

7.5 OUTILS DE NAVIGATION



En bas à droite de l'écran se trouvent les icônes des outils de navigations. Ces outils influent sur les objets liés au bateau actif. En utilisant ces icônes, vous pouvez activer ces fonctions. Les 5 icônes sont : *Amarrage*, *Caméra*, *Feux de navigation*, *Déploiement* et *Canons à eau*.

7.5.1 Amarrage

Un bateau peut être connecté par différents types d'amarres. Utilisez ce bouton pour vous amarrer ou mouiller l'ancre.

En cliquant sur l'icône d'amarrage, trois nouvelles icônes apparaissent : amarres, remorques et ancre.

- Cliquer sur l'icône d'amarrage fait apparaître des sphères jaunes sur les différents points, sur lesquels il est possible de frapper une amarre sur le bateau
- L'icône de remorque fait apparaître des sphères vertes, représentant les points sur lesquels il est possible de passer une remorque (si le bateau en dispose)
- L'icône d'Ancre fait apparaître une sphère bleue à l'avant du bateau. Cliquer sur celle-ci permet de jeter l'ancre (ce qui peut s'avérer dangereux à pleine vitesse !)



Points d'amarrage identifiés par des sphères jaunes



Points de remorquage identifiés par des sphères vertes



Points d'ancrage identifiés par des sphères bleues à l'étrave

Dès qu'une amarre, une remorque ou une ancre est en place, des croix rouges sont affichées à ses extrémités, permettant de la larguer.

7.5.2 Caméras

Permet de basculer entre les différentes caméras du bateau sélectionné, par exemple une caméra timonerie et une caméra extérieure. Tous les bateaux n'ont pas les mêmes caméras.

Le point de vue standard est la vue externe (orbite), qui par défaut flotte dans l'air derrière le bateau. En





Vue extérieure orbite : vous permettant de tourner autour du bateau que vous manœuvrez.

Vue Timonerie : qui vous place dans la timonerie du bateau actif.

Mode déplacement libre : qui vous permet d'explorer intégralement le bateau actif.

utilisant la molette de la souris, vous pouvez augmenter ou réduire le zoom sur le bateau. En enfonçant le bouton droit de la souris et en déplaçant la souris vers la gauche ou la droite, vous pouvez changer l'angle de la caméra par rapport au bateau. Il existe deux autres points de vue : la vue timonerie et le mode de déplacement libre.

Dans le mode déplacement libre ou timonerie, lorsque l'interface des éléments de contrôles est masquée, vous pouvez toujours intervenir sur les commandes du bâtiment en actionnant celles-ci depuis la timonerie.

En mode déplacement libre, vous pouvez vous déplacer en utilisant les touches du clavier et la souris. De la même manière que dans les autres modes, vous pouvez utiliser la souris avec un cliquer-déplacer sur le bouton droit pour changer l'orientation de la vue et du déplacement. En déplacement vers l'avant, vous pouvez accélérer le déplacement (courir) en pressant également la touche Majuscule.

A tout moment, vous pouvez afficher ou masquer la surimpression de l'interface utilisateur avec la touche Tab. Masquer cette interface semble plus approprié en mode de vue timonerie ou déplacement libre.

Note: En vue timonerie ou déplacement libre, les jumelles peuvent être utilisées. Utilisez la molette de défilement de votre souris pour augmenter ou réduire le zoom et activer/ désactiver le mode jumelles.

7.5.3 Feux de navigation

Tous les bateaux disposent de feux de navigation. Ces feux sont utilisés pour indiquer votre position, votre cap et votre action actuelle. Vous pouvez changer de mode pour clarifier l'état de votre bateau.

Les réglages suivants peuvent être utilisés pour les feux de navigation :

1. Feux éteints
2. Echoué
3. En action de remorquage
4. En action de pilote
5. En action de poussée
6. Au moullage
7. Amarré
8. En route



7.5.4 Déploiement

Certains bateaux emportent des canots déployables (canots de sauvetages par exemple). Ces canots peuvent être mis à l'eau, et devenir des bateaux actifs pilotables par le joueur.

Après déploiement, vous pouvez passer d'un bateau à l'autre (bateau mère et annexe).

Pour réembarquer une annexe, assurez-vous que celle-ci soit à la portée du bateau mère. Sélectionnez celui-ci comme bateau actif, et cliquez sur l'icône de déploiement.



7.5.5 Canons à eau

Les canons à eau permettent de nouveaux défis dans différentes missions, comme les missions Greenpeace ou des missions de sauvetage. Les canons à eau peuvent être utilisés pour éteindre un feu sur d'autres bateaux ou sur des plateformes pétrolières. Il suffit pour cela de viser l'incendie et de l'arroser avec suffisamment d'eau pour l'éteindre.

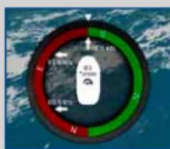
Certains bateaux sont équipés de canons à eau. Ceux-ci peuvent être utilisés depuis n'importe quel point de vue et contrôlés avec le clavier et la souris. Ces canons peuvent être allumés ou éteints, pivoter et rester verrouillés dans la position dans laquelle le joueur l'a laissé. Cela permet au joueur de manœuvrer le bateau, tout en continuant à pulvériser l'eau.



Touches utilisées pour manœuvrer le canon à eau : Y=haut, G=gauche, H=bas, J=droite

7.6 INDICATEUR DE NAVIGATION

La fenêtre de l'indicateur de navigation affiche l'état actuel du bateau. C'est une vue simplifiée des forces auxquelles est soumis le bâtiment, et de leur résultante en terme de déplacement sur celui-ci. Les éléments représentant ces forces sont :



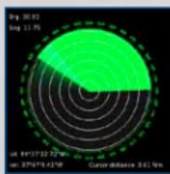
- Vitesse de rotation
- Vitesses latérales et longitudinales (avant/arrière)
- Puissance et orientation des moteurs
- Angles de barres
- Vitesse et force du vent
- Nord géographique (N)
- COG: Course over ground (cap par rapport au fond)
- SOG: Speed over ground (vitesse par rapport au fond)
- DTW: Distance to waypoint (Distance jusqu'au prochain waypoint)
- CTW: Course to waypoint (cap à suivre pour atteindre directement le prochain waypoint)

Les paramètres de l'indicateur de navigation peuvent être modifiés avec les icônes :

- Affichage Nord en haut
- Afficher le compas
- Afficher l'indicateur de prochain waypoint

7.7 RADAR

Un radar est principalement utilisé pour l'orientation et pour la navigation en visibilité réduite (par exemple dans la brume). Il émet des ondes radio pour permettre de visualiser les environs du bateau qui en est pourvu. Il émet ces signaux radio puis génère une visualisation en calculant les signaux réfléchis et le temps de retour de ces échos.



7.7.1 Paramètres du Radar

- Le réglage « Nord en haut » change l'orientation de l'affichage pour représenter le nord en haut.
- Les mires de portée affichent des cercles concentriques au centre desquels se trouve la position du bateau. Ils sont utilisés pour donner une indication rapide de la distance d'un écho par rapport au bateau.

7.8 LA CARTE

La carte a une option permettant de l'orienter par rapport au cap du bateau, comme

sur un système de navigation automobile, dont la carte pivote autour de la voiture qui reste fixée au centre. En général, les cartes marines sont orientées Nord-Sud (Nord en haut), et l'icône représentant le bateau pivote pour refléter la direction de déplacement de celui-ci, en fonction du cap relevé par son compas.



Vous pouvez augmenter ou réduire le zoom sur la carte avec la molette de défilement de la souris.

Une couleur bleue sur la carte indique une zone d'eaux peu profondes. La profondeur à partir de laquelle la carte affiche une couleur blanche (eaux profondes) diffère selon la zone de navigation, en fonction des cartes marines commerciales réelles de la zone : 10 mètres pour certaines, 20 pour d'autres.

Les zones grises ou jaunes indiquent la terre ferme, les zones blanches ou bleues l'eau. Les chiffres indiquent la profondeur d'eau en mètres.

Le centre de la carte indique la position du bateau actif du joueur. La ligne droite représente le déplacement ou l'orientation du bateau. Dans les missions avec plusieurs bateaux actifs pour le joueur, le fait de cliquer sur l'icône d'un autre bateau recentre la carte sur le bateau nouvellement actif.

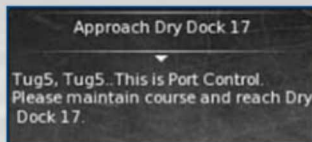
Les autres bateaux, qu'ils soient en déplacement ou à quai, sont représentés par des icônes représentant un bateau, bleu dans le cas d'un bateau faisant route, noir dans le cas d'un bateau à l'arrêt. Dans la pratique, la carte fait donc également office de radar, particulièrement utile par faible visibilité (dans la brume).

Note: La carte offre une option permettant d'afficher ou masquer des objets spécifiques, par exemple les autres navires ou les bouées

7.9 OBJECTIFS

La fenêtre des objectifs affiche votre objectif actuel. Cet objectif est une tâche qui doit être réalisée pour accomplir la mission. Vous pouvez avoir plusieurs objectifs en même temps, et recevoir de nouveaux objectifs après que vous en avez réalisé un.

Par défaut, un objectif est juste représenté par son titre, pour plus d'informations cliquez sur le petit triangle en dessous.



Lorsqu'un objectif est rempli, une marque s'affiche sur la droite de la fenêtre d'objectifs.