



**SILENT SERVICE**

**CARRIER COMMAND**

**P47**

**ST - AG**  
**PC - CPC**

**UBI SOFT**

**FRANÇAIS**

*Entertainment Software*

UNITED STATES SERVICE

CARRIERS COMMAND

1947

FRANCIS



## Introduction

SILENT SERVICE est une simulation détaillée des missions sous marines réalisées dans le Pacifique pendant la Seconde Guerre Mondiale. Vous y jouez le rôle d'un Commandant Sous-marinier, et le logiciel vous offre les mêmes informations, les mêmes problèmes et les mêmes ressources que ceux dont disposerait un véritable Commandant. Les programmes comportent un très grand nombre de scénarios, d'options et de variations de jeu. Cinq écrans détaillés "postes de combat", de nombreuses commandes, des graphismes et effets sonores réalistes vous garantissent un jeu dramatique et rempli d'intérêt.

Comme nous allons vous l'expliquer, les sous-marins Américains ont joué un rôle crucial dans la lutte contre l'Impérialisme Japonais et ont considérablement contribué à la victoire dans le Pacifique. Le "Silent Service" Américain avait pour mission principale d'attaquer la Marine Japonaise dans ses propres eaux territoriales et de neutraliser la Marine Marchande Nippone. En votre qualité de Commandant Sous-marinier de cette force d'élite, votre évaluation sera basée sur le nombre et les types de bâtiments que vous coulez.

Le premier groupe de scénarios, recrée certaines situations historiques réelles, et exige des tactiques très diversifiées. Ces scénarios vous seront utiles car ils vous permettront de vous familiariser avec les détails techniques de la simulation, de vous exercer à des situations spécifiques ou, simplement, de jouer un jeu "abrégé". Cependant, l'épreuve suprême d'un sous-marinier, vous la trouverez dans les scénarios de Patrouille. Dans ces scénarios, vous allez en effet vous heurter à une gamme pratiquement infinie de situations, pendant que vous recherchez et que vous attaquez les convois ennemis. Vous ne disposez que d'une quantité limitée de torpilles et de carburant; votre but: couler un tonnage maximum de bâtiments ennemis et ramener votre sous-marin à la base sans avaries.

## Quick Start (Mise en Marche Rapide)

SILENT SERVICE est une simulation évoluée qui peut se jouer à de nombreux niveaux de difficulté. Néanmoins, comme tout le monde — ou presque — vous n'avez probablement qu'une envie, c'est de charger le programme et de commencer à jouer! Nous vous offrons donc ce "Quick Start" pour que vous puissiez commencer par ce que nous avons appelé la Perspective JG, c'est à dire celle d'un Enseigne Sous-marinier tout jeune "JG" (Junior Grade) dont le plus grand désir est de se lancer dans la bataille et de découvrir enfin la réalité du combat sous-marin. Quant aux "JG", il leur suffit d'attraper leur sac de marin, de se conformer aux ordres concis qui suivent, et de s'embarquer!

1. Cherchez vos instructions et chargez le programme dans votre ordinateur.
2. Etudiez les explications relatives aux écrans "postes de combat" pour mieux comprendre les options dont vous disposez dans chaque écran.
3. Examinez les diagrammes de la manette de jeu et les commandes de clavier, ce qui vous permettra d'avoir accès aux options disponibles pour chaque écran.
4. Sélectionnez l'exercice de Lancement de Torpilles ou de Tir au Canon ou un scénario "Convoi". Limitez-vous aux scénarios 1 ou 2 jusqu'à ce que vous appreniez à manoeuvrer et à attaquer avec votre sous-marin.
5. Choisissez le niveau 1 difficile (formation).
6. Mettez tous les facteurs de niveau de réalité hors fonction.
7. Bonne chance!

## Exercice d'Identification des Cibles

L'un des talents essentiels à tous les Commandants de sous-marins est l'aptitude à reconnaître et à identifier les cibles ennemies. Si vous sélectionnez l'un des scénarios "Patrouille Dangereuse", vous aurez la chance de vous familiariser à nouveau avec vos connaissances quant à l'identification des cibles. Recherchez, dans ce manuel, le bâtiment approprié (exemple: Destroyer Japonais "Type 1"). Découvrez laquelle des quatre silhouettes de bâtiments affichées sur l'écran correspond à la silhouette qui figure dans le manuel. Tapez le numéro de la silhouette correspondante (1, 2, 3, 4). Si vous avez correctement identifié le bâtiment, vous pouvez poursuivre votre patrouille. Dans le cas contraire, vous allez être renvoyé en stage de formation et envoyé à Midway Island pour vous exercer au Lancement des Torpilles/Tir au Canon.

## Options

Après le chargement, vous serez autorisé à sélectionner le scénario, les options et les facteurs de difficulté que vous préférez utiliser.

## Scénarios

Il existe trois types de scénarios: "Torpedo/Gun Practice" (exercice de Lancement de Torpilles/Tir au Canon) vous envoie à l'entrée de la Base Américaine de Midway Island. Quatre vieux cargos y sont ancrés et servent de cibles pour l'exercice au lancement de torpilles et au tir au canon. Le second jeu de scénarios: "Convoy Actions" (les Convois) recrée diverses attaques réelles de convois par des sous-marins. "War Patrols" (Patrouilles de Combat) vous permettent de commander une patrouille complète; vous commencez aux bases de sous-marins de Midway, Brisbane ou Freemantle, puis vous évoluerez dans plusieurs écrans de lutte contre les convois et, pour finir, vous revenez à votre base.

## Niveaux de Difficulté

Vous disposez de quatre niveaux de difficulté: "MIDSHIPMAN" (ASPIRANT), "LIEUTENANT" (ENSEIGNE), "COMMANDER" (CAPITAINE DE CORVETTE (SM)) ou "CAPTAIN" (COMMANDANT). Le niveau de difficulté se répercute sur la précision des torpilles, les avaries résultant d'attaques par grenades sous-marines, le degré d'aptitude de vos ennemis et des opérateurs de sonars, ainsi que d'autres facteurs. Le niveau "MIDSHIPMAN" (ASPIRANT) lance un défi aux débutants. Le niveau "COMMANDER" (CAPITAINE DE CORVETTE (SM)) est orienté vers la précision historique, tandis que celui de "CAPTAIN" (COMMANDANT) est pour le sous-mariner expérimenté. Appuyez sur 1, 2, 3 ou 4 pour changer de niveau.

## Niveaux de Réalité

En outre, vous pouvez personnaliser votre situation avec divers "niveaux de réalité", dont chacun introduit dans le jeu un élément qui rend la simulation plus réaliste, mais plus difficile. Pour sélectionner votre niveau de réalité, utilisez la manette pour déplacer, l'astérisque clignotant et appuyez sur le bouton de tir pour agir sur l'indicateur YES/NO (OUI/NON).

## 1) Limited Visibility (Visibilité Limitée)

Si vous sélectionnez ce niveau, les bâtiments ennemis qui se trouvent au-delà de la portée du radar ou du sonar ne vont pas apparaître sur la carte. Les bâtiments ennemis détectés mais qui se sont écartés de votre portée, clignotent lentement à leur dernière position connue. Si ce niveau n'a pas été sélectionné, tous les bâtiments ennemis apparaissent sur les cartes affichées, quelles que soient leur portée ou leur position.

## 2) Convoy Zig-Zags

Si vous avez sélectionné ce niveau, les convois ennemis vont faire des "zigzags" (c'est à dire qu'ils changeront de cap) à intervalles réguliers. Si vous n'avez pas sélectionné ce niveau, les cargos poursuivront leur cap droit devant sauf s'ils sont attaqués par des torpilles ou s'ils doivent éviter la terre.

## 3) Dud Torpedoes (Torpilles Non Eclatées)

Si vous avez sélectionné ce niveau, certaines de vos torpilles (surtout durant les années 1942-1943) risquent de ne pas éclater. Elle frapperont l'ennemi mais n'exploseront pas et vous ne pourrez voir que les projections d'eau aux points où elles tombent.

## 4) Port Repairs Only (Réparations au Port Uniquement)

Si vous avez sélectionné ce niveau, les réparations ne s'accompliront plus automatiquement durant les combats ou en patrouille. Une fois un gros matériel endommagé, il est irréparable.

## 5) Expert Destroyers (Destroyers Expérimentés)

Si vous avez sélectionné ce niveau, certains convois ennemis seront escortés par des destroyers "expérimentés". Ceux-ci sont plus persistants et leurs opérateurs sonars sont mieux formés.

## 6) Convoy Search (Recherche de Convois)

Si vous avez sélectionné ce niveau, les convois n'apparaîtront pas toujours sur votre écran radar et il vous faudra les rechercher. Pour découvrir les convois éloignés, la meilleure manière consiste à effectuer un balayage périscope/binoculaire de l'horizon sur 360 degrés.

## 7) Angle-on-Bow Input (Entrée Angle d'Inclinaison)

Si vous avez sélectionné ce niveau, l'ordinateur ne va plus calculer l'angle d'inclinaison pour le lancement des torpilles. C'est à vous d'entrer vous même l'angle en vous basant sur les observations au périscope. Assurez vous que vous avez bien compris le fonctionnement de l'Ordinateur de Conduite des Torpilles avant de tenter d'utiliser ce niveau.

Recommandé pour les joueurs expérimentés uniquement.

## Niveaux de Difficulté

Le niveau de difficulté et les niveaux de réalité que vous sélectionnez se regroupent pour produire un coefficient de difficulté global qui va de 1 à 9. Ce coefficient, et le tonnage que vous allez couler, vont déterminer la place que vous occuperez au "Palmarès des Sous marinières" à la fin de votre mission.

Une fois que vous avez sélectionné les niveaux de difficulté et de réalité qui vous conviennent, appuyez sur la touche SHIFT 7 (SPECTRUM)/F7 (AMSTRAD).

Le menu de sélection de scénarios se présente, lorsque le chargement est achevé.

## Les Ecrans "Postes de Combat"

SILENT SERVICE contient plusieurs écrans de Postes de Combat. Ils contiennent des informations différentes et vous pouvez entrer des instructions diverses. Les postes de combat représentent les points clés utilisés par le Commandant pour diriger le combat lorsque son sous marin atteint le théâtre des opérations.

### Poste de Combat: Conning Tower (Le Kiosque)

Le kiosque constitue le poste primaire du Commandant durant un combat. Il contient le périscope d'attaque, la table tracante, des jauges et instruments critiques ainsi que les commandes du bord. Pendant que la bataille se poursuit, le Commandant dirige son sous-marin à partir de ce point clé. L'écran du kiosque sert également d'écran des menus, puisque vous pouvez sélectionner, à partir de cet écran, l'un des cinq écrans détaillés des postes de combat que nous décrivons ci après. Utilisez le clavier/la manette de jeu pour positionner le Commandant au poste de combat approprié puis appuyez sur le bouton.

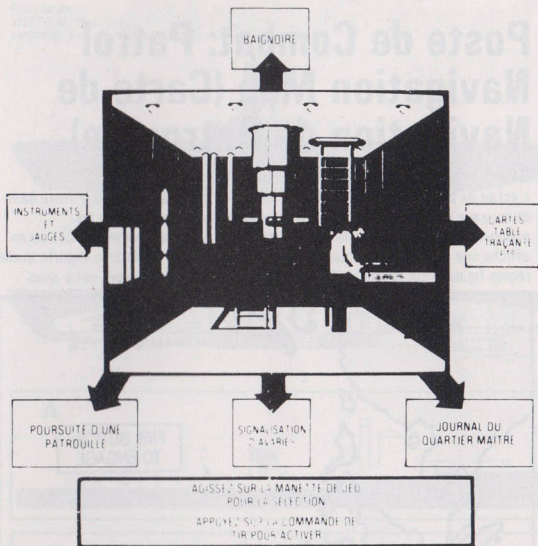
Centre: Périscope; Vers le haut: Baignoire; Vers la gauche: Instruments et jauges; Vers la droite: Cartes, table tracante, etc; Vers le bas: Signalisation d'avaries.

Pour atteindre le poste de commande "Binoculaires", vous devez tout d'abord atteindre la baignoire puis appuyez à nouveau sur la commande de tir. Pour revenir au kiosque, appuyez sur la commande de tir.

A partir de cet écran, vous pouvez également sélectionner deux fonctions spéciales. Si vous avez sélectionné un scénario de Patrouille de Combat, la fonction "Continue Patrol" (manette vers le bas et vers la gauche) termine le combat en cours avec un convoi et vous renvoie à l'écran de patrouilles. Vous ne serez pas autorisé à suspendre l'engagement si vous êtes poursuivi par des bâtiments d'escorte ennemis, si certaines de vos torpilles ont été activées, ou immédiatement après avoir coulé un bâtiment ennemi. Si vous avez sélectionné un scénario Convois Action, la fonction "End of Game" (manette de jeu vers le bas et la gauche) termine votre mission.



# Silent Service



L'option "Quartermaster's Log" (joystick vers le bas et la droite) vous servira à passer en revue ce que vous avez accompli jusqu'ici durant votre patrouille.

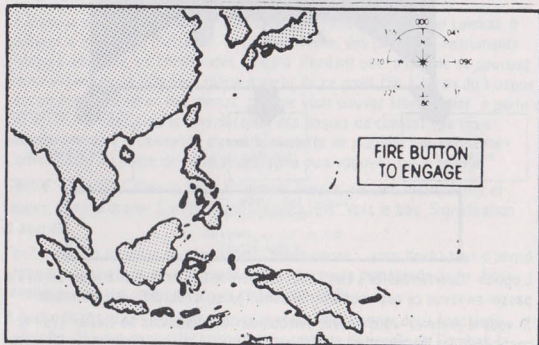
Si vous le préférez, vous pouvez sélectionner ces fonctions au clavier. (Voir la section sur les Commandes au Clavier). Toutes les autres commandes du clavier sont ignorées par le système jusqu'à ce que vous sélectionnez un poste de combat.

Une fois que vous êtes arrivé à l'écran du kiosque, la simulation cesse momentanément. Vous remarquerez que certaines sélections ne sont pas disponibles dans des conditions données: la Baignoire si vous êtes en plongée, etc.

## Poste de Combat: Patrol Navigation Map (Carte de Navigation de Patrouille)

(Pour les scénarios de Patrouille de Combat uniquement)

L'écran de patrouille simule le temps nécessaire pour naviguer entre votre base et les eaux ennemies, ainsi que les activités de la patrouille entre les engagements. (Une patrouille typique peut durer jusqu'à deux mois). Cet écran affiche une carte du Pacifique Occidental. Vous pouvez explorer n'importe quelle région figurant sur la carte. Utilisez le joystick pour faire évoluer votre sous-



marin (point noir) vers les zones que vous désirez patrouiller. La bordure de l'écran, qui est bleu pâle dans la journée, devient bleu marine la nuit.

Lorsque vous détectez un convoi, la bordure de l'écran tourne au rouge. Vous pouvez engager le combat avec le convoi en appuyant sur la commande de tir ou poursuivre votre patrouille. Nous précisons que les bâtiments ennemis se trouvent généralement dans les chenaux les plus parcourus (consulter la carte en encart) ainsi qu'à proximité du littoral. Les convois les plus précieux, c'est à dire les pétroliers et les transports de troupes, se trouvent en général plus près du Japon.

Les bases de sous marins de Midway Island, Freemantle et Brisbane sont signalées par des points clignotants. Une fois que vous aurez atteint votre base et que la bordure de l'écran tourne au vert, vous pouvez terminer votre patrouille en appuyant sur la commande de tir.

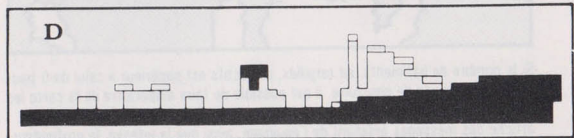
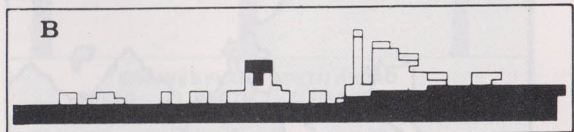
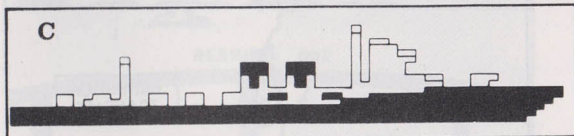
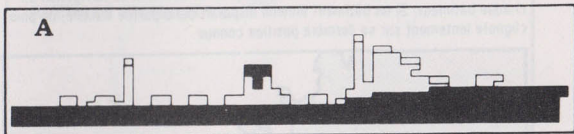
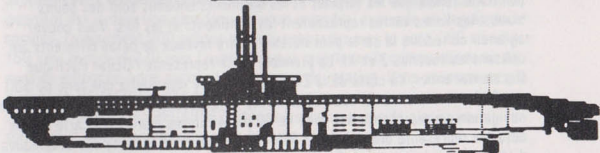
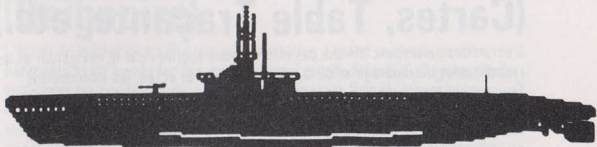
Si vous avez tout d'un coup l'envie d'explorer une région particulière de la carte, ceci vous est parfaitement possible même si aucun convoi n'a été signalé et si vous ne vous trouvez pas à votre base. Il vous suffit simplement d'appuyer sur la commande de tir.

# Silent Service

Pour charger:

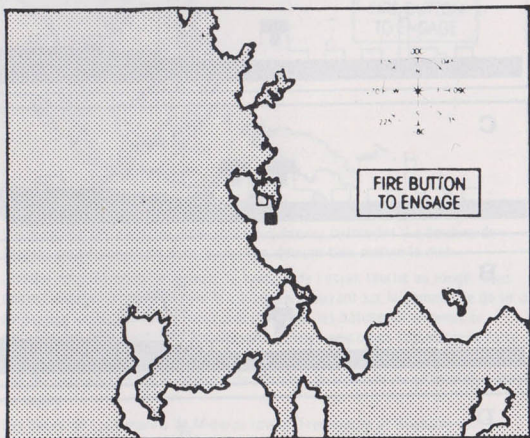
SPECTRUM Tapez LOAD ...

AMSTRAD Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER



## Poste de Combat: Maps and Charts (Cartes, Table Traçante, etc.)

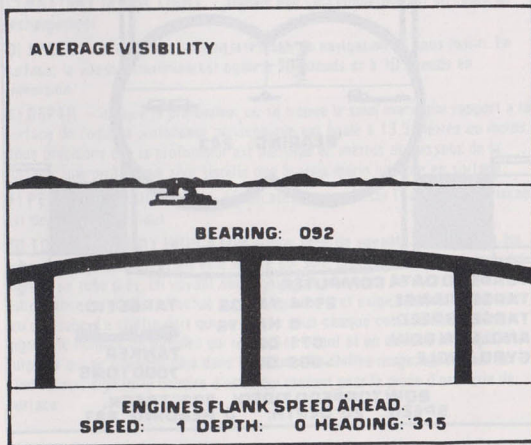
L'écran des cartes, etc affiche des informations fournies par le navigateur et les responsables du repérage et de la poursuite. Sur cet écran, les informations figurant sur les cartes, les détections visuelles, le radar et le sonar ont été regroupés afin de signaler la position de votre sous marin, des torpilles et de tous les bâtiments ennemis connus. Votre sous marin est représenté par un point noir tandis que les torpilles et les bâtiments ennemis sont des points blancs; les zones vertes représentent les continents et les îles. Vous pouvez agrandir ou réduire la carte pour obtenir quatre niveaux de détail différents (en utilisant les touches Z et X). La première carte représente l'Océan Pacifique Occidental entier. La carte de la Zone de Patrouille représente une zone de 500 par 300 milles marins. Si vous agrandissez à nouveau, vous allez voir la carte de navigation qui représente une zone de 60 par 40 milles marins. La carte la plus détaillée représente une zone de 8 MM par 5 MM; c'est la carte des Graphiques d'attaque. Sur la carte des Graphiques d'Attaque, les bâtiments sont représentés avec une petite "queue" qui signale la direction de navigation de chaque bâtiment. Si un bâtiment ennemi disparaît de la portée visuelle, un point clignote lentement sur sa dernière position connue.



Si le nombre de bâtiments, de torpilles, etc actifs est supérieur à celui dont peut s'occuper l'équipe de poursuite, il est possible de faire disparaître de la carte les objets les plus éloignés. Comme sur la plupart des écrans, le bas de l'écran affiche des messages émanant de l'équipage, ainsi que la vitesse, la profondeur et le cap du sous marin.

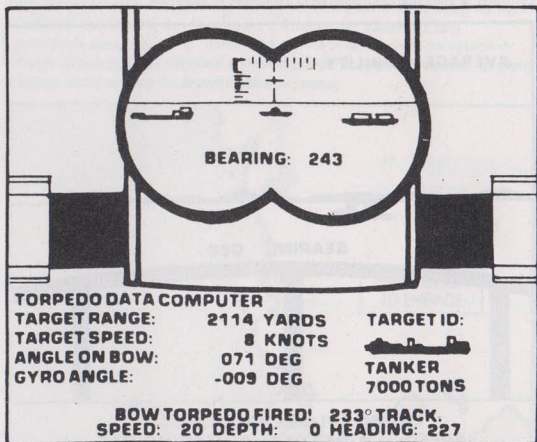
## Poste de Combat: Bridge (Baignoire)

L'écran de la baignoire offre une représentation à grand angle de tous les bâtiments et de toutes les îles proches, ainsi que du littoral. Cet écran affiche également les conditions de visibilité prédominantes (bonne, moyenne ou mauvaise). Vous ne pouvez sélectionner cet écran que si votre sous-marin est en surface. Pour regarder à gauche ou à droite, poussez le joystick dans cette direction. Vous remarquerez que le "gisement" change en conséquence. Le gisement est la direction dans laquelle vous regardez, exprimée en degrés du compas. Le gisement 000 indique que vous regardez vers le nord; 090 vers l'est; 180 vers le midi et 270 vers l'ouest. Si vous maintenez la commande de tir du joystick enfoncée, vous augmentez la vitesse de rotation. Vous constaterez que le joystick NE MODIFIE PAS le cap de votre sous-marin, mais uniquement le sens dans lequel vous REGARDEZ. Utilisez les commandes du clavier pour contrôler le sous-marin lorsque vous êtes dans la baignoire.



## Poste de Combat: Periscope/ Binoculars (Périscopie/ Binoculaires)

Cet écran affiche ce que vous voyez à travers le périscopie d'attaque pendant la journée, au crépuscule ou à l'aurore, ainsi que la vue des binoculaires transmetteurs de Gisement de Cible de la Baignoire la nuit (le périscopie d'attaque n'émet pas suffisamment de lumière pour pouvoir être utilisé la nuit). Cet écran représente une image agrandie des bâtiments et des terres visibles. Vous pouvez faire pivoter le périscopie à l'aide du joystick (maintenez la commande de tir enfoncée pour faire tourner le périscopie plus rapidement). Lorsque le graticule tourne au blanc, l'Ordinateur de Conduite des Torpilles est activé et l'écran affiche la poursuite des cibles.



Vous pouvez lancer une torpille en appuyant sur "T", faire tirer la pièce d'artillerie du pont sur "G" ou demander des informations sur la cible au responsable de l'identification en appuyant sur la touche "I".

L'Ordinateur de Conduite des Torpilles affiche la portée jusqu'à la cible, la vitesse de la cible et l'angle sur étrave, ainsi que l'angle de correction précalculé nécessaire pour attendre le bâtiment, et le cap de la cible. Néanmoins, si vous avez sélectionné le niveau de réalité "Enter Angle-on-Bow", cette dernière information n'est pas disponible.

Vous pouvez sélectionner cet écran lorsque le sous marin navigue en surface ou à la profondeur périscopique, dans la journée (13,5 mètres ou moins).

## Instruments et Jauges

Cet écran affiche des informations d'état essentielles. La position verticale (vers le haut) pour tous les jauges et manomètres correspond à la valeur zéro, et les valeurs augmentent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les principaux instruments, manomètres et jauges sont:

**(A) BATTERY LEVEL (NIVEAU DES ACCUMULATEURS)** — cette jauge indique la quantité d'électricité qui demeure dans les accumulateurs. Ceux-ci s'utilisent pour les croisières en plongée et se rechargent progressivement lorsque le sous-marin navigue en surface. Si votre accumulateur est épuisé, vous serez incapable de vous déplacer sous l'eau. Un accumulateur chargé à bloc vous permet de manoeuvrer à haute vitesse pendant une heure en immersion, ou cinq à six heures à basses vitesses.

**(B) BATTERY CHARGE LIGHT** — signale que l'accumulateur est en cours de rechargement.

**(C) BATTERY IN USE LIGHT** — signale que l'accumulateur est en cours de déchargement.

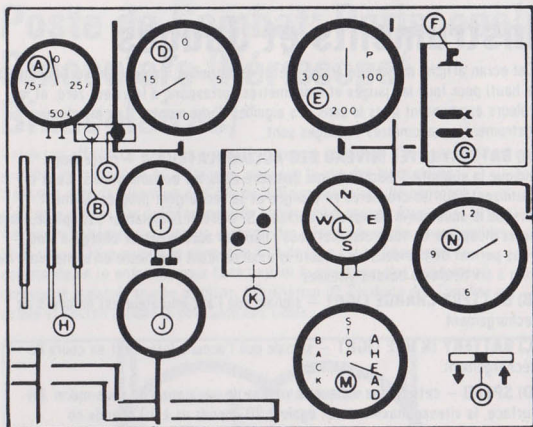
**(D) SPEED** — cette jauge indique la vitesse de navigation du sous-marin. En surface, la vitesse maximum est égale à 20 noeuds et à 10 noeuds en immersion.

**(E) DEPTH** — indique la profondeur où se trouve le sous-marin par rapport à la surface de l'eau; la profondeur périscopique est égale à 13,5 mètres ou moins. Nous précisons que la profondeur est mesurée en mètres au-dessous de la surface: une profondeur zéro signifie que le sous-marin navigue en surface.

**(F) PERISCOPE INDICATOR** — L'indicateur apparaît sur l'écran si le périscope est déplacé vers le haut.

**(G) TORPEDO READY INDICATOR** — une série de voyants qui signalent les tubes lance-torpilles d'avant et d'arrière qui sont prêts à tirer. Un voyant vert signale un tube prêt, un voyant noir signale un tube vide. Le rechargement des tubes lance-torpilles s'effectue automatiquement et exige environ 10 minutes de jeu par tube. Le chiffre vert qui se trouve sous chaque colonne de torpilles signale le nombre de torpilles qui restent en avant et en arrière, ainsi que les torpilles qui se trouvent déjà dans les tubes. Le chiffre rouge, au-dessus de l'indicateur, signale le nombre d'obus qui restent pour la pièce d'artillerie de surface.

# Silent Service



**(H) FUEL LEVELS** — trois tubes verticaux signalent les niveaux de diesel qui demeure dans les trois caisses de diesel principales. Le diesel flotte au dessus de l'eau. Les tubes représentent la quantité de carburant (en noir) et d'eau (en blanc) dans chaque caisse. Les caisses pleines permettent au sous-marin d'effectuer des croisières de 50 à 60 jours.

**(I) DEPTH UNDER THE KEEL** — cette jauge signale la profondeur entre votre sous-marin et le fond. Lorsqu'elle indique zéro, vous touchez le fond. La valeur maximale que peut indiquer cette jauge est 152 mètres.

**(J) WATER TEMPERATURE** — cette jauge indique la température de l'eau à l'extérieur du sous-marin. Un cadran bleu signale que le sous-marin se trouve au dessous d'un gradient thermique.

**(K) CHRISTMAS TREE** — ce voyant signale l'état de tous les orifices de la coque. Un voyant vert signale qu'ils sont fermés et une lumière rouge, qu'ils sont ouverts. Ces orifices se referment automatiquement lorsque vous donnez l'ordre de plonger.

**(L) COMPASS** — signale le cap de sous-marin.

**(M) THROTTLE (réglages 0 à 5)** — arrêt complet, vitesse  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{2}{3}$ , maximale et déplacement latéral.

**(N) CLOCK** — indique l'heure. L'aiguille mobile représente les MINUTES et le chiffre imprimé au-dessous est l'HEURE (0-23). Dans le Pacifique, le crépuscule commence à 19 h 00 et se termine à 20 h 00, tandis que l'aurore commence à 5 h 00 et se termine à 6 h 00.

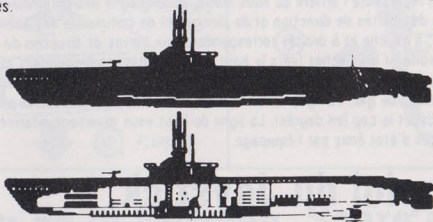
**(O) DIVE BUBBLE** — tube horizontal qui indique si le sous-marin est en cours de plongée ou de remontée.



## Ecran de Signalisation d'Avaries

Cet écran indique la nature de toute avarie éventuellement subie par le sous-marin. Les avaries peuvent être dues à des impacts par grenades sous marines ou au tir d'artillerie ennemi. Les avaries comportent:

**Bow/Aft Torpedo damage** (avarie des portes de tubes lance torpilles): Ces portes de tubes lance torpilles ont été endommagées et il est impossible de lancer les torpilles.



**Periscope damage** (périscopes endommagés): La gaine du périscopes a été endommagée et il est impossible de l'envoyer ni de l'abaisser.

**Dive Plane damage** (avarie des barres de plongée): Les barres de plongée avant et arrière ont été endommagées. Le sous-marin ne peut que plonger ou remonter en surface à la moitié de sa vitesse normale.

**Fuel Leaking** (fuite de carburant): Les caisses de carburant externes fuient. Le carburant va être consommé deux fois plus vite. En outre, la remontée du carburant à la surface de la mer facilitera la détection du sous-marin par les destroyers ennemis.

**Engine Damage** (avarie des moteurs): Les moteurs diesel principaux sont endommagés, ce qui réduit de moitié la vitesse de navigation en surface.

**Machinery Damage** (avarie des machines): Les pompes et machines internes sont endommagés. Leur niveau de bruit augmente, ce qui facilite la détection par les sonars ennemis.

**Battery Damage** (accumulateurs endommagés): Quand le sous-marin est en plongée, les accus s'épuisent deux fois plus vite. Si vous n'avez pas sélectionné le niveau de réalité "Port Repair Only" (réparation au port uniquement), l'équipage tente automatiquement d'effectuer les réparations nécessaires.

Si votre sous-marin prend l'eau, la vitesse de fuite est indiquée en gallons/seconde (GPS). (1 gallon = 4,5 litres environ). Ces fuites font souvent descendre votre sous-marin, bien que les barres de plongée puissent atténuer la descente. Cette information figure en haut et à droite de l'Ecran de Signalisation des Avaries.

## Diagramme de Commande et Zone de Signalisation d'Etat du Sous-Marin

Les deux lignes du bas de la plupart des écrans contiennent le diagramme de commande du sous-marin et la zone des états. Le diagramme de commande (à gauche) représente l'arrière du sous-marin, accompagné des paramètres de réglage des barres de direction et de plongée et de commande des gaz. Les flèches, à gauche et à droite, correspondent aux barres de direction de gauche et de droite et les flèches (vers le haut et vers le bas) correspondent aux barres de plongée (remontée/plongée); un chiffre de 0 à 4 indique le réglage des commandes de gaz. La ligne du bas affiche la vitesse (en noeuds), la profondeur (en pieds) et le cap (en degrés). La ligne du haut vous maintient informé des messages d'état émis par l'équipage.

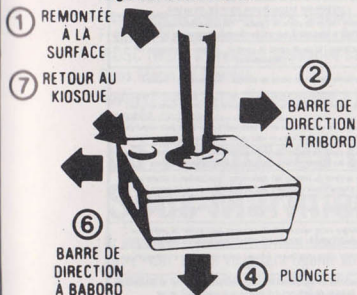
## Emploi du Joystick

De nombreuses commandes, comme la sélection des postes de combat, ou la commande du sous-marin, peuvent être communiquées soit au moyen du joystick, soit par commandes au clavier.

Les commandes du joystick ne correspondent qu'à la version Amstrad.

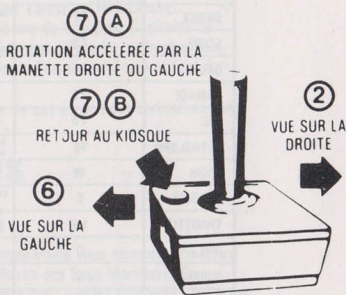
## COMMANDES DU POSTE DE COMBAT:

Cartes, Instruments et  
Signalisation d'Avaries



## COMMANDES DU POSTE DE COMBAT:

Baignoire et périscope



## Fin de la Mission, Score et Grades

Les missions "Convoy Action" se terminent quand vous sélectionnez l'option "End of Game". Les missions de Patrouille de Combat se terminent lorsque vous revenez à l'une de vos bases. Les deux types de missions se terminent si votre sous-marin coule ou s'échoue. Dans tous les cas, vous allez voir un écran qui affiche tous les bâtiments que vous avez coulés, et qui précisent votre grade final.

Votre mission: couler le tonnage le plus important possible sans perdre votre sous-marin. La simulation enregistre automatiquement vos succès et vos échecs. Votre grade sera basé sur les bâtiments coulés, le niveau de difficulté et les niveaux de réalité que vous aurez sélectionnés.

## Commandes du Clavier

Déplacement vers la gauche, la droite: appuyez sur les touches O-9.

Déplacement vers le haut, le bas: appuyez sur les touches Y, H.

Pour tirer, appuyez sur la touche M.

### AMSTRAD:

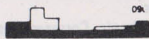
Commandes au clavier:

Les touches < > etc. Correspondent au déplacement du joystick.

Appuyez sur la touche COPY pour tirer.

# Silent Service

COMMANDE	AMSTRAD	DESCRIPTION
MAP	F1	Sélectionne l'écran de poste de combat "Cartes, Table tracante etc". Si vous vous y trouvez déjà, un appui sur cette touche axe la carte sur votre sous marin.
BRIDGE	F2	Sélectionne l'écran de poste de combat "Baignoire". Ceci n'est évidemment possible que lorsque le sous marin est en surface.
SCOPE	F3	Sélectionne l'écran de poste de combat "Periscope-Binoculaires". N'est disponible que si sous marin est à la profondeur périscopique ou en surface.
GAUGES	F4	Sélectionne l'écran de poste de combat "Jauges, Instruments et Manomètres".
DAMAGE	F5	Sélectionne l'écran de poste de combat "Signalisation d'avaries".
LOG	F6	Affiche le Journal de Bord du Quartier Maître pour la patrouille en cours.
PATROL/END	F8	Vous renvoie à la visualisation de la Sélection de patrouille pour rechercher un autre convoi. Termine le jeu si vous jouez un scénario. Convoiy Action.
ZOOM	W	Agrandit la carte du théâtre des opérations. Vous permet de voir de plus près les bâtiments et le terrain qui se trouvent à proximité.
UNZOOM	X	Comprime la carte du théâtre des opérations. Vous permet d'obtenir un plus grand champ visuel (positions des bâtiments et des continents ilés).
THROTTLE	1,5	Commandes des gaz. Arrière vitesses à 1, 2, 3 maximale et laterale.
DIVE	D	Fait plonger votre sous marin. Quand vous avez atteint la profondeur requise, annulez cette commande en appuyant sur RETURN.
SURFACE	S	Fait remonter votre sous marin. Annulez cette commande en appuyant sur RETURN.
REVERSE	R	Met les machines en marche arrière. N'oubliez pas que l'effet de rotation de la barre de direction est inversé si le sous marin recule.
EMERGENCY	CONTROL E	Chasse les ballasts de secours. Ceci permet souvent d'arrêter une plongée qui serait autrement fatale. Néanmoins ramène généralement le sous marin en surface. Vous ne pouvez effectuer cette manœuvre qu'une fois par engagement.
PERISCOPE	P	Periscope avoie abaisse. Cette commande règle également votre angle de gisement optique sur la même valeur que le cap du sous marin. Vous regarder donc droit devant.
ID	I	Identifie la cible sur l'écran radar.
TORPEDO	T	Pour lancer les torpilles. La sélection des tubes lance torpilles d'avant et d'arrière est automatique selon l'orientation par rapport à la cible. Notez que quatre torpilles ou obus peuvent être actifs à un moment quelconque. Si vous lancez une cinquième torpille avant que la première ait terminé sa course, la première torpille s'arrête prématurément et la seconde est lancée.
GUN	G	Fait tirer la pièce d'artillerie de 100mm.
UP 25	:	Ajoute 23 mètres à la compensation de tir de la pièce d'artillerie.
DOWN 25	;	Soustrait 23 mètres de la compensation de tir de la pièce d'artillerie.
FASTER	F	Accélère l'échelle des temps ce qui fait dérouler la simulation plus rapidement.
NORMAL	N	Retourne à l'échelle des temps normale.
LEFT	C	Barre de direction à babord. Second appui : babord toute. Pour annuler appuyez sur RETURN.
RIGHT	V	Barre de direction à tribord. Second appui : tribord toute. Pour annuler appuyez sur RETURN.
CANCEL	ENTER	Annule les commandes de virage et de plongée.
WAIT	Z	Suspend la simulation - appuyez sur n'importe quelle touche pour poursuivre. Vous pouvez également suspendre en passant à l'écran du Kiotique.
CONNING TOWER	SP.BAR	Retourne à l'écran du kiosque.
RELEASE DEBRIS	CTRL	Dans une situation désespérée un sous marin pouvait dégager des débris et du mazout qui remontaient à la surface. Ceci avait pour but de convaincre l'escorte que le sous marin avait coulé. Vous ne pouvez exécuter cette opération qu'une fois par engagement.
AOB	Q	Entrez l'angle d'inclinaison (angle on bow) estime. On entre Angle on Bow en degrés en maintenant la manette de jeu vers la gauche ou la droite. Appuyez sur le bouton de tir entrer votre estimation. Utilisez des chiffres positifs pour babord et négatifs pour tribord. Exemple : 45 degrés Tribord est égal à -045.



Plus ces niveaux sont élevés, plus la valeur du tonnage coulé augmente. Tous les joueurs obtiendront au maximum le grade d'Enseigne. Autres grades: Lieutenant JG, Lieutenant, Lieutenant Commander, Commander, Captain, Vice-Admiral, Admiral, Fleet Admiral (Lieutenant de Vaisseau (1ère Classe), Lieutenant de Vaisseau (2ème Classe), Capitaine de Corvette, Capitaine de Frégate, Commandant, Vice Amiral, Amiral, Amiral d'Escadre, et le plus haut, WGSC (World's Greatest Submarine Captain)(le Plus Grand Commandant de Sous Marin du Monde).

Appuyez sur la barre d'espacement à partir de cet écran pour commencer une nouvelle mission.

## Le Palmarès des Sous-Mariniers

Si vous avez fait une croisière réussie, le programme vous demande d'inscrire votre nom, ce qui vous fera figurer au Palmarès des Sous-Mariniers! Ce Palmarès signale les meilleurs grades obtenus ainsi que les tonnages coulés par cinq sous-marins durant des patrouilles réelles.

N'oubliez pas que votre grade est calculé sur la base du tonnage que vous avez coulé, mais également des facteurs de difficulté que vous avez utilisés.

## Messages et Pistes Sonores

Divers membres de l'équipage peuvent, à un moment quelconque, émettre des messages. Vous devez donner acquit des commandes relatives à la barre de direction, à la commande des gaz et au périscope. Vous entendrez également le bruit de vos propres moteurs, de ceux des bâtiments proches et des torpilles. En outre, il existe des messages et des sons qui possèdent des significations spéciales:

# Silent Service

## **SONAR REPORTS DESTROYERS CLOSING (LE SONAR SIGNALA L'APPROCHE DE DESTROYERS).** (Son "Ping")

L'opérateur sonar signale que le sous-marin a été repéré par le sonar ennemi.

## **SHELL HIT! SUB DAMAGED (ATTEINTE PAR OBUS! SOUS-MARIN AVARIE).** (Sifflement et explosion)

Votre sous-marin a été touché par un obus tiré par un destroyer. Vous avez souffert une avarie.

## **BOW (AFT) TORPEDO FIRED! 135' TRACK (TORPILLE LANCEE ETRAVE (ARRIERE) A 135 DEGRES).** (Bruit de lancement et de moteur de torpille)

Une de vos torpilles a été lancée dans la direction indiquée.

## **DECK GUN FIRED! (TIR D'ARTILLERIE!)** (Bruit de tir)

Vous avez tiré votre pièce dans la direction indiquée.

## **SONAR REPORTS DISTANT EXPLOSIONS (LE SONAR SIGNALA DES EXPLOSIONS ELOIGNEES).** (Bruit d'explosions éloignées)

L'opérateur sonar signale qu'une torpille ou un obus a atteint son but.

## **WARNING: TEST DEPTH EXCEEDED (AVERTISSEMENT: PROFONDEUR D'ESSAI EXCEDEE).**

(On entend craquer la coque): Vous avez excédé la profondeur d'essai nominale du sous-marin et la coque commence à présenter des petites fuites. (Vérifiez l'écran de Signalisation des Avaries).

## **WE HAVE RUN AGROUND! (NOUS AVONS ECHOUÉ AU FOND!)** (Bruits de grincements)

Votre sous-marin râcle le fond. Vous allez demeurer à l'arrêt jusqu'à ce que vous commenciez à remonter.

## **SONAR REPORTS DEPTH CHARGES DROPPED (LE SONAR SIGNALA LE LARGAGE DE GRENADES).** (Son "Splash")

L'opérateur sonar signale qu'un destroyer qui se trouve au-dessus du sous-marin a largué des grenades sous-marines.

## **DEPTH CHARGES EXPLODING! (EXPLOSION DE GRENADES SOUS-MARINES!)** (Bruits d'explosion).

## **LOOKOUTS REPORT DESTROYERS FIRING (LES VIGIES SIGNALENT QUE DES DESTROYERS TIRENT).** (Bruits de canon)

Les vigies qui se trouvent dans la baignoire signalent que des destroyers ennemis sont à portée de tir et attaquent le sous-marin.

## **REPAIRS COMPLETED. (REPARATIONS ACHÉVÉES).**

Les réparateurs signalent qu'ils ont réparé un élément avarié; vérifiez l'écran de Signalisation des Avaries.

## **BLOW EMERGENCY TANK! (CHASSE AU BALLAST D'URGENCE!)**

La caisse de flottabilité de secours a été vidée.

## **RAMMED BY ENEMY SHIP! (NOUS AVONS ÉTÉ ÉPERONNÉS PAR UN BÂTIMENT ENNEMI!)**

(Bruit de grincement)  
Vous avez été éperonné par un bâtiment ennemi et vous allez commencer à couler. Ceci est généralement fatal.

**TABLE DE DETECTION DES SOUS-MARINS (10 noeuds)**

		JOUR	NUIT	
<b>SURFACE</b>	<b>DISTANCE EN YARDS</b>	Profil maximum	2000	3000
		Profil minimum	8000	1000
<b>PROFONDEUR PERISCOPIQUE</b>		Profil maximum	6000	2000
		Profil minimum	2000	800
<b>EN PLONGEE</b>		Profil maximum	2000	2000
		Profil minimum	800	800

\* Si le sous-marin se trouvait sous un gradient de température, la portée de détection était considérablement moindre.

## Echelle des Temps

Pour garantir un haut niveau de précision, toutes les évolutions des bâtiments, angles de visée, trajet des torpilles et vitesses de plongée sont recalculés toutes les deux secondes du temps simulé du jeu. Néanmoins, dans la plupart des cas, il est recommandé d'accélérer quelque peu l'action. En règle générale, la simulation survient à une vitesse quadruple du temps réel: une minute du jeu prend en fait 15 secondes. Si vous appuyez sur la touche "F", l'échelle des temps est doublée. En continuant à appuyer, vous continuez à augmenter l'échelle des temps jusqu'à une vitesse maximale du temps réel multiplié par 32 (c'est à dire qu'une heure de jeu prendra 2 minutes à l'échelle des temps 4). En entrant la commande "N", vous êtes détecté par l'ennemi ou des torpilles sont lancées et l'échelle des temps revient à la normale.

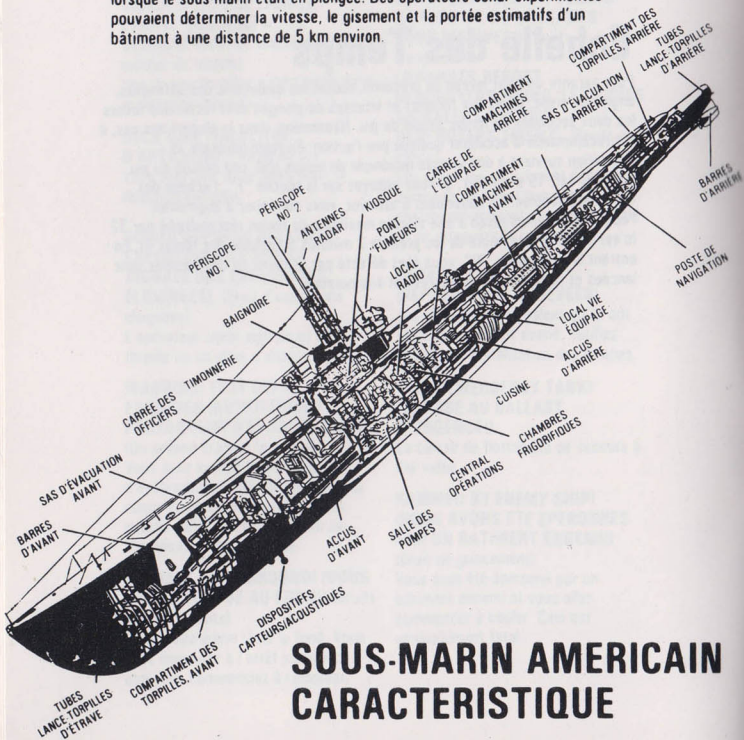
## Equipements Standards

Le sous-marin de la flotte WWII incorporait plusieurs dispositifs de navigation, de détection et de conduite de tir.

Le périscope pouvait s'utiliser pour l'observation visuelle jusqu'à une profondeur de 13 mètres. Il communiquait à l'ordinateur de gestion des torpilles des données sur la distance et le gisement des objectifs.

Le radar de surface pouvait s'utiliser soit en surface, soit à la profondeur périsopique. La portée du radar de surface SJ atteignait 15 km.

Le sonar passif (ou sonar d'écoute) devenait la source principale d'information lorsque le sous-marin était en plongée. Des opérateurs sonar expérimentés pouvaient déterminer la vitesse, le gisement et la portée estimatifs d'un bâtiment à une distance de 5 km environ.



## SOUS-MARIN AMERICAIN CARACTERISTIQUE



## Torpilles

L'armement primaire d'un sous marin se composait de six tubes lance torpilles à l'avant et quatre à l'arrière. Le sous marin emportait au maximum 24 torpilles dont 14 à l'avant et 10 à l'arrière. Le rechargement des torpilles exigeait 10 minutes environ.

La torpille à vapeur Mark 14 avait une portée de 4000 mètres environ à 46 noeuds. Pour protéger le sous marin contre les détonations prématurées, le cône n'était armé qu'après que la torpille avait parcouru 405 mètres. La Mark 14 était propulsée par la vapeur générée par de l'eau pulvérisée qui traversait une torche d'alcool enflammé. Ceci produisait à la surface un sillage de bulles qui signalait admirablement la position du sous marin lanceur. Les torpilles étaient guidées par un gyroscope interne.

Ces dispositifs complexes présentaient plusieurs graves problèmes, dont le principal était qu'elles avaient tendance à passer trop bas et donc au-dessous de la cible; d'autre part, la mise de feu Mark 6 n'explosait pas toujours, lorsqu'elle frappait la cible. Ces deux problèmes finirent par être surmontés pendant la guerre.

Vers la fin 1944, les USA commencèrent à utiliser la torpille électrique Mark 18. Cette arme était plus lente que la torpille à vapeur (30 noeuds), mais ne produisait pas le sillage de bulles dangereux de son prédécesseur. Les Commandants de sous-marins n'étaient plus obligés de se dérober après avoir lancé la première sa've de torpilles. Dans des conditions idéales, il était possible de couler de nombreux bâtiments pendant que les escorteurs tentaient désespérément de découvrir la source de l'attaque.

Dès lors, la plupart des torpilles étaient lancées à une portée de 900 à 2700 mètres. La meilleure trajectoire était perpendiculaire au cap du navire cible. En effet, ceci offrait la plus grande surface d'attaque; les torpilles dirigées directement vers l'avant ou l'arrière des bâtiments ennemis manquaient le plus souvent leur but.

## Torpedo Data Computer (Ordinateur de Gestion des Torpilles)

Au contraire de ce que beaucoup pensent, ce n'était pas le Commandant qui évaluait l'angle de visée en avant nécessaire pour atteindre un objectif. Les sous-marins Américains faisaient appel à un Torpedo Data Computer (TDC), l'un des premiers ordinateurs analogiques. Le TDC, lorsqu'il recevait les données relatives à la vitesse, à la distance et au cap de la cible, calculait automatiquement la trajectoire correcte des torpilles. Il calculait l'angle gyroscopique et le communiquait directement au gyroscope de direction des torpilles.

L'angle gyro, calculé par le TDC était basé sur l'hypothèse que la cible allait conserver un cap et une vitesse constants. Souvent, le Commandant visait légèrement en avant ou en arrière du navire objectif s'il prévoyait un changement de cap donné. Le plus souvent, les torpilles étaient lancées en "éventail" c'est à dire une légèrement en avant de la cible, une droit sur la cible et une légèrement en arrière.

Dans cette simulation, l'angle d'avance gyro, est automatiquement ajouté au relevement périscopique au moment du lancement des torpilles. Exemple: un bâtiment ennemi se trouve parfaitement axé en plein milieu du réticule de visée, à 090 degrés (plein est). Le cap de la cible est 180 degrés (sud). Le TDC calcule un angle gyro, de 10 degrés. Si vous lancez une torpille, elle suivra une trajectoire à 100 degrés (les 090 degrés de votre relevement périscopique plus un angle gyro de 10 degrés) et devrait donc frapper la cible. Dans la même situation, si votre périscopie pointe vers 085 (légèrement derrière la cible), votre torpille va s'orienter sur une trajectoire de 095 degrés (85 + 10). Cette torpille devrait passer derrière la cible mais la frapperait peut être si le bâtiment zigzague.

Il était essentiel que le premier lancement de torpilles soit couronné de succès. En effet, une fois le sillage des torpilles repéré, le convoi commençait à zigzaguer considérablement et les escorteurs à se rapprocher de la position du sous-marin.

Durant le lancement des torpilles, il incombait au Commandant de préciser la portée, le gisement et le degré d'inclinaison, informations qui étaient entrées dans le TDC; il incombait également au Commandant de sélectionner le moment de lancement des torpilles.

## Pièce d'Artillerie de Pont

La plupart des sous-marins Américains étaient équipés d'une pièce d'artillerie de 100 mm. Ce canon avait une portée maximale de 7,3 km et sa cadence de tir était assez rapide. Bien que rarement utilisée, cette pièce était utile pour couler les bâtiments très avariés ou ralentir un navire et le forcer à trainer derrière le convoi. Le canon servait également comme dernier recours au sous-marin qui avait été forcé de remonter en surface ou avait subi des avaries trop considérables pour pouvoir plonger sans danger.

Le canon ne peut être utilisé que lorsque le sous-marin est en surface. Servez-vous du réticule de l'écran Péricope/Binoculaires pour viser. La portée est automatiquement réglée en fonction des calculs du TDC relatifs à l'objectif que vous voulez atteindre. Servez-vous des touches "+" et "-" pour ajouter ou soustraire une valeur de compensation à cette portée. Exemple: Un destroyer s'approche directement vers vous à 18 noeuds à partir d'une distance de 3650 m; il va donc se déplacer sur 182 mètres pendant la période que prend l'obus pour atteindre la cible. Par conséquent, vous allez utiliser la touche "-" pour sélectionner une compensation ou angle de déviation de -182 à -227 mètres avant de tirer. A 1820 mètres, l'obus ne prendra que la moitié du temps à atteindre la cible, et vous allez donc utiliser un angle de déviation ou compensation de -91 mètres. Il est fort possible que plusieurs obus parcourent une trajectoire à un moment quelconque. Vous allez voir une éclaboussure au moment où l'obus retombe. S'il frappe la cible, vous allez voir et entendre l'explosion. Votre canon est armé de 80 obus.

## Evasion

En cas de détection par les escorteurs ennemis, l'évasion devenait l'objectif principal du sous-marin. En effet, dans un duel au canon et à l'abordage, un sous-marin était incapable de résister à un destroyer, même seul. La tactique habituelle était de plonger aussi profondément que possible et d'adopter la configuration de marche s'encieuse.

La nuit, la vitesse en surface du sous-marin, soit 20 noeuds, suffisait parfois à distancer le sous-marin des escorteurs qui le poursuivaient.

## Scénarios de Lutte Contre des Convois

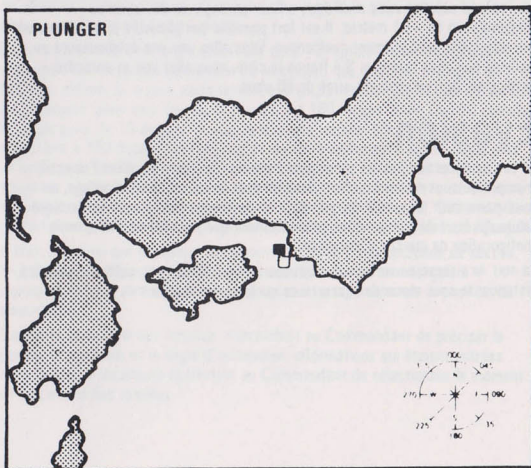
Les scénarios de lutte contre des convois (convoy action) sont des scénarios assez courts qui vous placent dans une situation historique spécifique. Ils vous aideront à vous familiariser avec les caractéristiques de simulation, à vous entraîner à des tactiques spéciales ou à vous permettre de jouer quand vous avez peu de temps.

**PLUNGER** (Lt. Commander D. C. White)

18 janvier 1942. Sous marin en plongée pendant la journée.

Latitude 33°30' N, Longitude 135°00' E.

Le sous marin USS Plunger, qui patrouillait au large du littoral sud du Japon, repère un cargo escorté naviguant vers l'est à haute vitesse. Ce scénario vous offre la chance d'établir une solution de lancement de torpilles contre un bâtiment en déplacement. N'oubliez pas que, bien que le Torpedo Data Computer calcule l'angle d'avance gyro correct vous permettant de toucher l'objectif, il est souvent utile de lancer des torpilles en "éventail", au cas où votre cible changerait soudain de cap.



# Silent Service

**WAHOO** (Lt. Commander "Mush" Morton)

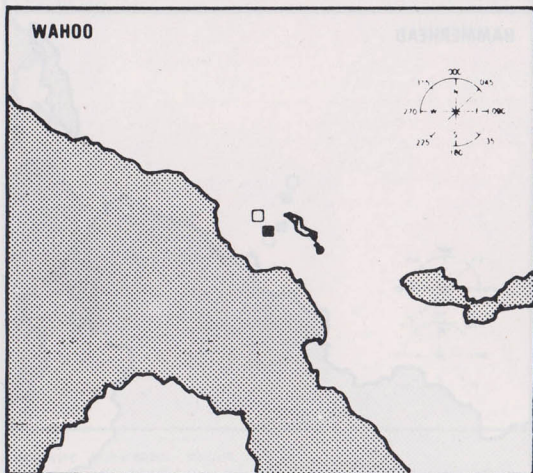
26 janvier 1943. Sous-marin en surface/pendant la journée

Latitude 2.37 N, Longitude 139.42 E.

Au large de la côte de Nouvelle-Guinée, le sous-marin USS Wahoo découvre un petit convoi Japonais. Cette situation est idéale pour un sous-marinier: un convoi sans escort, qui comprend un transport de troupes et un gros pétrolier.

Néanmoins, le convoi a envoyé un SOS radio et un destroyer est en route!

Votre objectif: frapper sans attendre et causer autant d'avaries que possible. Si



vos tubes lance-torpilles d'étrave sont vides, n'oubliez pas d'utiliser vos torpilles d'arrière.

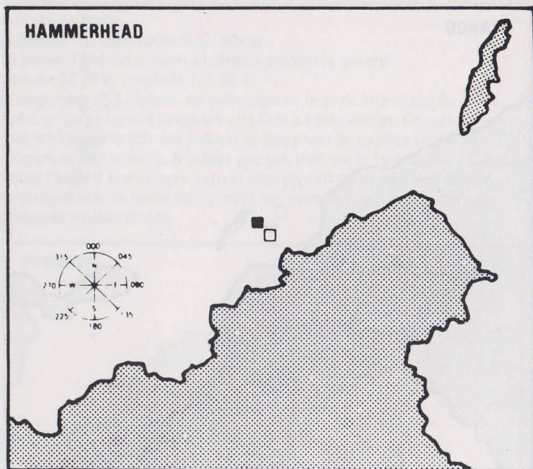
# Silent Service

## HAMMERHEAD (Commander J. C. Martin)

1er Octobre 1944. Attaque nocturne/radar.

Latitude 6°30' N, Longitude 116°11' E.

Le radar SJ capte un grand convoi escorté pendant que l'USS Hammerhead patrouille la côte septentrionale de Bornéo. Le pétrolier, l'un des quelques pétroliers qui restent au Japon à ce stade de la guerre, devrait être votre cible principale. Ce scénario vous présente un combat nocturne contre un convoi escorté. Prenez soin d'éviter la détection aussi longtemps que possible; marchez



à une allure modérée, conservez un profil minimum vers l'escorteur (et essayez de lancer votre attaque à un moment où l'escorteur se trouve de l'autre côté du convoi).

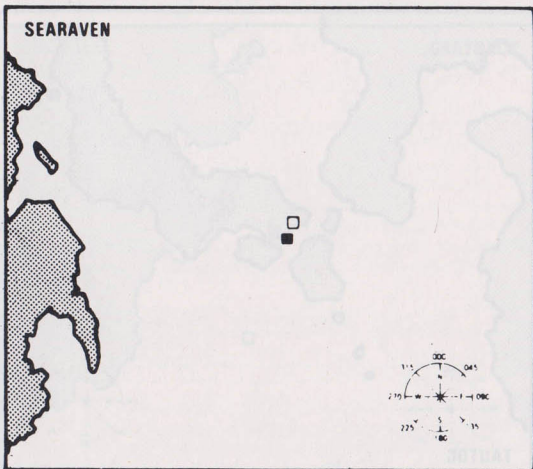
# Silent Service

**SEARAVEN** (Commander H. Cassedy)

13 Janvier 1943. "Tête à queue".

Latitude 9-12 N, Longitude 130-38 E.

Quelque part entre les Philippines et la base navale Japonaise de Truk Lagoon, l'USS Searaven découvre un convoi se dirigeant vers le nord. Votre position est défavorable: vous êtes derrière le convoi et il fait jour. Nous recommandons une



manoeuvre "tête à queue" soignée.

N'oubliez pas d'utiliser la fonction de multiplication d'échelle des temps pour accélérer votre circuit autour du convoi.

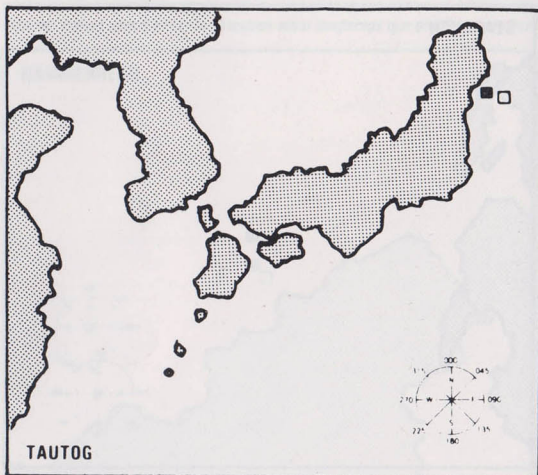
# Silent Service

**TAUTOG** (Lt. Commander Sieglaff)

16 Mars 1944. Repérage radar visuel, nocturne.

Latitude 42 25 N, Longitude 144 55 E.

Au large du littoral est du Japon, l'USS Tautog repère un convoi Japonais. Les attaques nocturnes dépendaient considérablement sur les conditions de visibilité.



Si la visibilité était mauvaise, un sous marin pouvait silencieusement et en toute sécurité se rapprocher de sa cible en surface. Mais, en conditions de bonne visibilité, il lui fallait prendre des précautions considérables.



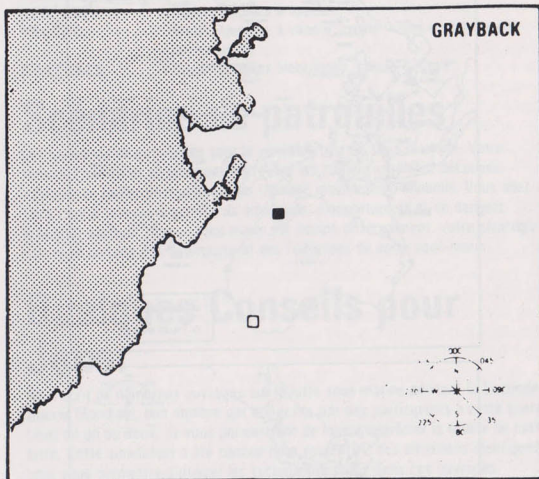
# Silent Service

**GRAYBACK** (Lt. Commander J. A. Moore)

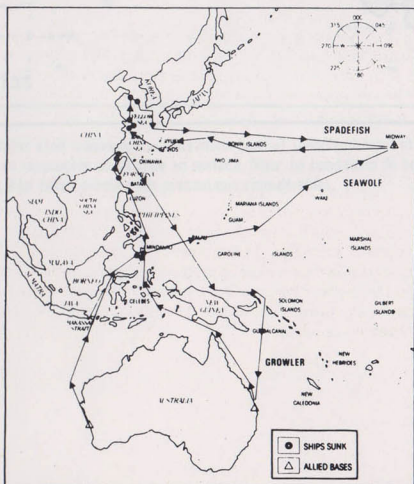
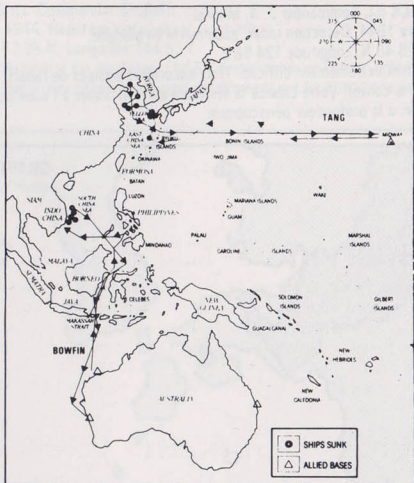
21 Octobre 1944. Détection radar, sous-marin en plongée.

Latitude 26 48 N, Longitude 124 56 E.

Une situation extrêmement difficile. Trois escorteurs équipés de radars protègent le convoi! Votre chance la meilleure est d'attaquer à l'aube ou au crépuscule, à la profondeur périscopique.



# Silent Service



## Recapitulatif des Equipements

(LUTTE CONTRE LES CONVOIS)

<b>PLUNGER:</b>	Radar, torpilles à vapeur.
<b>WAHOO:</b>	Radar, torpilles à vapeur, coque 120m +
<b>HAMMERHEAD:</b>	Radar, torpilles à vapeur, coque 120m +
<b>SEARAVEN:</b>	Radar, torpilles à vapeur.
<b>TAUTOG:</b>	Radar, torpilles à vapeur, coque 120m + détonateur perfectionné
<b>GRAYBACK:</b>	Radar, torpilles électriques, coque 120m +

## Scénarios de patrouilles

Les scénarios de patrouilles sont le véritable test du sous-marinier. Votre mission? surveiller étroitement les routes des convois japonais, découvrir, attaquer et couler un nombre et un tonnage maximums d'ennemis. Vous allez faire face à toute une gamme de situations, d'opportunités et de dangers. N'oubliez pas que chaque sous-marin est équipé différemment: votre stratégie doit tenir compte des avantages et des faiblesses de votre sous-marin.

## Quelques Conseils pour Jouer

On a écrit de nombreux ouvrages sur la lutte sous-marine pendant la Seconde Guerre Mondiale; bon nombre ont été écrits par des participants à cette guerre. Lisez-en un ou deux; ils vous permettront de mieux apprécier la réalité de cette lutte. Cette simulation a été conçue pour vous offrir des situations identiques et pour vous permettre d'utiliser les tactiques décrites dans ces ouvrages. Familiarisez-vous tout d'abord avec le rôle du Torpedo Data Computer -- la plupart des torpilles devraient être lancées lorsque le réticule du périscope est parfaitement axé sur votre cible. Si vous voulez vraiment calculer vous-même l'angle de visée en avant, sélectionnez le niveau de réalité "Enter Angle on Bow" (Entrez l'angle d'inclinaison) et laissez l'angle gyro. à zéro. Vos torpilles vont ensuite toujours suivre la trajectoire vers laquelle pointe votre périscope. Il vous faut alors pointer et tirer les torpilles comme avec un canon, c'est-à-dire qu'il vous faut estimer la distance que va parcourir votre cible entre le moment où vous lancez la torpille et son arrivée à proximité du bâtiment. Vous ajoutez alors cette quantité estimative à vos calculs. (En mode normal, le TDC exécute automatiquement ce calcul).

# Silent Service

Pendant la Seconde Guerre Mondiale, le Commandant devait non seulement définir la distance et le gisement, mais en outre, évaluer l'angle d'inclinaison. Bien que, dans cette simulation, le TDC calcule cet angle, vous pouvez parfaitement l'entrer vous-même en utilisant la touche "A" et le joystick. Etudiez les diagrammes qui vous donneront les explications précises. Néanmoins, une bonne manière d'évaluer cet angle est d'utiliser la méthode adoptée par le Commandant ennemi. Imaginez-vous sur la passerelle du bâtiment ennemi, en train de regarder vers l'avant. L'angle vers bâbord ou tribord à partir de l'étrave du bâtiment ennemi, au point auquel le Commandant ennemi verrait le sous-marin, est le "Angle-on-the-Bow". Par exemple: si le Commandant ennemi voyait votre sous-marin à 45 degrés à bâbord de son bâtiment, vous-même (en votre qualité de Commandant de sous-marin et en supposant que vous ayez sélectionné le niveau de réalité "Angle-on-the-Bow"), vous devez appuyer sur "A" et déplacer votre joystick vers la gauche sur 45 degrés. Comme vous le constaterez, il ne s'agit là que d'une évaluation. En utilisant cette procédure, vous tentez de résoudre l'équation  $GYRO\ LEAD\ ANGLE = \text{SinusArc}(\text{vitesse cible} \times \text{Sinus}(\text{inclinaison/vitesse torpille}))$  dans votre tête. Ce n'est pas facile, mais bonne chance si vous avez envie d'essayer de le faire!

Assurez-vous que vous comprenez la distinction entre BEARING et HEADING. BEARING (GISEMENT) est la direction dans laquelle pointe votre périscope/binoculaires. HEADING (CAP) est la direction dans laquelle se dirige votre sous-marin. Nous préférons qu'il est généralement plus rapide et beaucoup plus facile de pointer vos torpilles et votre canon en faisant tourner le périscope (c'est à dire en changeant de gisement) plutôt qu'en dirigeant votre sous-marin (c'est à dire en changeant de cap).

En général, il est préférable que vous attaquiez en plongée durant la journée et en surface la nuit. A l'aube ou au crépuscule, vous pouvez essayer les deux. Les sous-marins n'ont jamais été destinés aux duels d'artillerie prolongés et ne sont donc pas équipés de dispositifs télémétriques évolués pour leur pièce d'artillerie. La meilleure chose à faire est de tenter de vous positionner directement à bâbord ou à tribord de votre cible, ce qui vous permet de ne pas modifier votre polygone de réglage (puisque la cible ne s'approche pas et ne s'éloigne pas). Si ceci est impossible, exécutez quelques tirs de réglage avec corrections de tir différentes. Une fois que vous avez touché la cible, commencez le tir à cadence rapide.

Le plus important est de tenter d'anticiper les manœuvres de votre ennemi et ses réactions. En règle générale, vous serez mieux informé de sa position, de son cap, de sa vitesse, etc que lui sur les vôtres. Profitez de cet avantage pour planifier et mener à bien l'attaque la plus destructrice et la moins dangereuse pour vous que vous puissiez imaginer.

## Notes du Concepteur

La lutte sous marine de la Seconde Guerre Mondiale est presque unique en son genre, en ce qu'elle combine une planification approfondie, une action rapide, la chance, l'adresse, la ruse et un environnement qui varie sans cesse. Nos recherches initiales nous avaient convaincus qu'ils s'agissait là d'un domaine convenant idéalement aux atouts caractéristiques des simulations informatisées. Notre premier but: obtenir un niveau de détail, de réalisme, de variété excédant de loin celui d'autres simulations, mais sans rien sacrifier du plaisir du jeu.

Le premier grand élément conçu et mis en oeuvre a été le système de traçage des cartes. Quand vous jouerez le jeu, vous allez réaliser que vous pouvez visualiser n'importe quelle zone du Pacifique Occidental avec un pouvoir de résolution de 90 m, avec visualisation correspondante des îles et des continents que l'on distingue à l'horizon de la baignoire et des périscopes. En outre, les eaux peu profondes et les haut fonds y figurent également, ainsi que toutes les informations d'acheminement des convois vers le territoire Japonais et au retour. L'inclusion de toutes ces informations dans un ordinateur 64k constituait un défi incroyable. Néanmoins, nous jugeons que la variété presque infinie de situations dont vous disposez ainsi que la liberté de sélection de votre propre itinéraire de mission et de vos zones de patrouille, justifient amplement nos efforts.

Un autre grand obstacle à une simulation vraiment "jouable", était la question de temps. Dans la réalité, les engagements par sous-marin pouvaient durer des heures, ou même parfois des jours entiers, puisque le Commandant devait manoeuvrer jusqu'à la position la plus avantageuse tandis que ses ennemis zigzaguaient pour le confondre. Néanmoins, une fois la bataille engagée, les trajectoires des torpilles se comptaient en minutes et en secondes; une attaque par grenades sous marines bien menée pouvait détruire un sous-marin en une seule explosion dévastatrice. Nous aurions pu modifier les portées de visée, les échelles de mouvement, les cadences de giration, etc pour produire une simulation de type "baignoire" avec lancement de torpilles et de grenades sous marines continu et manoeuvres frénétiques. Néanmoins, ceci aurait ignoré bon nombre des tactiques et aptitudes nécessaires au "vrai" Commandant de sous-marin, ce qui aurait été à l'encontre de nos intentions. Nous avons préféré mettre en oeuvre un système d'échelle des temps qui permet au joueur d'accélérer la simulation tout en manoeuvrant pour atteindre la position requise, sans cesser de surveiller avec précision toutes les activités.

# Silent Service

Cette simulation maintient en fait deux "points de vue" distincts durant l'évolution de la situation. L'ordinateur surveille continuellement tous les bâtiments, les torpilles et votre sous-marin. Cette information est ensuite communiquée pour donner au joueur le "point de vue" du Commandant de sous-marin. Les informations dont le Commandant ne dispose pas sont dissimulées (bâtiments ennemis hors de portée, cap principal de l'ennemi, etc). En outre, l'ordinateur construit un "point de vue" pour les escorteurs et cargos Japonais en ne leur fournissant que les informations dont ils disposeraient en réalité.

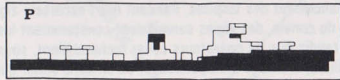
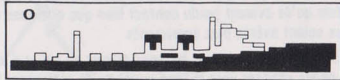
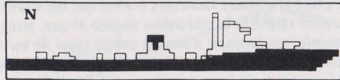
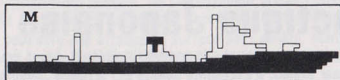
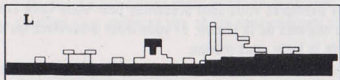
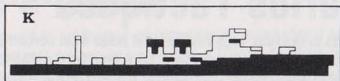
Pour finir, nous avons inclus une diversité infinie — ou presque — de situations, d'options et de variations de jeu. Pendant vos patrouilles, vous allez découvrir des convois importants ou non, escortés ou non; des eaux peu profondes; des attaques à la lumière du jour, au crépuscule, et la nuit, ainsi qu'une variété incroyable de problèmes tactiques. Chacun des niveaux de réalité ajoute une nouvelle considération dont il vous faudra tenir compte pour planifier et décider. Les divers équipements exigent eux aussi des modifications tactiques appréciables.

L'aspect le plus agréable de la conception et de l'essai de ce logiciel a été que nous avons eu la chance d'apprendre et d'utiliser des tactiques "sous-marinières" réalistes. En effet, les solutions standards ne sauraient résoudre l'immense gamme de problèmes tactiques auxquels va se heurter le Commandant agressif d'un sous-marin. Toutes les situations doivent être analysées à partir d'une étude des facteurs qui ont influencé la lutte sous-marine de la réalité.

Nous espérons que, pour vous également, cette simulation deviendra plus qu'un "jeu" artificiel. Si vous êtes capable de ressentir une légère appréhension lorsque les grenades sous-marines parcourent les vagues au-dessus de votre sous-marin, un peu de satisfaction lorsque vos torpilles trouvent leurs objectifs ou un moment d'enthousiasme lorsque vous vous embarquez pour votre patrouille suivante, nos efforts auront été récompensés. Nous espérons que l'expérience dont vous jouirez en jouant cette simulation sera aussi agréable que sa conception et son développement l'ont été pour nous.

Bonne chance et bonne chasse!

# Silent Service



## Quelques Exemples de Scenarios Tactiques

Les diagrammes ci-dessous vous expliqueront jusqu'à un certain point les situations de combat auxquelles devaient faire face les Commandants de sous-marins. Vous allez évidemment vous heurter à bien d'autres situations durant la simulation. Ces exemples vous sont présentés pour vous faire connaître les tactiques sous-marines de la réalité, et vous aider à survivre les dangers innombrables de la lutte sous marine.

### La Tactique Japonaise

Les escorteurs Japonais étaient des ennemis puissants. Leurs équipements optiques et sonar étaient d'excellente qualité et l'artillerie Japonaise était exceptionnelle. Leurs principales faiblesses étaient que leurs grenades sous-marines atteignaient rarement la profondeur requise et que, jusqu'à une période avancée de la guerre, les Japonais n'avaient pas de radar de surface. Ceci favorisait les attaques nocturnes en surface suivies d'une plongée profonde, pour l'évasion. En outre, les Japonais avaient tendance à abandonner la poursuite une fois qu'ils avaient perdu contact bien que quelques escorteurs plus expérimentés se soient avérés plus persistants.

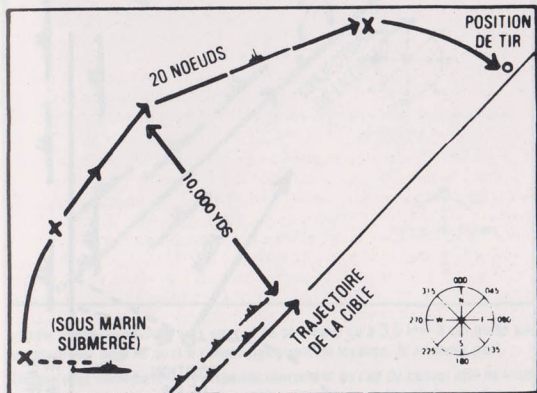
Le but de l'escorteur était de repérer les sous-marins en cours d'attaque et de les détruire ou de les chasser vers le fond avant qu'ils atteignent la portée nécessaire au lancement des torpilles. Pendant que l'escorteur zigzagait en travers du cap du convoi, des vigies surveillaient constamment les eaux environnantes tandis que les opérateurs sonar recherchaient, sous l'eau, une silhouette familière, le sillage d'un périscope, ou un écho sonar qui trahirait la présence d'un sous-marin. Dès qu'un sous-marin était repéré, tous les escorteurs se dirigeaient vers lui à toute vitesse. Un sous-marin trop sûr de lui pouvait être éliminé, permettant au convoi de poursuivre son chemin sans danger. Lorsqu'un sous-marin avait été forcé à plonger, les escorteurs naviguaient en cercle autour du dernier point de repérage, espérant établir un contact au sonar puis attaquer aux grenades sous-marines.



## Situation 1: Attaque "Tête-a-Queue"

Vous vous trouvez à la profondeur périscopique et vous venez d'apercevoir, à 090 degrés (plein est), un convoi qui marche à 10 noeuds. Vous définissez le cap principal de l'ennemi à 045 (nord est). L'heure: midi environ: il vous reste sept heures de lumière du jour. Le convoi est escorté par un destroyer au minimum. Vos tubes lance-torpilles sont pleins et vos accus sont chargés à bloc. Qu'allez vous faire?

Il s'agit d'une situation difficile: le convoi marche trop vite pour que vous puissiez vous approcher en plongée. Un Commandant prudent pourrait laisser ce convoi tranquille et rechercher un objectif plus facile. Un Commandant téméraire entreprendrait peut-être une attaque en surface par l'arrière; mais un sous marin en surface est incapable de tenir tête à un destroyer durant la journée.

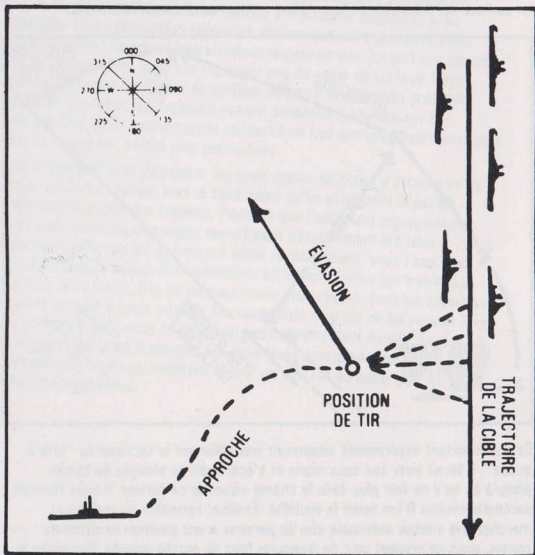


Le Commandant expérimenté adopterait probablement la tactique du "tête-à-queue". Il ferait virer son sous-marin et s'écarterait en plongée du convoi jusqu'à ce qu'il ne soit plus dans le champ visuel de ce dernier. Il vous faudrait parcourir environ 9 km selon la visibilité. Ensuite, remontez en surface et marchez à la vitesse maximale afin de parvenir à une position en avant du convoi, mais en prenant soin de demeurer hors de portée visuelle. Surveillez le convoi au radar pendant ce temps. Si un escorteur quitte le convoi et se dirige dans votre direction, vous avez probablement été repéré — plongez sans attendre. Cette manœuvre peut prendre pas mal de temps; utilisez donc la fonction de modification de l'échelle des temps pour accélérer la simulation. Une fois que vous vous trouvez devant le convoi, plongez jusqu'à la profondeur périscopique et attendez que le convoi se rapproche de vous. Utilisez au mieux vos torpilles! (Cette situation est analogue au scénario de l'USS SEARAVEN).

## Situation 2: Interception Nocturne en Surface

Vous êtes en patrouille en surface et votre radar capte un convoi à 045 degrés (nord-est). Il fait nuit et il y a de la brume. Le radar vous informe que le cap principal de l'ennemi est 180 degrés (sud) à 8 noeuds. Deux escorteurs "Kaibokan" semblent guider le convoi. Qu'allez-vous faire?

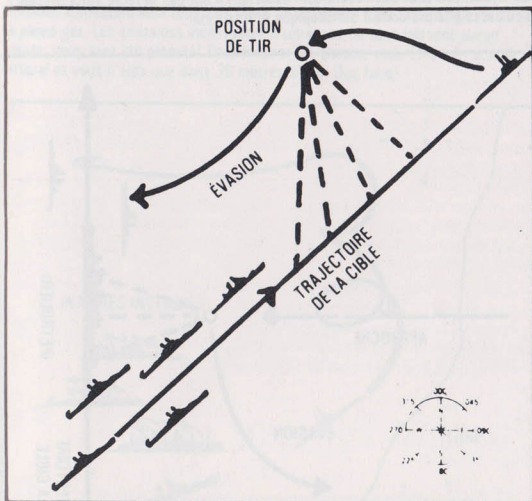
Il s'agit là d'une situation excellente. Vous êtes devant le convoi et la visibilité est mauvaise. Votre premier objectif devrait être d'éviter la détection par les escorteurs pendant votre approche. N'avancez que modérément et pointez constamment votre étrave vers les escorteurs, dans toute la mesure du possible tout au moins. Ainsi, les vigies ennemies n'auront qu'une très petite cible visuelle à détecter.



Vous devriez pouvoir atteindre une position de tir idéale par le travers du convoi, à une distance de 900 à 1800 mètres. Si vous vous organisez de manière à pouvoir vous rapprocher pendant que les escorteurs sont occupés de l'autre côté du convoi, vous pourrez peut-être effectuer votre évasion en surface: en effet, les "Kaibokan" ne peuvent tourner qu'à 18 noeuds. Bonne chance! (Cette situation est analogue au scénario USS HAMMERHEAD).

## Situation 3: Attaque en Plongée, Pendant la Journée

Pendant un balayage au périscope normal, durant la journée, vous observez un



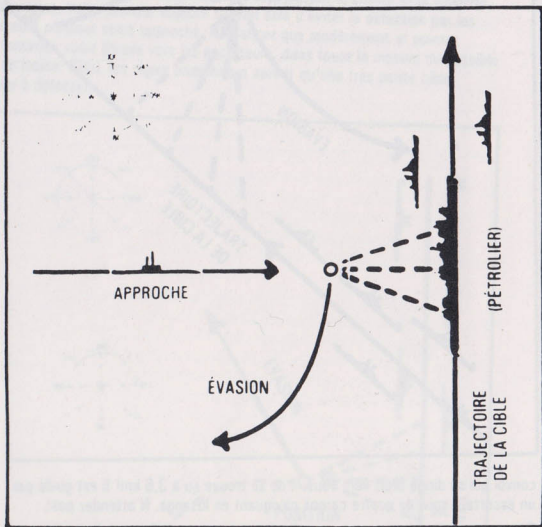
convoi qui se dirige droit vers vous: il ne se trouve qu'à 3,6 km! Il est guidé par un escorteur suivi de quatre cargos naviguant en losange. N'attendez pas!

Dirigez-vous immédiatement perpendiculairement au cap du convoi afin de vous placer dans une position de tir favorable, qui vous permettra de lancer des torpilles par le travers du convoi. Etant donné que vous allez présenter votre propre flanc à l'ennemi, vous devez plonger afin de réduire les risques de détection par le sonar. Une fois en position de tir, attendez que les deux bâtiments du milieu vous donnent une cible en chevauchement.

Les torpilles qui ratent le bâtiment le plus proche auront alors une bonne chance de frapper le plus éloigné.

## Situation 4: Pour Eviter des Escorteurs Ennemis

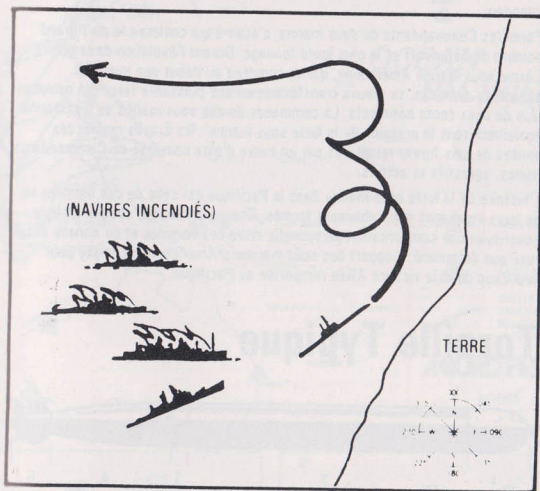
Vous venez de lancer trois torpilles à vapeur vers un pétrolier particulièrement attrayant. Les deux destroyers qui l'escortent n'ont pas détecté votre présence. Vous êtes à la profondeur périscopique et il fait jour.



Il est fort tentant de garder l'oeil sur vos torpilles pendant leur trajectoire vers l'objectif. Vous ne le ferez pas deux fois! Dès que les torpilles vont atteindre leur but, le sillage de bulles pointera directement vers votre position. A 26 noeuds, les destroyers vous atteindront rapidement. Quittez immédiatement les lieux. Ecartez vous des destroyers à la vitesse maximum et plongez aussi profond que possible. Si les destroyers se rapprochent trop de vous, réduisez votre vitesse afin de faire moins de bruit. Deux escorteurs peuvent être fort dangereux puisqu'il est en général impossible de présenter un profil sonar minimum aux deux bâtiments.

## Situation 5: Evasion en Eaux Peu Profondes

La situation est grave! Derrière vous, trois cargos brûlent grâce à une salve de torpilles admirablement réparties. Mais un escorteur furieux se dirige vers vous à pleins gaz. Les émissions incessantes d'ultrasons ne vous laissent aucun doute: vous avez été détecté! Pour empirer les choses, vous êtes très proche du littoral et vous n'êtes que dans 30 mètres d'eau. Que faire!



N'en doutez pas, l'après-midi va être longue. A cette profondeur, une attaque par grenades sous-marines pourrait fort bien vous être fatale. La meilleure chose à faire c'est de profiter de l'excellent rayon de gyration de votre sous-marin pour empêcher l'escorteur de venir se positionner juste au-dessus de vous.

Suivez-le sur la carte du tracé d'attaque; essayez d'anticiper ses manœuvres. Utilisez vos vitesses maximales vers l'avant et l'arrière pour lui échapper. Chaque fois que vous en avez l'occasion, dirigez-vous vers les eaux plus profondes — C'est votre seule chance de vous en sortir.

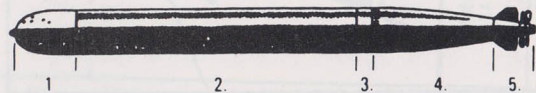
## La Lutte Sous-Marine dans Le Pacifique Sud

L'Arme sous-marine Américaine était une machine de guerre aussi complexe que puissante, qui convenait idéalement aux vastes étendues du Pacifique et aux distants chenaux adoptés par les convois Japonais. Les sous-mariniers Américains avaient élaboré une doctrine d'agression qui, fréquemment, les menait vers les eaux sillonnées de bâtiments ennemis, au large du littoral Japonais.

Parmi les Commandants de sous-marins, c'était à qui coulerait le plus grand nombre de bâtiments et le plus lourd tonnage. Durant l'évolution de la guerre, l'Arme sous-marine Américaine, qui ne comptait au début que quelques bâtiments démodés, se trouva transformée en une puissante force qui comptait plus de deux cents bâtiments. La commande de ces sous-marins se transforma également sous la pression de la lutte sous-marine: les braves marins des années de paix furent remplacés par un cadre d'élite composé de Commandants jeunes, agressifs et adroits.

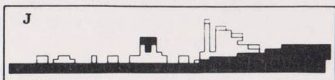
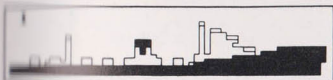
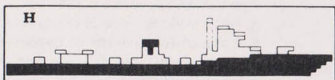
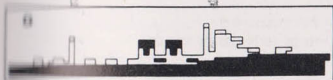
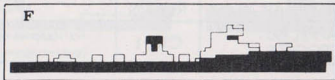
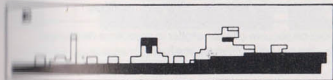
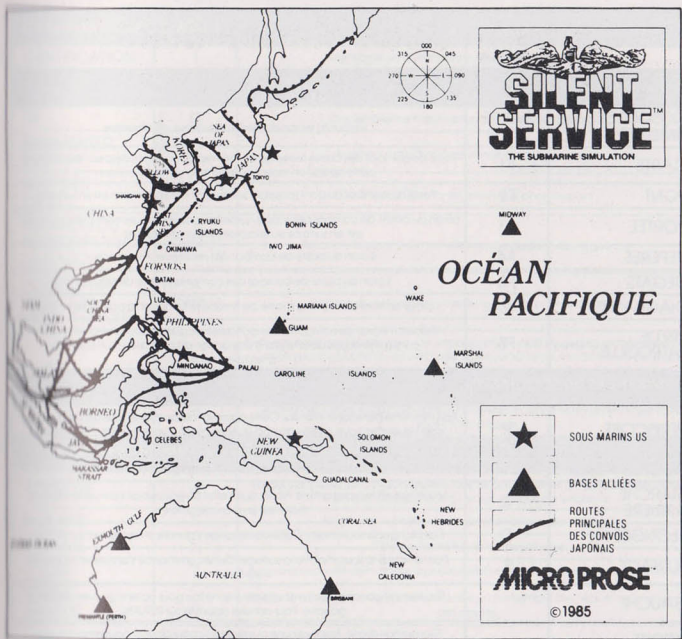
L'histoire de la lutte sous-marine dans le Pacifique est celle de ces hommes et de leurs équipages admirablement formés. Chaque patrouille, chaque attaque constituait une confrontation personnelle entre ces hommes et un ennemi aussi rusé que déterminé. L'apport des sous-mariniers Américains a compté pour beaucoup dans la victoire Alliée remportée au Pacifique.

## Torpille Typique



1. Cône.
2. Réservoir d'air (combustible eau).
3. Partie médiane (mise de feu du réservoir de combustion).
4. Partie arrière (réservoir de combustible liquide, turbines, moteur de profondeur, moteur de direction gyro, mécanisme d'immersion, niveau de départ, indice de profondeur).
5. Queue (collecteur d'échappement).

# Silent Service



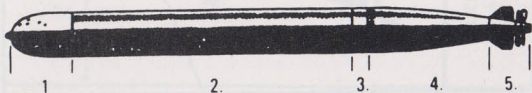
## La Lutte Sous-Marine dans Le Pacifique Sud

L'Arme sous-marine Américaine était une machine de guerre aussi complexe que puissante, qui convenait idéalement aux vastes étendues du Pacifique et aux distants chenaux adoptés par les convois Japonais. Les sous-mariners Américains avaient élaboré une doctrine d'agression qui, fréquemment, les menait vers les eaux sillonnées de bâtiments ennemis, au large du littoral Japonais.

Parmi les Commandants de sous-marins, c'était à qui coulerait le plus grand nombre de bâtiments et le plus lourd tonnage. Durant l'évolution de la guerre, l'Arme sous-marine Américaine, qui ne comptait au début que quelques bâtiments démodés, se trouva transformée en une puissante force qui comptait plus de deux cents bâtiments. La commande de ces sous-marins se transforma également sous la pression de la lutte sous-marine: les braves marins des années de paix furent remplacés par un cadre d'élite composé de Commandants jeunes, agressifs et adroits.

L'histoire de la lutte sous marine dans le Pacifique est celle de ces hommes et de leurs équipages admirablement formés. Chaque patrouille, chaque attaque constituait une confrontation personnelle entre ces hommes et un ennemi aussi rusé que déterminé. L'apport des sous-mariners Américains a compté pour beaucoup dans la victoire Alliée remportée au Pacifique.

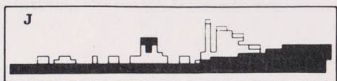
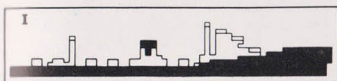
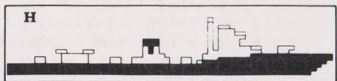
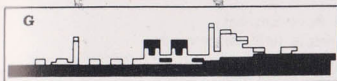
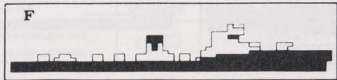
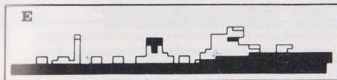
## Torpille Typique



1. Cône.
2. Réservoir d'air (combustible eau).
3. Partie médiane (mise de feu du réservoir de combustion).
4. Partie arrière (réservoir de combustible liquide, turbines, moteur de profondeur, moteur de direction gyro, mécanisme d'immersion, niveau de départ, indice de profondeur).
5. Queue (collecteur d'échappement).



# Silent Service



# Silent Service

COMMANDE	IBM ATARI ST. AMIGA	DESCRIPTION
<b>SITUATION</b>		
KIOSQUE DE TIMONERIE	BARRE D'ESP	Retour a l'ecran du menu du kiosque de timonerie
CARTE	F1	Poste de combat des cartes terrestres et marines. Si vous êtes deja sur l'ecran cartes, cette operation recentre la carte sur votre sous-marin.
PONT	F2	Poste de combat du pont (possible seulement si le sous-marin est en surface)
PORTEE	F3	Ecran du poste de combat periscope / jumelles (possible seulement si le sous-marin est en surface ou a la profondeur periscope)
REPERES	F4	Ecran du poste de combat des reperes et instruments
DEGATS	F5	Ecran du poste de combat des comptes-rendus de degats
DIAGRAPHIE	F6	Diagraphie etablie par le maitre de timonerie pendant la patrouille en cours
FIN DE PATROUILLE	F8	Retour a l'ecran de navigation de patrouille de guerre pour chercher un autre convoi. Fin du jeu dans le cas d'une action de convoi ou d'un scenario d'entrainement.
<b>COMMANDES DU SOUS-MARIN</b>		
PERISCOPE	P	Fait monter le periscope inferieur. Cette commande permet egalement d'obtenir un cap visuel identique a celui du cap du sous-marin - vous regardez droit devant vous.
ACCELERATEUR	0-4	Accelerateur arret, 1/3/2/3, plein gaz et lateral
MARCHE ARRIERE	R	Machines en marche arriere. Notez que l'effet du gouvernail est inverse si le sous-marin est en marche arriere.
PLONGEE	D	Fait plonger le sous-marin. Cette commande s'annule en appuyant sur RETURN.
SURFACE	S	Fait remonter le sous-marin a la surface. Cette commande s'annule en appuyant sur Return.
GAUCHE		Gouvernail gauche. Appuyez une deuxieme fois pour obtenir gouvernail pleine gauche. Pour annuler appuyer sur RETURN.
DROITE		Gouvernail droite. Appuyez une deuxieme fois pour obtenir gouvernail pleine droite. Pour annuler appuyer sur RETURN.
ANNULATION	RETURN	Annule toutes les commandes de virage et de plongee.
APPEL AU SECOURS	CTRL E	Fait sauter les reservoirs de securite afin de retablir la trajectoire de plongee (ne peut être utilise qu'une fois).

# Silent Service

## COMMANDES DE COMBAT

IDENTIFICATION	I	Identification d'une cible sur le reticule de periscope
TORPILLE	T	Envoi d'une torpille. Les tubes de proue ou de poupe sont actionnes automatiquement suivant la position de la cible
TIR	G	Declenchement du tir avec le canon 1,5cm du pont
AUGMENTER DE 25	+	Augmente de 25 m la deviation du canon du pont
DIMINUER DE 25	-	Diminue de 25 m la deviation du canon du pont
ROTATION DU PERISCOPE VERS LA GAUCHE	> (SHIFT)	Rotation du periscope - jumelles ou vue du pont vers la gauche
ROTATION DU PERISCOPE VERS LA DROITE	< (SHIFT)	Rotation du periscope - jumelles ou vue du pont vers la droite
AOB	A	Evaluation de l'angle de proue. On introduit l'angle AOB en degres en maintenant le joystick vers la gauche ou vers la droite. Appuyer sur le bouton de tir pour introduire sa valeur. Utiliser des nombres positifs pour tribord, negatifs pour babord. Par exemple 45 babord = -045
RELACHER LES DEBRIS	?	Repend des debris et du carburant qui pourraient convaincre l'ennemi que votre sous-marin a coule

## COMMANDES DE TEMPS ET D'ECHELLE

ATTENDRE	W	Pause - appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer. On peut egalement se mettre en pause grace a l'ecran kiosque de limonerie
PLUS VITE	F	Augmente l'echelle de temps et accelere la simulation
NORMAL	N	Retour a l'echelle de temps normale
ZOOM	Z	Aggrandit la carte de maniere a pouvoir etudier de plus pres les navires et le terrain
ZOOM ARRIERE	X	Reduit la carte de maniere a obtenir une vue d'ensemble des lieux et de la position des navires



Il n'est pas necessaire d'appuyer sur la touche de controle dans le cas de l'Atari.

# Silent Service

COMMANDE	IBM ATARI ST. AMIGA	DESCRIPTION
<b>SITUATION</b>		
KIOSQUE DE TIMONERIE	BARRE D'ESP	Retour a l'ecran du menu du kiosque de timonerie
CARTE	F1	Poste de combat des cartes terrestres et marines. Si vous êtes deja sur l'ecran cartes, cette operation recentre la carte sur votre sous-marin
PONT	F2	Poste de combat du pont (possible seulement si le sous-marin est en surface)
PORTEE	F3	Ecran du poste de combat periscope / jumelles (possible seulement si le sous-marin est en surface ou a la profondeur periscope)
REPERES	F4	Ecran du poste de combat des reperes et instruments
DEGATS	F5	Ecran du poste de combat des comptes-rendus de degats
DIAGRAPHIE	F6	Diagraphie etablie par le maitre de timonerie pendant la patrouille en cours
FIN DE PATROUILLE	F8	Retour a l'ecran de navigation de patrouille de guerre pour chercher un autre convoi. Fin du jeu dans le cas d'une action de convoi ou d'un scenario d'entrainement
<b>COMMANDES DU SOUS-MARIN</b>		
PERISCOPE	P	Fait monter le periscope inferieur. Cette commande permet egalement d'obtenir un cap visuel identique a celui du cap du sous-marin - vous regardez droit devant vous.
ACCELERATEUR	0-4	Accelerateur arret, 1/3/2/3, plein gaz et lateral
MARCHE ARRIERE	R	Machines en marche arriere. Notez que l'effet du gouvernail est inverse si le sous-marin est en marche arriere.
PLONGEE	D	Fait plonger le sous-marin. Cette commande s'annule en appuyant sur RETURN
SURFACE	S	Fait remonter le sous-marin a la surface. Cette commande s'annule en appuyant sur Return.
GAUCHE		Gouvernail gauche. Appuyez une deuxieme fois pour obtenir gouvernail pleine gauche. Pour annuler appuyez sur RETURN
DROITE		Gouvernail droite. Appuyez une deuxieme fois pour obtenir gouvernail pleine droite. Pour annuler appuyez sur RETURN
ANNULATION	RETURN	Annule toutes les commandes de virage et de plongee
APPEL AU SECOURS	CTRL E	Fait sauter les reservoirs de securite afin de reetablir la trajectoire de plongee (ne peut être utilise qu'une fois)

# Silent Service

## COMMANDES DE COMBAT

IDENTIFICATION	I	Identification d'une cible sur le reticule de periscope
TORPILLE	T	Envoi d'une torpille. Les tubes de proue ou de poupe sont actionnes automatiquement suivant la position de la cible
TIR	G	Declenchement du tir avec le canon 1,5cm du pont
AUGMENTER DE 25	+	Augmente de 25 m la deviation du canon du pont
DIMINUER DE 25	-	Diminue de 25 m la deviation du canon du pont
ROTATION DU PERISCOPE VERS LA GAUCHE	> (SHIFT)	Rotation du periscope jumelles ou vue du pont vers la gauche
ROTATION DU PERISCOPE VERS LA DROITE	< (SHIFT)	Rotation du periscope jumelles ou vue du pont vers la droite
AOB	A	Evaluation de l'angle de proue. On introduit l'angle AOB en degres en maintenant le joystick vers la gauche ou vers la droite. Appuyer sur le bouton de tir pour introduire sa valeur. Utiliser des nombres positifs pour tribord, negatifs pour babord. Par exemple 45 babord = -045
RELACHER LES DEBRIS	?	Repend des debris et du carburant qui pourraient convaincre l'ennemi que votre sous-marin a coule

## COMMANDES DE TEMPS ET D'ECHELLE

ATTENDRE	W	Pause - appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer. On peut egalement se mettre en pause grace a l'ecran kiosque de timonerie
PLUS VITE	F	Augmente l'echelle de temps et accelere la simulation
NORMAL	N	Retour a l'echelle de temps normale
ZOOM	Z	Aggrandit la carte de maniere a pouvoir etudier de plus pres les navires et le terrain
ZOOM ARRIERE	X	Reduit la carte de maniere a obtenir une vue d'ensemble des lieux et de la position des navires



\* Il n'est pas necessaire d'appuyer sur la touche de controle dans le cas de l'Atari.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT INITIAL

**AMIGA** METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ AVEC LE KICKSTART DANS L'UNITE 1; INTRODUIRE LA DISQUETTE DU JEU LORSQU'ON VOUS LE DEMANDERA

**ATARI ST** METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUÉMENT

**I.B.M.** METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUÉMENT

**AMSTRAD CASSETTE** INSÉREZ LA CASSETTE DANS LE LECTEUR ET APPUYEZ SIMULTANÉMENT SUR *CTRL* ET *ENTER* PUIS SUR LA TOUCHE *PLAY* DU LECTEUR

**AMSTRAD DISC** INSÉREZ LE DISC DANS LE LECTEUR. TAPEZ *RUN "DISC"* PUIS VALIDEZ

# Silent Service

## Commandes stratégiques: la patrouille de guerre

Lorsqu'on choisit un scénario de "patrouille de guerre", on entre dans une forme spéciale de jeu: la traversée du Pacifique en "patrouille". Le navire, un tout petit point, se trouve au point de départ, le Port de Freemantle, dans le Golfe d'Exmouth, Brisbane ou Midway (voir carte pages 24 et 25 du manuel).

**Joystick ou touches de déplacement du curseur** = déplacement de la patrouille: permettent de déplacer le navire dans l'Océan Pacifique.

**Bouton de tir (touche) – sortie de la patrouille:**

Ce bouton fait sortir la patrouille de guerre et vous envoie directement au poste de combat (sans passer par le kiosque de timonerie et en vous rendant directement sur la carte de navigation).

Si vous sortez à un moment où un convoi ennemi est dans les environs (océan, bordure d'écran rouges ou message écrit) mais si vous ne pouvez pas le voir sur les cartes, essayez de balayer l'horizon tout entier avec les jumelles ou le périscope.

Si vous sortez au moment où vous êtes dans votre port d'attache, le scénario est terminé.

**Pendant les patrouilles...**

Le temps passe très vite – le changement de couleur de l'océan, de bleu clair à bleu foncé, (seule la bordure change dans certaines versions) représente le passage du jour à la nuit

**Trouver l'ennemi:**

Lorsque l'océan prend une couleur rouge (seule la bordure change dans certaines versions ou un message écrit dans d'autres) vous avez repéré un convoi – faites sortir la patrouille de guerre si vous voulez engager le combat.

**Retour au port:**

Lorsque l'océan prend la couleur verte (seule la bordure de l'écran change dans certaines versions, ou un message écrit dans d'autres), vous êtes arrivé dans un port ami – faites sortir la patrouille de guerre si vous voulez mettre fin à la patrouille et faites inscrire le total de vos points dans le temple de mémoire des capitaines de sous-marins.

**Note importante:**

AUCUNE AUTRE COMMANDE ne fonctionne sur l'écran de patrouille de guerre. Avant de vous servir des autres commandes, il vous faudra sortir de la patrouille de guerre.

**Le kiosque de timonerie**

Le kiosque de timonerie est là pour vous rappeler à quels postes de bataille vous pouvez vous rendre.

La barre d'espacement vous envoie toujours au kiosque de timonerie. (Exception: sur la carte de patrouille de guerre, vous évitez le kiosque de timonerie et allez directement au poste de bataille de la carte.)

Le joystick permet de se déplacer autour du kiosque de timonerie. Lorsqu'on appuie sur le bouton du joystick, on se rend automatiquement à ce poste de combat d'où peut observer les événements et éventuellement lancer des ordres.

**Les touches de fonction (touches de chiffres avec majuscules dans certaines versions)**

Vous envoyez directement à un poste de combat. Celles-ci doivent être utilisées dans la version spéciale clavier IBM.

**Important:**

Dans la plupart des versions, les commandes de combat ne fonctionnent PAS dans le kiosque de timonerie; il faut se rendre à un poste de combat spécifique pour pouvoir faire fonctionner les commandes du sous-marin.

**Postes et commandes de combat**

Les postes de combat permettant de se servir des commandes de combat sont au nombre de cinq. Seules les commandes correspondant à un poste particulier peuvent être activées au niveau de ce poste. Voir le résumé des commandes figurant en page 15 et 16 du manuel des opérations.

Les postes de combat sont:

**La carte:**

Ceci permet de disposer de trois cartes d'échelles différentes. Dans certaines versions la carte du Pacifique tout entier sert de référence. Sur la carte apparaît tout ce qui est détecté par les postes d'observation, le périscope (s'il est sorti) et le sonar. Il peut arriver que vous soyez à proximité d'engins japonais mais que vous ne les ayez pas détectés! Vos postes d'observation ne sont pas toujours infaillibles – vous avez intérêt à faire vous-mêmes un tour d'horizon avec le périscope ou les jumelles.

**Le pont:**

C'est un endroit très agréable quand il fait du soleil ou lorsque les nuits sont chaudes et il permet d'avoir une vue panoramique. Toutefois la plupart des capitaines préfèrent mener le combat à partir du poste périscope/jumelles.

**Périscope/jumelles:**

Lorsque vous êtes en surface, on vous donne automatiquement des jumelles et lorsque vous êtes submergé on vous donne automatiquement un périscope. Rappelez-vous que le périscope ne peut pas marcher s'il est baissé, s'il fait nuit ou si vous êtes à plus de 15m de profondeur.

Rappelez-vous que votre engin va parfois dans une direction complètement différente de celle que vous voyez sur l'écran.

Les ordres de TIR et de TORPEDO sont donnés à partir de cet écran.

**Repères:**

Ceux-ci vous donnent une liste de tous les détails concernant votre sous-marin.

Dégâts: Si vous avez été touché ou endommagé par une grenade sous-marine, il se peut que certaines sections de votre engin fonctionnent plus. Ce poste vous permet de trouver ce qui ne fonctionne pas.





# CARRIER COMMAND

## AG

Nous vous conseillons vivement de lire la Feuille de Mission avant de charger "CARRIER COMMAND" (Carrier Command). Une fois le jeu chargé, lisez le guide "COMMENT COMMANDER UN TRANSPORTEUR", en essayant les différentes parties du transporteur et en vous familiarisant avec son fonctionnement. Mais avant toute chose vous devez faire une copie du jeu et garder la disquette originale en sûreté.

### COMMENT FAIRE UNE COPIE

La version Amiga de "Carrier Command" n'est pas protégé. Pour en faire une copie de réserve, maintenez enfoncé l'un des deux boutons de la souris en insérant la disquette du jeu (lorsqu'on vous demande d'insérer la Work-bench), puis suivez les instructions qui s'affichent sur l'écran.

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Utilisateurs d'un Amiga 1000, insérez une disquette Kickstart.

Mettez la disquette du jeu "Carrier Command" dans le lecteur lorsque le système demande la disquette Workbench. Après environ cinq secondes, le titre apparaît et le jeu se charge en trente secondes à peu près.

### VOS DISPOSITIFS DE COMMANDE

#### Périphériques

Vous pouvez jouer à "Carrier Command" aussi bien avec une souris qu'avec une manette de jeu. Si vous utilisez la manette de jeu, la barre d'espacement remplacera le bouton droit de la souris. La manette de jeu se connecte au port 1 et la souris au port 0.

Notez que tous les deux seront actives simultanément.

#### Le "clic"

Lorsque l'on joue à "Carrier Command", il est important de bien comprendre le concept du "clic". Lorsque vous devez cliquer sur une icône, placez le curseur sur cette icône et appuyez sur le bouton gauche de la souris, si vous utilisez une manette de jeu, appuyez sur le bouton de tir.

## ATARI ST

### CHARGEMENT

Mettez la disquette du jeu "Carrier Command" dans le lecteur A et allumez l'ordinateur. Après environ cinq secondes, le titre apparaît et le jeu se charge en vingt secondes à peu près.

### COMPATIBILITE

"Carrier Command" est compatible avec toutes les versions de l'ordinateur Commodore Amiga ayant au moins 512K de mémoire. Il est recommandé de débrancher tous les périphériques (sauf l'unité de disquette).

### MUSIQUE

Pour entendre la bande sonore de "Carrier Command", laissez le jeu sur l'écran FRONT END pour vingt secondes ou appuyez sur CTRL-M.

Les utilisateurs d'Atari ST à lecteur double face (1040, Mega ST, ou 520ST à lecteur externe double face) peuvent entendre la bande sonore de Carrier Command. Elle se mettra automatiquement en marche vingt secondes après l'affichage du jeu sur l'écran.

# Carrier Command

## Les modes de commande

L'autre concept avec lequel vous devez vous familiariser est celui des deux modes de commande: En mode pointeur, vous déplacez un pointeur ou curseur sur l'écran à l'aide de la souris ou de la manette. On utilise ce mode pour cliquer sur les icônes en appuyant sur le bouton de tir (soit le bouton gauche de la souris, soit le bouton de tir de la manette). En appuyant sur le bouton droit de la souris, ou sur la barre d'espace, vous vous mettez en "mode de commande directe": dans ce mode, les mouvements de la souris ou de la manette de jeu commandent directement l'avion, le tank, le transporteur, etc...

## Contrôle au Clavier

Bien que vous puissiez jouer "Carrier Command" exclusivement avec la souris, un certain nombre de touches sont activées pour augmenter la souplesse du système de commande du jeu. Vous pouvez utiliser les flèches orientées vers le haut ou vers le bas pour accélérer ou réduire la vitesse de l'avion, des tanks AAV (Véhicule d'Assaut Amphibie) ainsi que du transporteur lui-même. Les touches marquées d'une flèche vont également émuler les quatre icônes flèches sur les écrans de manipulation de carte ainsi que sur l'écran cible de la tourelle du Laser (un avantage de ces touches est que l'on peut en utiliser deux en même temps et se déplacer ainsi en diagonale). Les touches INSERT et Clr/HOME emulent les icônes du zoom et retrait du zoom. Au lieu de cliquer sur les icônes numériques, les touches numériques 1 à 4 peuvent être utilisées pour sélectionner l'avion ou le tank que vous désirez conduire.

## DEMARAGE DU JEU

Une fois le jeu chargé, l'écran FRONT END apparaît sur l'écran. Cliquez alors sur Strategy Game si vous désirez commencer une nouvelle partie de Carrier Command et sur Action Game si vous voulez jouer une mini-partie, pour améliorer vos méthodes de combat. Ou bien encore cliquez sur Load Old Game (CHARGER UN ANCIEN JEU) pour retrouver une partie que vous aurez sauvegardée.

A l'intérieur du jeu lui-même il est possible de choisir parmi un certain nombre d'options de gestion de jeu et de fichiers. Cliquez sur l'icône disquette (DISK) puis cliquez à nouveau sur l'icône désirée:



Cette option vous permet d'interrompre le jeu, en abandonnant devant les forces ennemies. Après avoir cliqué dessus, vous aurez encore une chance d'annuler cet ordre.



Cette option vous permet de modifier différents paramètres définissables par l'utilisateur, en cliquant sur les cases YES (OUI) ou NO (NON) à côté de chaque option. Ces options seront enregistrées avec votre position de jeu.

## CARRIER COMMAND — IBM PC GUIDE

Avant de charger Carrier Command, nous vous recommandons de lire les directives de mission. Une fois le jeu chargé, vous devrez lire le guide Carrier Opérations, pour essayer les différentes possibilités du Carrier et pour vous familiariser avec les procédures.

### Matériels recommandés

Carrier Command s'exécute sur IBM PC, XT, AT, PS/2, Compaq 386, Tandy 1000, ou un ordinateur 100% compatible avec l'un de ces modèles et possédant une mémoire vive de 512K minimum.

Si vous disposez d'un appareil dont la mémoire est de 512K, vous devez lancer le système avec un DOS COMMAND.COM, sinon le message suivant apparaîtra: "Programme trop important pour tenir dans la mémoire".

## CONTROLE

### Dispositif de commande

Carrier Command peut être entièrement dirigé par le clavier, par le joystick, ou par la souris, celle-ci étant recommandée. Pour avoir la liste des touches, reportez-vous au paragraphe 'touches de commande' de ce guide.

Il est important de vous familiariser avec les deux modes de commande utilisés dans ce jeu.

Pour le mode 'pointeur', vous bougez un pointeur/ curseur dans l'écran à l'aide des touches, du joystick ou de la souris. Ce mode sert à 'cliquer' un

icône en appuyant sur le bouton de feu. En ayant appuyé sur une touche dans ce mode de commande, vous passez en 'mode de commande direct', dans lequel, le clavier, le joystick ou la souris vont directement contrôler votre Manta, Walrus, Carrier etc.

Il est important de bien saisir le concept de clicking. Lorsque vous voulez cliquer un icône, appuyez soit sur le bouton gauche de la souris, soit sur le bouton de mise à feu si vous utilisez le joystick ou le clavier. Le bouton droit de la souris, (ou le deuxième bouton du joystick) va fonctionner comme sélecteur du mode de commande direct (également, on peut utiliser la touche ENTER). Si les utilisateurs de joystick remarquent que celui-ci 'dérive', ils pourront le recalibrer en conséquence en appuyant sur CTRL-feu.

## **Affichage**

Carrier Command nécessite un moniteur couleur avec un IBM CGA, EGA, VGA ou Tandy 1000 système graphique. Carrier s'exécutera avec un moniteur monochrome sur un système possédant une carte graphique monochrome Hercules. Si vous utilisez une carte graphique/un moniteur compatible, ceci doivent être 100% compatibles.

## **DOS**

Vous devez avoir IBM DOS, Microsoft MS DOS ou Tandy DOS, version 2.1 ou supérieure.

## **INSTALLATION**

Carrier Command peut être copié du disque original sur une autre disquette ou sur un disque dur.

## CarrierCommand

Les fichiers sont tout à fait normaux et ne devraient pas poser de problèmes lors de la sauvegarde ou pour l'utilisation d'un disque dur.

Carrier tient sur un disque PC simple face et peut être copié sur une disquette vierge préformatée ou un disque système vierge. (Utilisez FORMAT A:/S du MS DOS pour préparer d'abord votre disque système vierge).

Pour l'installation sur un disque dur, créez un nouveau directory et copiez tous les fichiers du jeu Carrier dans ce directory. Ex: Si votre disque dur est sur le lecteur C, à l'affichage de C>, tapez:

```
"MD CARRIER" puis tapez
```

```
"COPY A:*. *C\CARRIER"
```

Une fois que les fichiers sont copiés à l'affichage de C> tapez CD CARRIER puis tapez CARRIER ou CARRIER? pour exécuter le programme.

### **CHARGEMENT A PARTIR D'UNE DISQUETTE**

Démarrez votre machine avec un disque DOS (version 2.1 ou supérieur). A l'affichage de A> retirez le disque DOS et mettez le disque Carrier Command dans le lecteur A. Tapez ensuite CARRIER pour charger le programme avec les options d'auto-configuration ou CARRIER? pour charger le programme avec l'affichage de l'écran d'aide qui vous montrera comment définir vous-même les options à partir des lignes de commandes avant que vous n'entriez dans le programme.

## OPTIONS SPECIALES

**SPEED (Vitesse):** Carrier Command va positionner automatiquement la vitesse du jeu selon les spécifications de la machine. Les facteurs qui affectent la vitesse (complexité, définition graphique) peuvent être modifiés à partir de l'écran 'Options de Jeu'.

## MODE SURDIMENSIONNEL

Carrier Command a en option un mode surdimensionnel qui a pour effet d'accélérer le temps. Cette option est utilisée pour accélérer le temps lorsque un véhicule (Carrier) est en route pour une nouvelle destination. Cette option peut être également utilisée pour accélérer la production d'articles qui doivent être acheminés vers une île de stockage déterminée. De toutes façons, cette marche du temps aura le même effet sur les forces de l'ennemi.

## VUES SUPPLEMENTAIRES

Vous pouvez avoir immédiatement une vue du cockpit de tous les véhicules actifs (Manta/Walrus) en sélectionnant l'écran d'Information du véhicule. L'écran sera séparé en quatre sections, donnant chacune des informations sur chaque manta/walrus. Si vous appuyez sur feu avec le curseur dans une de ces quatre zones la vue du présent cockpit sera affichée pour les quatre véhicules. Sélectionnez à nouveau feu pour re-

## INSTALLATION

Carrier Command peut être copié du disque original sur une autre disquette ou sur un disque dur.

venir à l'écran d'information.

## **RADARS**

Si vous n'aimez pas la position des écrans radars dans le cockpit du manta/walrus, alors placez le pointeur sur le radar; en maintenant le bouton feu vous pouvez entraîner le radar et la placer où vous voulez dans l'écran. Vous pouvez également agrandir le radar tout en le déplaçant, en appuyant sur la touche/le bouton contrôle direct.

## **COMMANDES**

### **TOUCHES DE COMMANDES**

<b>Q</b>	Haut
<b>A</b>	Bas
<b>O</b>	Gauche
<b>P</b>	Droite
<b>ESPACE</b>	Feu
<b>Enter</b>	Mode contrôle/démarrage à partir de CTRL+S (pause)
<b>CTRL+S</b>	Pause (autorise aussi l'activation de TSR's en sélectionnant les touches correspondantes)

## **DEBUT DU JEU**

Dès que Carrier Command est chargé, l'écran général apparaît. 'Cliquez' Strategy game si vous voulez commencer un nouveau jeu de Carrier Command, Action Game si vous voulez jouer avec un demi jeu de force équilibrée pour améliorer votre dextérité de combattant, ou Load old game

pour charger un jeu sauvegardé dans un ancien état. Cliquez Options pour modifier le mode vidéo, le dispositif de saisie etc. La sélection Quit vous ramènera au DOS.

Un certain nombre d'options permettant la gestion de fichier sont disponibles à partir du jeu. Cliquer l'icône Disk et sélectionnez l'icône approprié.

## **SURRENDER (REDDITION)**

Cette option vous permet de suspendre le jeu – ce qui équivaut à une reddition à l'ennemi. Une chance vous sera donnée de pouvoir annuler cet ordre.

## **Game Options**

Cette option vous permet de changer des caractéristiques utilisateur. Un click sur la case voisine d'une option modifiera ses caractéristiques. Notez qu'un changement de l'échelle du curseur va entraîner l'ajustement de la sensibilité de la souris, du joystick et du clavier.

## **SAUVEGARDE DU JEU DANS UNE POSITION**

Cette option vous permet de sauvegarder votre jeu sur disque dans l'état courant, pour le reprendre plus tard.

Utilisez une disquette vierge, préformatée pour sauvegarder le jeu.

Cliquer sur **Path** et introduisez la lettre du lecteur. Vous verrez alors un **Directory** avec tous les



fichiers Carrier Command sauvegardés auparavant. Pour finir, cliquez sur **Save** ou bien sur **Exit** si vous désirez quitter le jeu sans sauvegarder la position atteinte.

Il va sans dire que vous pouvez également sauvegarder la position sur disque dur.

## CODE COULEUR

Les couleurs des îles ont une signification spéciale:

Version EGA/VGA

**BLEU** Alliés

**ROUGE** Ennemis

**VERT** Neutre

Version CGA:

**CYAN** Alliés

**MAGENTA** Ennemis

**BLANC** Neutre

**Hercules** Choisir les Informations sur l'île en question.

## **CARRIER COMMAND - AMSTRAD CPC**

### **Mode d'emploi**

Avant de charger Carrier Command, nous vous recommandons de lire Mission Briefing (instructions de mission). Après avoir chargé le jeu, lisez le mode d'emploi et de fonctionnement de Carrier Command, en essayant successivement les différentes possibilités de Carrier Command et en vous familiarisant avec les procédures de fonctionnement.

### **Procédure d'utilisation**

Insérez la disquette et tapez CPM, puis appuyez sur ENTER (Entrée).

Le jeu se charge automatiquement.

### **Accessoires de contrôle.**

Carrier Command peut s'utiliser avec les accessoires de contrôle suivants : clavier, manette de jeu et souris (Kempston). La sélection s'effectue à partir du menu Options accessibles dès le premier écran.

### **Modes de contrôle**

Il est important de vous familiariser avec les deux modes de contrôle utilisés pour le jeu. En mode "pointeur" déplacez le curseur sur l'écran à l'aide des touches, de la manette de jeu ou de la souris. Ce mode permet de cliquer sur les icônes en appuyant sur le bouton de mise à feu.

effectuer des sauvegardes. Il ne sera plus nécessaire ultérieurement de resélectionner Zap Disc (Change-ment de disque) pour effectuer une sauvegarde sur le disque.

## **Surrender (Reddition)**

La sélection de l'icône "drapeau" permet d'arrêter le jeu par reddition totale aux forces ennemies. Pour se rendre, appuyez sur la lettre "s" du clavier; pour continuer à jouer, sélectionnez toute autre icône disponible.

## **Codage des couleurs**

Carrier Command utilise sous Amstrad les couleurs suivantes pour désigner les 3 îles aux positions.

Avec la résolution graphique la moins fine :

Bleu	Ile libre
Jaune	Ile de l'ennemi
Blanc	Ile neutre

Avec la résolution graphique la plus fine :

Bleu	Ile libre
Jaune	Ile de l'ennemi
Vert	Ile neutre

## Time Lapse (Intervalle)

Carrier Command sur Amstrad comporte une option Time Lapse (Intervalle ou vitesse) qui permet d'accélérer la vitesse lorsque vous sélectionnez une icône et lorsque vous appuyez sur le bouton de mise à feu. Il vaut mieux utiliser cette option pour accélérer la vitesse lorsqu'un véhicule (par exemple Carrier) se dirige vers une nouvelle destination. Vous pouvez aussi l'utiliser pour accélérer l'émission d'éléments à expédier à l'île des stocks choisie. Attention, cette commande (Time Lapse) agit de la même façon sur les forces ennemies.

N.B. Par contre cette option n'affecte pas la durée d'affichage des messages. (Pour toute information complémentaire sur les messages affichés, consultez le manuel d'utilisation de Carrier Command).



# P47

Le Republic P-47 Thunderbolt était l'un des meilleurs avions de combat américains de la Seconde Guerre Mondiale. En 1943, sous le commandement des forces de combat de la RAF et opérant des bases britanniques, leurs tâches principales consistaient en des missions relativement courtes au-dessus du Nord de la France. L'année suivante, ils furent équipés de "citernes spéciales", apportant le carburant supplémentaire nécessaire à leur spectaculaire puissance de tir et permettant d'effectuer des raids en plein jour au-delà des lignes ennemies. Le P-47 était alors le bombardier le plus rapide et le plus lourd des Forces Armées Américaines et sa puissance spectaculaire était toujours prouvée en cours de combat. Avec ses fonctions de plongeon et son arsenal de combat au-dessus de la moyenne, le "Lead Sled" était l'arme meurtrière principale du 8ème Régiment de l'Armée de l'Air.

- B** Bombes (bombs) .....Sont larguées de l'avion à chaque tir
- E** Missiles-pulvérisateur (Spray missile)...Décollent de l'avant de votre avion comme des missiles puis se transforment en petits projectiles (de 2 à 8 selon votre niveau d'énergie), volant en éventail.
- M** Multi-missiles .....2 à 8 missiles décollant de l'avant de votre avion, se divisant de façon empennée puis continuant.
- S** Accélération (Speed-up) .....Selon votre niveau d'énergie, votre avion accélère.
- T** Tir dirigeable (Directable fire) .....  
Tir de 2 à 8 balles dans la direction du joystick. L'avion se dirige aussi dans la même direction - manœuvre meurtrière mais difficile.
- I** Vers le haut Extra vie ..... Vous donne une vie supplémentaire

## P-47: LE JEU

Déliez avec votre P-47 en traversant huit niveaux d'activité ennemie, en bombardant leurs véhicules au sol et en tirant sur leurs avions. A la fin de chaque niveau, il vous faut faire face à l'imposant navire de guerre, aux tanks ou aux avions ennemis et les détruire pour passer au niveau suivant.

En chemin, il existe plusieurs objets à ramasser. A chaque fois que vous en saisissez un, votre niveau d'énergie augmente commençant au niveau un et allant jusqu'à quatre. Le niveau d'énergie détermine la quantité d'armes spéciales lâchée à chaque point de ramassage. Par exemple, lorsque vous avez saisi les bombes, une bombe sera tirée par niveau d'énergie.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amiga

Si le Kickstart est sur disquette, insérez la disquette du Kickstart et allumez l'Amiga. Au message du Workbench, insérez la disquette de jeu.

CPC disquette

Tapez RUN\*DISC.

CPC cassette

Appuyez sur CTRL et puis mettez le lecteur en marche.

ATARI ST

Insérer la disquette puis mettez l'ordinateur en marche. Le jeu chargera automatiquement.

IBM PC

Chargez votre DOS, insérez la disquette dans le lecteur A puis tapez P47, Le jeu ne fonctionne qu'en CGA.

## FIN DU JEU

Une fois les huit niveaux terminés, les versions Spectrum C64 et Amstrad du jeu se remettent au début pour recommencer. Dans les versions ST, Amiga et IBM un message de félicitations s'affiche et vous pouvez recommencer la mission avec un niveau de difficulté plus élevé en choisissant parmi quatre niveaux existants.

## COMMANDÉS

Toutes les versions permettent de redéfinir les commandes au clavier et possèdent une option joystick. L'option joystick sur l'IBM PC n'est compatible qu'avec la carte de contrôle de jeu IBM ou le port de joystick incorporé pour l'Amstrad PC. Pour retourner au DOS sur l'IBM PC, appuyez sur F10.



## P-47: LE JEU

FIN DU JEU

En choisissant le mode "Jeu", vous pouvez jouer à un jeu de stratégie à la fin de chaque mission. Vous pouvez jouer à ce jeu à tout moment pendant la mission. Le jeu est très amusant et vous pouvez jouer à tout moment pendant la mission.

En choisissant le mode "Jeu", vous pouvez jouer à un jeu de stratégie à la fin de chaque mission. Vous pouvez jouer à ce jeu à tout moment pendant la mission. Le jeu est très amusant et vous pouvez jouer à tout moment pendant la mission.

COMMANDES

Appuyez sur la touche de direction pour déplacer le personnage. Appuyez sur la touche de feu pour tirer. Appuyez sur la touche de saut pour sauter. Appuyez sur la touche de pause pour arrêter le jeu.

## INSTRUCTIONS DE L'ÉCRAN DE JEU

**Atari** : Appuyez sur la touche de direction pour déplacer le personnage. Appuyez sur la touche de feu pour tirer. Appuyez sur la touche de saut pour sauter. Appuyez sur la touche de pause pour arrêter le jeu.

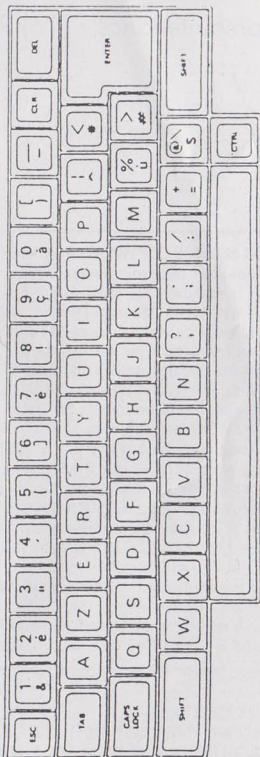
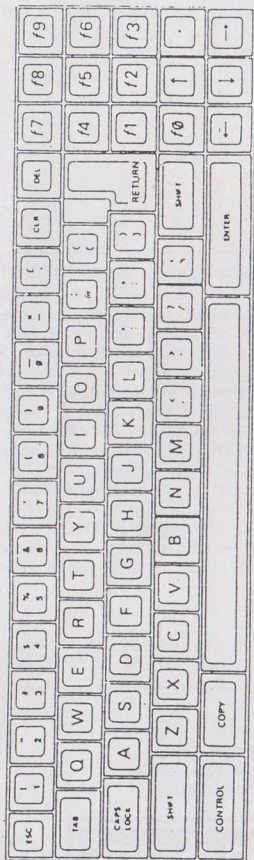
**CPC** : Appuyez sur la touche de direction pour déplacer le personnage. Appuyez sur la touche de feu pour tirer. Appuyez sur la touche de saut pour sauter. Appuyez sur la touche de pause pour arrêter le jeu.

**CPC** : Appuyez sur la touche de direction pour déplacer le personnage. Appuyez sur la touche de feu pour tirer. Appuyez sur la touche de saut pour sauter. Appuyez sur la touche de pause pour arrêter le jeu.

**ATARI ST** : Appuyez sur la touche de direction pour déplacer le personnage. Appuyez sur la touche de feu pour tirer. Appuyez sur la touche de saut pour sauter. Appuyez sur la touche de pause pour arrêter le jeu.

**IBM PC** : Appuyez sur la touche de direction pour déplacer le personnage. Appuyez sur la touche de feu pour tirer. Appuyez sur la touche de saut pour sauter. Appuyez sur la touche de pause pour arrêter le jeu.

# AZERTY / QWERTY



Pour les news, les nouveautés, les concours et les astuces, branchez-vous sur notre serveur Minitel : le 3615 UBI.

Pour tout logiciel défectueux, appelez notre Hot Line, à Euromaintenance : (16) 99 08 90 77

**SILENT SERVICE COPYRIGHT PAR MICROPROSE SOFTWARE, INC. TOURS DROITS RESERVES.**

Ce manual et les programmes informatiques de la disquette qui l'accompagne et qui sont décrits le manual, sont protégés par Copyright et contiennent des informations appartenant de droit à MICROPROSE SOFTWARE, INC. Il est strictement interdit de donner ou de vendre des copies de ce manuel ou des disques qui de vendre des copies de ce manuel ou des disques qui l'accompagnent, ni des listings des programmes contenus sur le disque, à des personnes civiles ou morales, sauf dans le cadre d'un accord écrit avec MICROPROSE SOFTWARE, INC. Il est strictement interdit de copier, de photocopier, de reproduire ou de traduire ce manuel ou de le réduire à un format compréhensible par une machine, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable de MICROPROSE SOFTWARE, INC. Toute personne ou toutes personnes reproduisant une partie quelconque de ce programme, sur quelque support que ce soit, et pour quelque motif que ce soit, sera (seront) coupable (s) d'infraction aux droits d'auteur et pourra (pourront) faire l'objet d'un procès de droit de civil à la discrétion du détenteur du Copyright. CARRIER COMMAND © RAINBIRD SOFTWARE. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications Plc. Programmed by Realtime Games Ltd. P47 © FIREBIRD/MICROPROSE. LICENSED FROM © Jaleco. manual copyright © Microprose Software.

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.

Atari St is a trademark of Atari Corporation.

IBM is a registered trademark of International Business Machines.

Amstrad is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics PLC.

**CODES MASTERS:**

SILENT SERVICE: 22033, 32031, 12021, 17018, 62023, 63039.

CARRIER COMMAND: 22034, 32033, 12039, 17034, 62031, 63026.

P47: 22035, 32034, 12040, 17037, 17036, 62030, 63030, 63016.

**UBI SOFT**

**5036802**

*Entertainment Software*