

SILENT SERVICE IITM

SUPPLÉMENT TECHNIQUE
pour Atari ST

Contenu

Votre *Silent Service II* doit contenir un manuel, le présent supplément technique, le(s) cache(s) de clavier, une carte de l'ouest du Pacifique, deux disquettes et une carte d'enregistrement.

Equipement requis

Ordinateur : Cette simulation nécessite un Atari ST avec au moins 1 Mo de RAM.

Commandes : Silent Service II fonctionne parfaitement avec le clavier seul. La version ST n'accepte ni joystick ni souris.

Ecran : La simulation exige un moniteur couleur.

Unités de disquettes : Silent Service II peut s'exécuter à partir des disquettes originales de 3,5". Cependant, il fonctionne de façon optimale s'il est installé sur le disque dur.

Installation sur le disque dur

Amorcez votre disque dur comme de coutume et insérez la disquette A de *Silent Service II*. Ouvrez cette disquette et faites un double-clic sur l'icône "INSTALL.PRГ". Suivez les instructions de l'écran. Un dossier nommé "SSII" sera créé sur votre disque dur et contiendra tous les fichiers nécessaires.

Lancement de Silent Service II

Mise en route

Disquette : Insérez la disquette A. Mettez l'ordinateur sous tension : vous voyez apparaître l'écran de bureau GEM. Faites un double-clic sur l'icône "GAMNE.PRG". Suivez les invites de l'écran qui vous disent de changer de disquettes.

Disque dur : Amorcez votre disque dur comme de coutume. Ouvrez le dossier "SSII" et faites un double-clic sur l'icône "GAME.PRG".

Sauvegarde des jeux

Disque dur : Vos jeux seront sauvegardés dans le dossier qui contient *Silent Service II*.

Disquette : Vos jeux seront sauvegardés sur vos disquettes de jeux. Vous n'avez pas besoin de disquette de sauvegarde supplémentaire.

Répétition

Il n'y a pas de fonction de répétition dans la version Atari ST. A la place, la mémoire limitée du système a été utilisée pour de nombreux navires ennemis différents et le livre de bord détaillé. Nous avons pensé qu'un livre de bord détaillé des batailles passées était préférable à la répétition. Nous nous excusons auprès de ceux qui attendaient cette fonction.

Difficultés d'opération et problèmes de chargement

Les ultimes remarques concernant ce programmes, les ajouts, révisions, etc. se trouvent sur la disquette B, dans un fichier ASCII nommé "READ.ME" (lisez-moi). Pour lire ce fichier, faites un double-clic sur son icône.

Dans la grande majorité des cas les problèmes de chargement ne proviennent pas d'un défaut de logiciel, mais plutôt d'une procédure de chargement incorrecte ou d'un défaut du matériel.

Veuillez vous assurer que vous avez bien suivi les instructions de chargement. La plupart des pannes de matériel sont dues à un mauvais alignement des têtes de lecture dans l'unité de disquettes. Vous pouvez détecter de tels défauts en chargeant le jeu sur un autre ordinateur. (Utilisez la machine d'un ami ou demandez à votre fournisseur de logiciels de tester votre jeu.)

Il se peut aussi qu'un virus provenant d'un autre logiciel se soit introduit dans votre matériel. Les copies de jeux piratées sont une source extrêmement courante de virus. Il est donc préférable d'avoir son propre logiciel original.

Dans l'éventualité peu probable d'un défaut de logiciel, retournez le coffret complet accompagné de la preuve d'achat à votre point de vente. MicroProse regrette de ne pouvoir procéder au remplacement de produits qui n'ont pas été achetés directement auprès de ses services.

Si vous rencontrez des difficultés lors du chargement de Silent Service II ou avez besoin d'assistance lors du déroulement de la simulation, appelez MicroProse au 19.44.666.504399, du lundi au vendredi et de 9h00 à 17h00. Munissez-vous d'un papier et d'un crayon lors de votre appel.

Commandes

A propos des claviers : lorsque vous avez besoin de maintenir la touche "Alt" ou "Shift" (majuscule) enfoncée en combinaison avec une autre touche, veuillez à appuyez d'abord sur la touche "Alt" ou "Shift", maintenez cette touche enfoncée en appuyant sur l'autre touche, puis relâchez enfin "Alt" ou "Shift". Si vous ne procédez pas ainsi vous risquez d'obtenir une lecture de clavier irrégulière.

Options de démarrage et de fin

<i>Action</i>	<i>avec clavier</i>	<i>remarques</i>
Déplacer curseur	touches curseur	-
Sélectionner	touche Return	-
Plus d'options	touche Return	-
Effacer Hall de la gloire	c	seulement sur écran Hall de la gloire

Commandes patrouille de guerre

Elles ne s'appliquent qu'aux scénarios patrouilles et missions et ne s'activent que sur la grande carte du Pacifique.

<i>Action</i>	<i>avec clavier</i>	<i>remarques</i>
Carte Océan Pacifique	F1	-
Jauges	F5	-
Rapport dégâts	F6	-
Journal capitaine	F7	-
Aller vers le nord	8 (pavé numérique)	déplace le bateau vers le nord sur la carte du Pacifique
Aller vers le nord-est	9 (pavé numérique)	déplace le bateau vers le nord-est sur la carte du Pacifique
Aller vers l'est	6 (pavé numérique)	déplace le bateau vers l'est sur la carte du Pacifique
Aller vers le sud-est	3 (pavé numérique)	déplace le bateau vers le sud-est sur la carte du Pacifique
Aller vers le sud	2 (pavé numérique)	déplace le bateau vers le sud sur la carte du Pacifique
Aller vers le sud-ouest	1 (pavé numérique)	déplace le bateau vers le sud-ouest sur la carte du Pacifique
Aller vers l'ouest	4 (pavé numérique)	déplace le bateau vers l'ouest sur la carte du Pacifique
Aller vers le nord-ouest	7 (pavé numérique)	déplacer le bateau vers le nord-ouest sur la carte du Pacifique
Voir ports	p	montrer bases sous-marines et ports ennemis sur la carte
Message fin	touche Return	continuer avec patrouille de guerre
Entrer en contact	y	seulement lorsque le journal montre un contact
Refuser bataille	n	seulement lorsque le journal montre un contact
Messages On/Off	Alt-m	Active/désactive les messages concernant le déroulement de la guerre

Commandes de la bataille

Elles s'appliquent à toutes les batailles, y compris celles qui se déroulent pendant les patrouilles (war patrols) et les missions (war careers).

Vues

<i>Vue</i>	<i>avec clavier</i>	<i>remarques</i>
Cartes	F1	-
Surveillance pont	F2	seulement en surface
Périscopes	F3	seulement si le périscopes est élevé
Pont TBT	F4	seulement en surface
Jauges	F5	-
Rapport dégâts	F6	-
Journal capitaine	F7	-

Commande point d'observation

<i>Action</i>	<i>avec clavier</i>	<i>remarques</i>
Zoom avant	z	cartes, périscopes ou vues TBT
Zoom arrière	x	cartes, périscopes ou vues TBT
Tableau Info On/Off	v	active seulement la vue des cartes
Livre ID navire On/Off	b	vues cartes, surveillance pont, périscopes ou TBT
Recentrer carte	c	vue cartes seulement
Regarder à gauche	,	vues surveillance, périscopes ou TBT
Regarder rapidement à gauche	<	vues surveillance, périscopes ou TBT
Regarder à droite	.	vues surveillance, périscopes ou TBT
Regarder rapidement à droite	>	vues surveillance, périscopes ou TBT
Rotation vue de 180°	l	vues surveillance pont, périscopes ou TBT
Régler vue sur trajectoire	m	changement instantané vue "vers l'avant"
TDC On/Off	/	vue de la cible marquée

Les commandes de mouvement

<i>Action</i>	<i>avec clavier</i>	<i>remarques</i>
Bâbord (gauche)	curseur vers la gauche	possibilité d'utiliser pavé numérique
Virer à bâbord	shift + curseur vers la gauche	possibilité d'utiliser pavé numérique
Tribord	curseur vers la droite	possibilité d'utiliser pavé numérique (droit)
Virer à tribord	shift + curseur vers la droite	possibilité d'utiliser pavé numérique
Plonger	curseur vers le bas	possibilité d'utiliser pavé numérique

Plonger en catastrophe	shift + curseur vers le bas	possibilité d'utiliser pavé numérique
Remonter	curseur vers le haut	possibilité d'utiliser pavé numérique
Faire sauter tous les chars	shift + curseur vers le haut	possibilité d'utiliser pavé numérique
Droit & niveau	espace arrière	arrête les virages, les remontées en surface et les plongées
Profondeur de périscope	8	aller à 55' de profondeur
Positionner course sur vue	n	-
Avant de flanc (4 moteurs)	4	utiliser touches numériques (pas le pavé numérique)
Avant toute (3 moteurs)	3	utiliser touches numériques (pas le pavé numérique)
Avant moitié (2 moteurs)	2	utiliser touches numériques (pas le pavé numérique)
Avant lent (1 moteur)	1	utiliser touches numériques (pas le pavé numérique)
Arrêt complet (0 moteur)	5	utiliser touches numériques (pas le pavé numérique)
Arrière (-4 moteurs)	6	utiliser touches numériques (pas le pavé numérique)

Commandes de combat

<i>Action</i>	<i>avec clavier</i>	<i>remarques</i>
TDC On/Off	/	marquer la cible pour l'activer
Lancer torpille	return	Tubes lance-torpilles proue ou poupe selon orientation du sous-marin
Tirer au canon de pont	barre d'espacement	TDC doit être verrouillé sur cible
Périscope haut/bas	9	monter/rétracter le périscope
Canon haut (+)1°	=	élève le canon de pont de 1°
Canon bas (-)1°	-	abaisse le canon de pont de 1°
Torpille rapide/lente	0	Règle la vitesse et la portée de la torpille
Lancer débris	7	seulement pendant la bataille

Légende des couleurs sur les cartes de batailles

Les informations sur les cartes de batailles sont codées en couleur comme suit :

<i>Objet</i>	<i>Couleur</i>
Votre sous-marin	jaune, proue noire
Ennemi - contact visuel	blanc, proue noire
Ennemi – contact radar	gris, proue noire
Ennemi – contact sonar	noir, proue noire
Sillage (n'importe quel bateau)	bleu pâle
Eaux profondes	bleu foncé
Eaux peu profondes	bleu pâle

Commandes ordinateur

<i>Action</i>	<i>avec clavier</i>	<i>remarques</i>
Finir cette bataille	F8	pas disponible si ennemi trop près
Accélérer temps	F9	le temps le plus lent est "1", le plus rapide "8"
Ralentir temps	F10	le temps le plus lent est "1", le plus rapide "8"
Animation On/Off	Alt-a	active/désactive animation
Pause	Alt-p	interrompt le jeu
"Boss" Hide Game	Alt-b	cache/affiche le jeu
Sauvegarder jeu	Alt-s	sauvegarde le jeu sur un des cinq fichiers
Recommencer jeu	Alt-r	vous renvoie aux options initiales
Retourner à DOS	Alt-q	quitte le jeu et vous renvoie à DOS
Ajuster volume	Alt-v	ajuste le son de 0 à 3
Mode lent	"s"	Utiliser le mode lent pour des ST plus rapides

REMERCIEMENTS

Cette conversion Atari ST de Silent Service II vous est offerte par :

Programmation

David Shea

Assistance programmation

Laurie Sinnett

Effets sonores et musique

Ten Pin Alley

Editeur

Paul Hibbard

Directeur du développement logiciel

Steve Hurley

Artiste graphique

Steve Cain

Assurance qualité

Peter Woods

Gary Hyland

Documentation

Rob Davies

Copyright du jeu et de la documentation © MicroProse Ltd.,

Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire UK GL8 8LD.

Cette documentation ainsi que le manuel et les disquettes qui l'accompagnent sont protégés par des droits d'auteur. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser ledit produit pour son usage strictement personnel. Nul n'est autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre une partie du manuel ou les informations contenues sur les disquettes, ni à les transmettre sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement, etc.) sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant une partie de ce programme, sur un quelconque support et pour quelque raison que ce soit, se rend coupable de violation des droits d'auteur et fera l'objet de poursuites au gré du détenteur desdits droits d'auteur.

Fabriqué au Royaume-Uni

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE