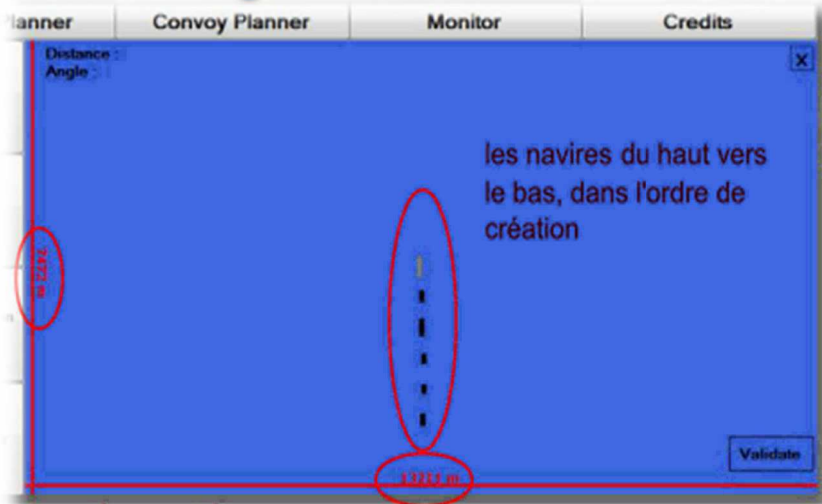
5

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_OganetteBoat_02_Sm

USNS_PATUXENT

Formation

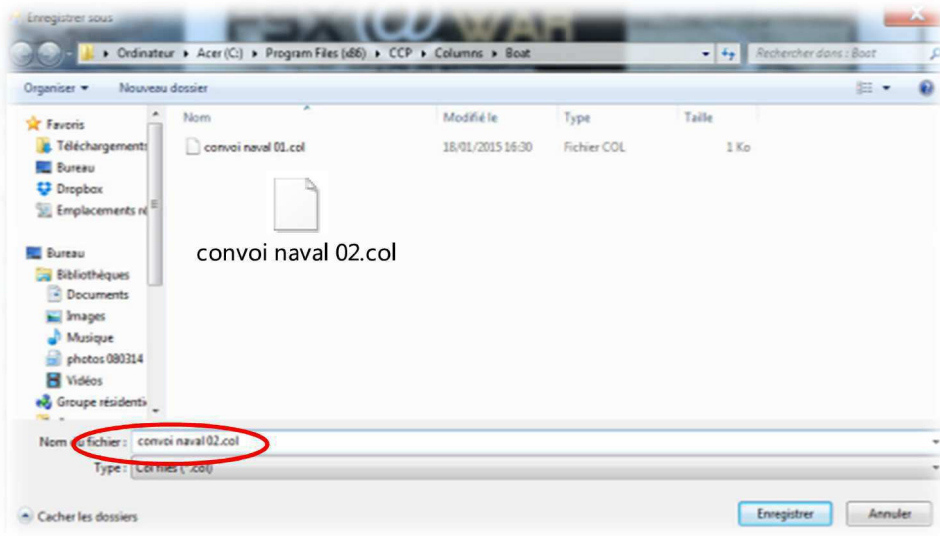
ID	Vehicle	Distance	Angle	Speed
1	CVN68_1	0	0	28
2	ship_cranes_sm	747	309	28
3	Super_tanker_sm	599	52	28
4	VEH_cruiser01	697	242	28
5	VEH_destroyer01	1138	194	28
6	USNS_PATUXENT	744	131	28

Default Speed: 28

Buttons: Load Boats Pattern, Save Boats Pattern, Define Position, Quit

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

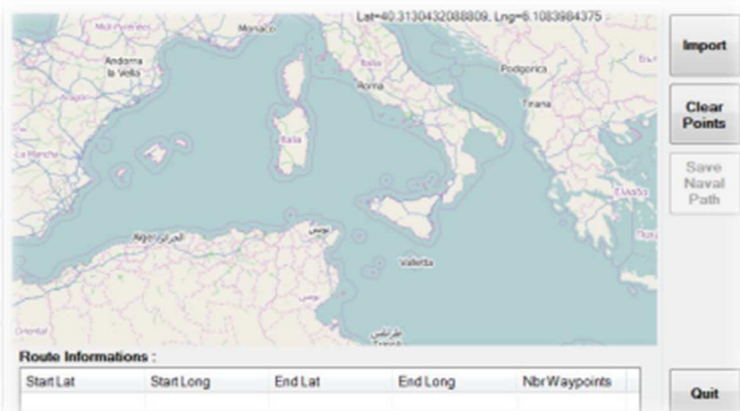


Vous enregistrez le fichier de votre création. Si la manœuvre est correcte, la page suivante du CCP apparaît. C'est la page « Menu Général » de la création Convoi Naval. Vous allez maintenant créer la route maritime que devra suivre votre Convoi

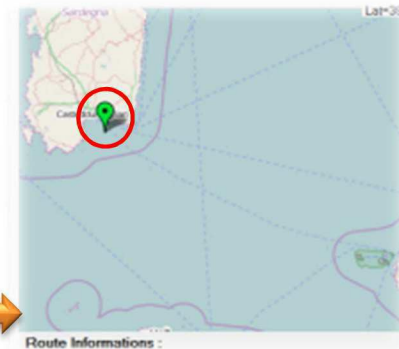




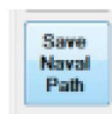
En cliquant sur ce bouton, vous accédez à la page suivante qui vous présente la **carte du monde**. Vous la faites défiler horizontalement ou verticalement en faisant un clic gauche dessus, que vous maintenez en déplaçant la souris bloquée sur le **symbole** .



Avec la molette de la souris, vous **zoomez ou dézoomez** la carte pour rechercher avec précision le point géographique de départ du convoi. Désignez-le avec la flèche de votre souris et faites **un clic droit**. Le **symbole vert** de ce point se matérialise sur l'endroit 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**

Add Formation in FSX

Cliquez sur ce bouton



1

1^{er} ligne : vous choisissez le **Convoi naval**
2^{ème} 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 GMT (ou UTC ou Zoulou) de FSX** quand vous le lancerez

Heure GMT ou UTC ou Zoulou = heure locale d'hiver - 1 heure **ou** heure locale d'été - 2 heures

ATTENTION : si vous utilisez l'option « Start an Carrier », vous apparaîtrez d'entrée sur la Base Aérienne mentionnée sur la page « **Multijoueur - Case 2 - Emplacement actuel** » de FSX. Le transfert PA doit-être lancé **impérativement** sous un délai supérieur à 5 minutes par rapport à l'heure programmée dans CCP pour le départ du Convoi, par un clic sur le bouton « **Connect to FSX** »

Page suivante



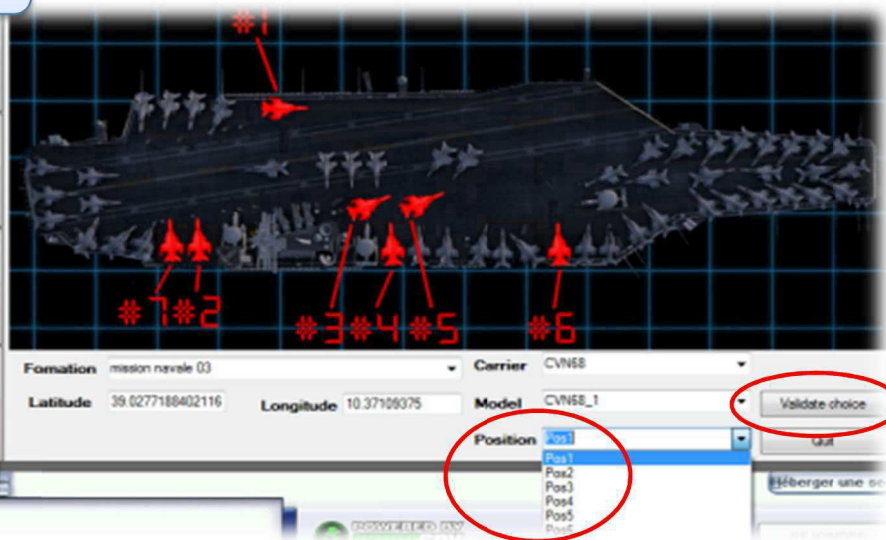
Ce choix, qui est une option facultative, vous offre la possibilité de transférer votre avion sur le Porte-avions choisi, avant le décollage, sur une place de Parking sélectionnée (sur le pont). Il est impératif de bien coordonner les données du Start Time (cf. point 3 page précédente) avec l'heure qui 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			
Start on Carrier	Formation: mission navale 03	Carrier: CVNS	
	Latitude: 39.0277188402116	Longitude: 10.37109375	Model: CVN68_1
		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 Convoï Terrestre » « Convoï Planner »



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

1/ La création du Convoï

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

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

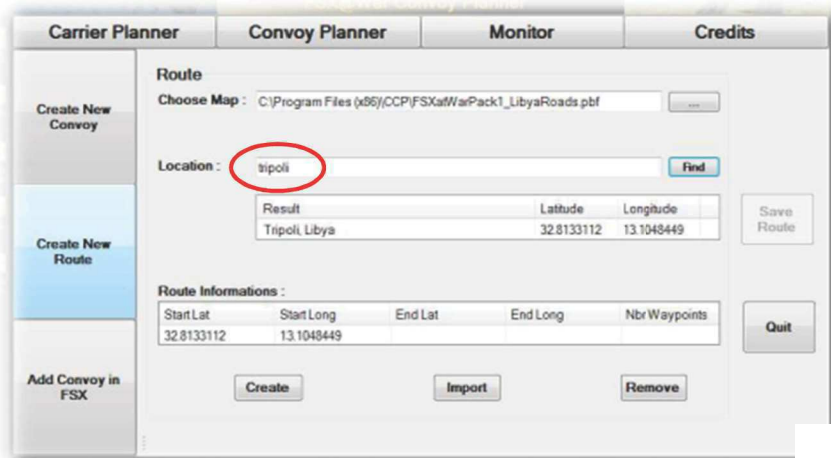


Le principe de saisie et d'enregistrement pour cette « phase 2 » est identique à celui de la « Phase 1 » pour le

Point 1/ la Création du Convoï

et pour l'enregistrement de l'ensemble Convoï/Itinéraire et son transfert dans FSX intervenant après le Point 2/

Seul le Point 2/ sera détaillé page suivante (13)

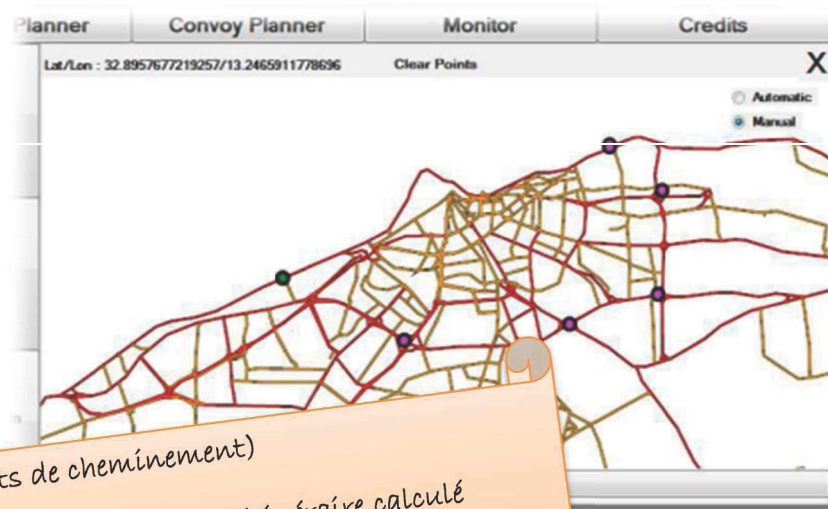
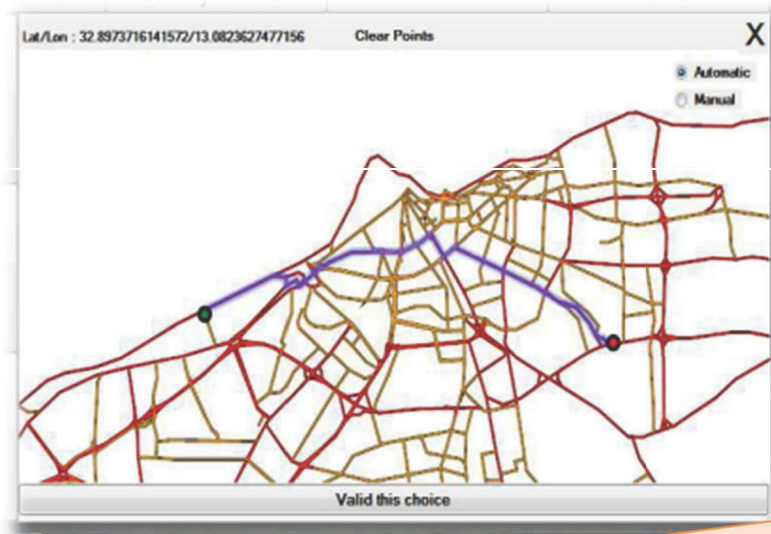


1/ « Choose Map » : dans la bibliothèque CCP, vous choisissez le Pays dans lequel se situe le théâtre d'opérations

2/ « Location » : vous mentionnez la ville autour de laquelle vous le visualiserez en détail, avec options déroulement carte, zoomage et dézoomage

3/ vous cliquez sur le bouton « Create »

POUR PLUS DE PRÉCISION, VOIR LES 2 PAGES EN ANNEXE (PAGES 16 ET 17)



2 Options possibles : (clic droit sur la carte pour générer les points de cheminement)

1/ Automatic : 1 point de départ et 1 d'arrivée + des points intermédiaires si vous le souhaitez : l'itinéraire calculé automatiquement s'affiche, vous lui donnez un nom et vous l'enregistrez

2/ Manual : vous composez l'itinéraire point par point. Le cheminement se fera dans l'ordre des saisies

puis nom et enregistrement

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 FSX

La page ci-contre apparaît. vos créations sont là sous forme de ligne (1 par création) : vérifiez les données de saisie

1/ l'option **Start on the carrier** est bien cochée. Vous pouvez conserver ou désactiver cette Option si vous le souhaitez

2/ tout est vérifié, vous êtes prêt à entrer dans FSX

3/ ne fermez pas cette page, mais réduisez la (Option A) ou cliquez sur le bouton « Connect to fsx » (Option B)

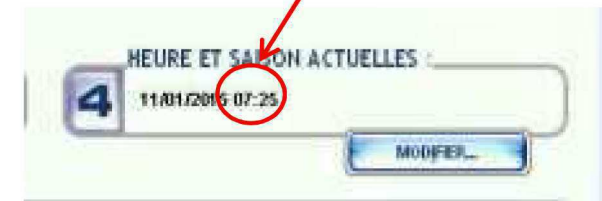
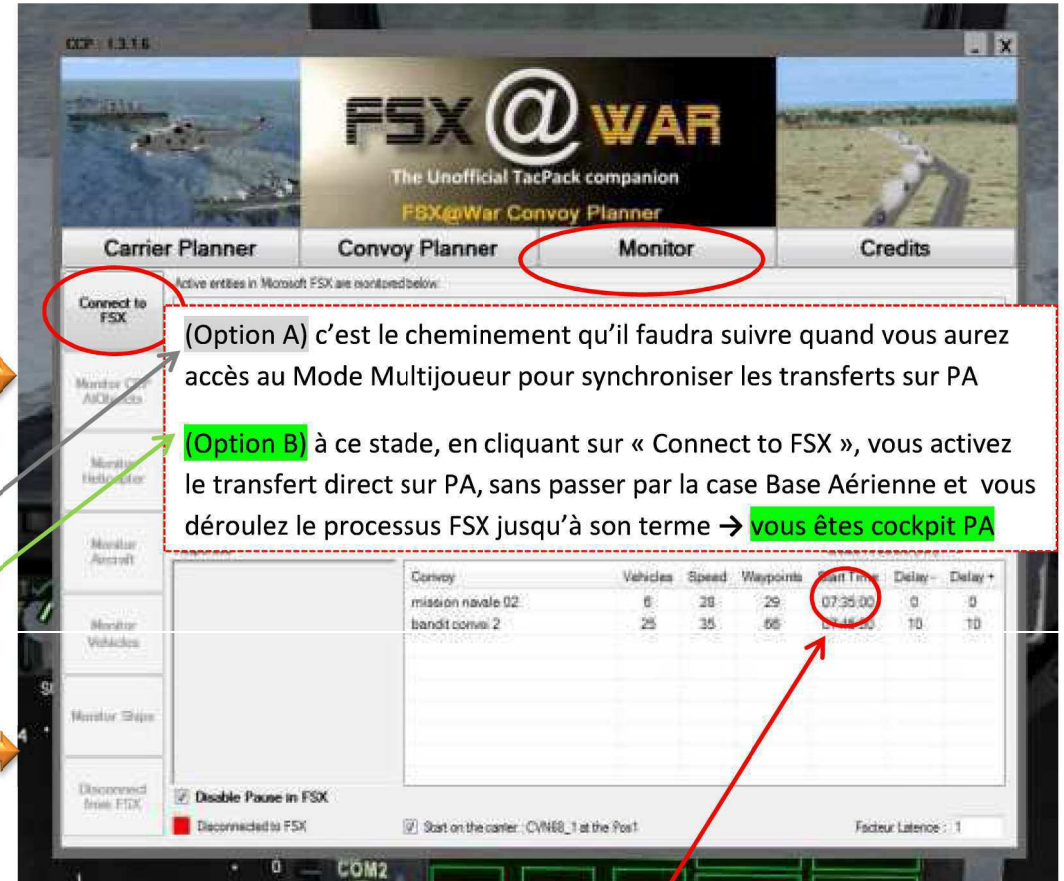
4/.....poursuivez votre progression dans FSX, jusqu'à ce que votre avion apparaisse sur la Base Aérienne sélectionnée : vous êtes « cockpit terrain »

(ATTENTION au timing CCP/FSX : cf. page 10)

5/ reportez-vous de nouveau sur la page CCP ci-contre

6/ cliquez sur le bouton « Connect to FSX » si Option A

(ATTENTION au timing CCP/FSX : cf. page 10) Sur l'exemple présenté, il y a 10 minutes de marge temps entre l'heure d'entrée dans FSX et l'heure de départ programmée pour le convoi naval



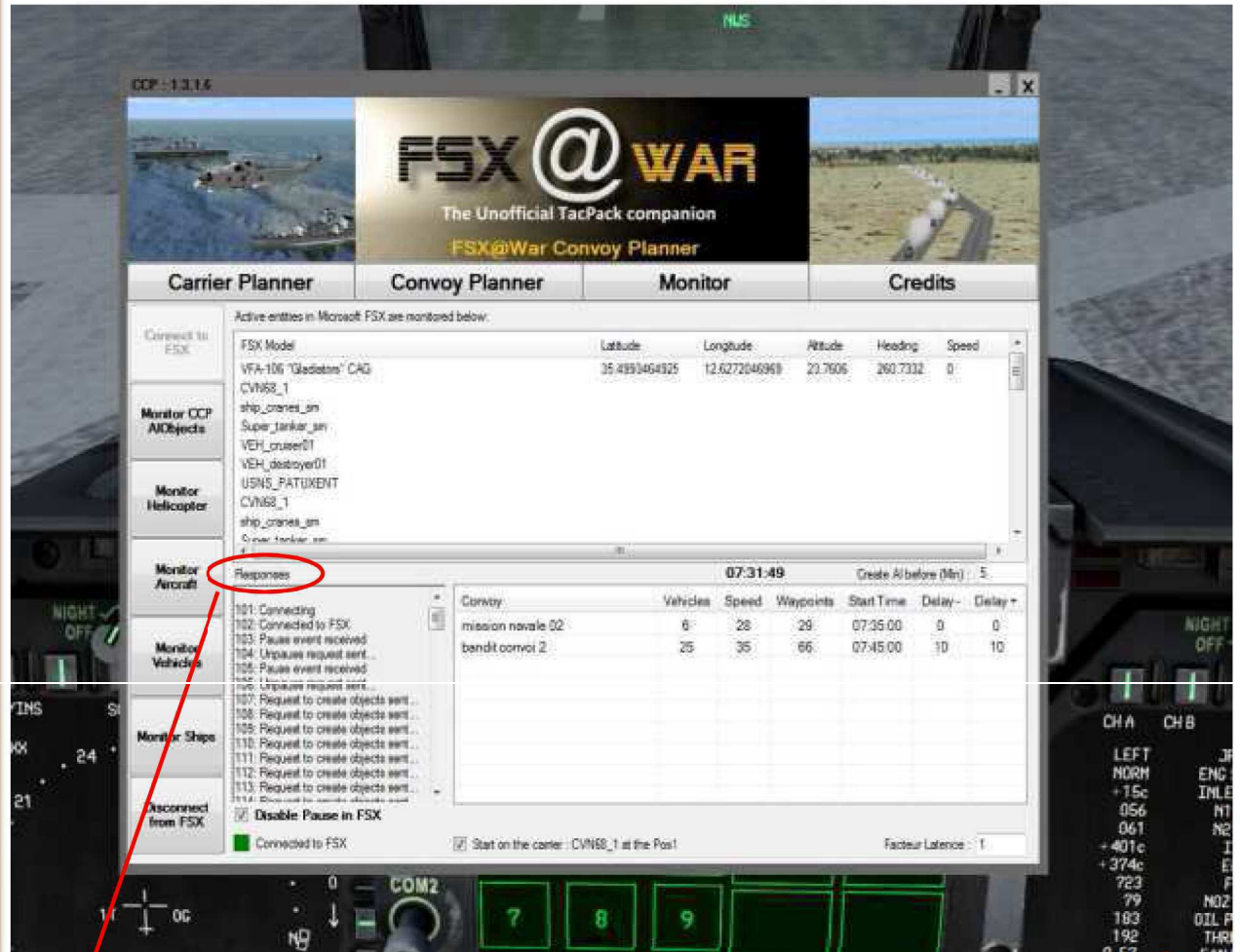
1/ le témoin de Connexion à FSX qui était rouge avec la mention **Not connected** passe au vert avec la mention **Connected to FSX**

2/ en haut à gauche, le bouton **Connect to FSX** est grisé. Son pendant, tout en bas le bouton **Disconnect from FSX** est activable (pour une déconnexion temporaire ou définitive entre CCP et FSX)

3/ si vous aviez activé l'option « Start on carrier », vous vous retrouverez sur le PA à l'emplacement Parking retenu, sinon vous restez sur l'emplacement d'apparition de votre avion dans FSX

4/ les convois sont créés. Ils démarreront aux heures programmées. Dans la colonne « Start Time » s'inscrira « Started » à la place de l'heure

5/ cliquez sur le bouton « **Monitor CCP AIOjects** » tous les paramètres de vos convois s'afficheront dans la grande fenêtre



La ligne « Responses » affiche l'heure, qui est synchronisée avec celle mentionnée sur vos instruments dans votre cockpit

Convois	Vehicles	Speed	Waypoints	Start Time	Delay	Delay +
convol naval 01	6	28	29	Started	0	0
bandit convoi 2	25	35	66	07:45:00	10	10

Réduisez la fenêtre CCP - Vous êtes dans FSX - les Convois sont une réalité

A VOUS DE JOUER : VOTRE MISSION DEBUTE ICI !

Cette Annexe à la **Documentation Générale** concerne **uniquement la page Convoy Planner** et l'onglet **Create New Route** et pour les 2 Modes : **Server** et **Single**

Vous avez créé votre (ou vos) Convoi(s) Maritime(s) et vous voulez maintenant créer un Convoi Terrestre :

- Cliquez sur **Convoy Planner** → nouvelle page
- Cliquez sur **Create New Route** → cette page apparaît
- 1^{ère} ligne **Route Choose Map** → cliquez sur le **Browser** pour récupérer le fichier présent dans CCP



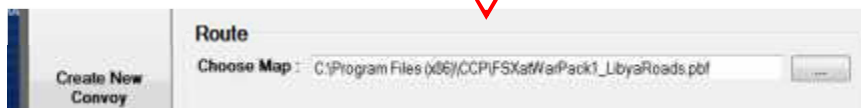
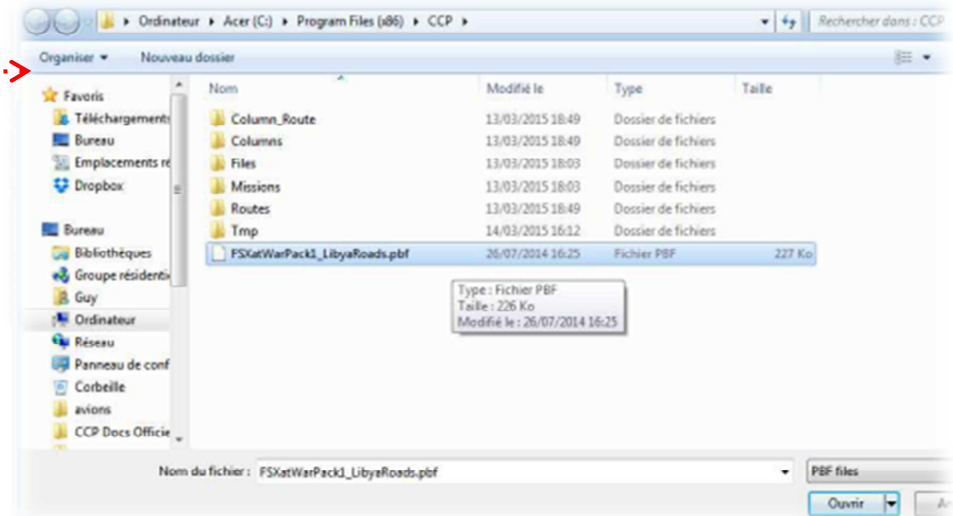
A

Cette page apparaît.

Sélectionner le fichier :

C:\Program Files (x86)\CCP\FsxatWarPack1_LibyaRoads.pbf

Cliquez sur **Ouvrir** – retour à la page CCP et la ligne est inscrite

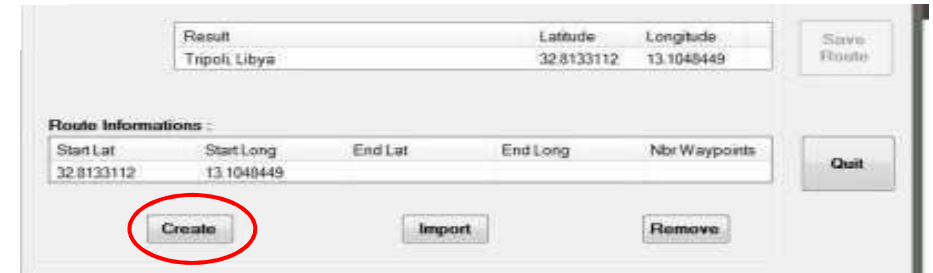


Vous devez maintenant renseigner le Lieu (Location) qui est une Ville ou un Aéroport de Libye, sur laquelle la carte sera centrée (Tripoli - Zliten - Benghazi - Sirte - Mitiga - etc, ect)

Clique sur **Find** → les 2 lignes du bas se remplissent avec les coordonnées géographiques - Cliquez sur **Create**



Location : Tripoli **Find**



Result	Latitude	Longitude
Tripoli Libya	32.8133112	13.1048449

Route Information :

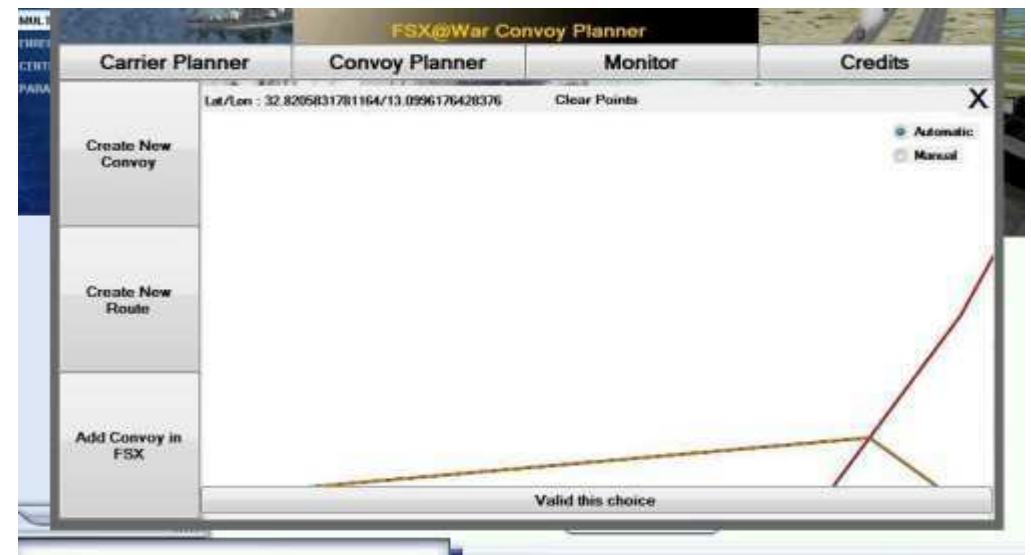
Start Lat	Start Long	End Lat	End Long	Nbr Waypoints
32.8133112	13.1048449			

Create Import Remove Save Route Quit

La Carte schématique apparaît.

Clique une fois dans le blanc → vous avez la main sur la carte :

- Mouvement possible dans les 4 directions
- Zoom avant pour voir le détail des routes autour de la zone (Location) choisie



Parvenu à ce stade de programmation, vous reprenez la progression de la Documentation Générale