SUBWAR 2050

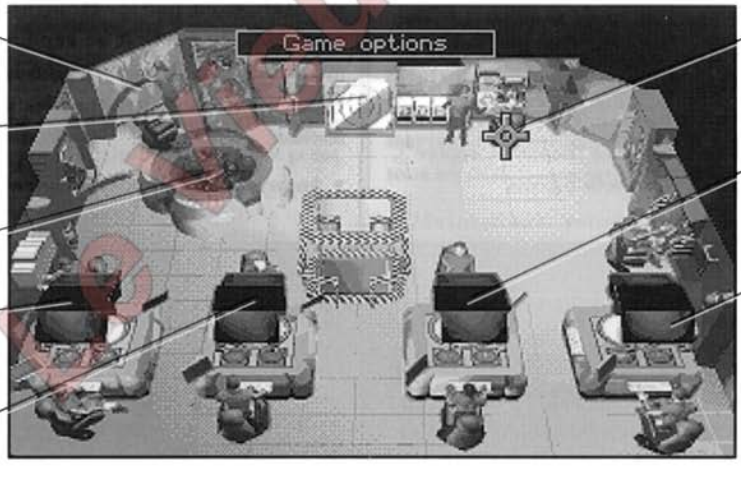
JETEZ-VOUS A L'EAU!
Guide des missions d'entraînement

1 Installez et chargez SubWar 2050 en suivant les instructions du supplément technique.

2 Après l'introduction animée, vous irez à l'écran de protection contre la copie.

• Tapez la réponse que vous trouverez dans le manuel grâce à la référence qui vous est donnée et vous vous retrouverez au Centre de commandes de votre porte-sous-marins.

Le Centre de Commandes



3 Votre première mission sera une mission d'entraînement.

• Placez le curseur (en utilisant le joystick, la souris ou le clavier) dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous verrez <Nouvelle Campagne> en surbrillance dans la case de messages centrale.

• Sélectionnez cette option (en appuyant sur le bouton Feu du joystick, le bouton gauche de la souris ou la touche Return) pour aller à l'écran de campagne.

Amiga Manuel

4 Placez votre curseur sur le bouton du haut (le symbole Flèche) et sélectionnez-le jusqu'à ce que <Entraînement> apparaisse sous le nom du pilote.

• Sélectionnez le deuxième bouton pour voir une description générale du scénario d'entraînement.

• Sélectionnez le bouton du bas pour retourner au Centre de commandes.

5 Placez le curseur en bas à gauche. Mettez <Pilotes> en surbrillance et sélectionnez.

• Regardez l'écran Pilotes.

• Sélectionnez le bouton supérieur gauche, tapez votre nom et appuyez sur Return.

• Sélectionnez le bouton inférieur gauche pour retourner au Centre de commandes.

6 Placez le curseur sur <Briefing> (deuxième option en partant de la gauche) et sélectionnez.

Vous verrez les grandes lignes de votre première mission d'entraînement. C'est un test de navigation. Vous devez manœuvrer votre sous-marin pour qu'il passe par trois marqueurs triangulaires verts (appelés "Points de repère"), puis retourner au porte-sous-marins.

• Sélectionnez le deuxième bouton en partant du bas pour voir un diagramme en 3D de la mission qui vous est proposée. Ne vous occupez pas de configurer votre sous-marin maintenant.

• Sélectionnez le bouton du bas pour retourner au Centre de commandes.

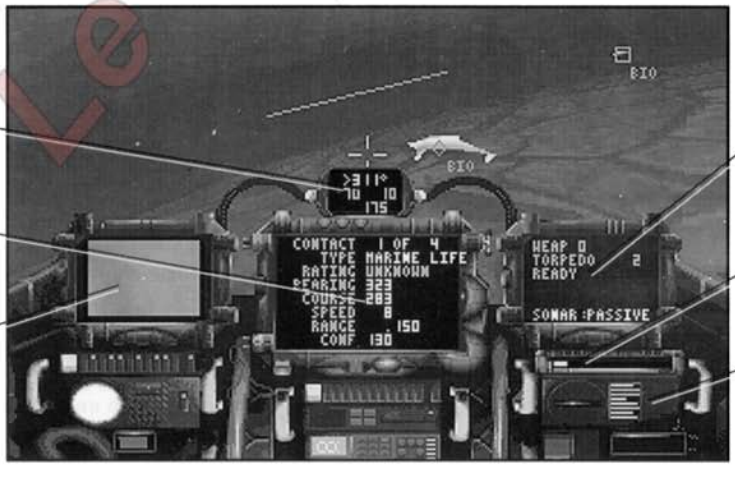
7 Placez le curseur sur <Commencer mission> (en bas à droite) et sélectionnez; vous vous retrouverez dans le cockpit de votre sous-marin.

Dans le cockpit

8 Nous vous conseillons d'utiliser la fonction Pause aussi souvent que possible jusqu'à ce que vous vous soyez familiarisé avec tous les contrôles du sous-marin. Vous commencerez la mission aussitôt après avoir été lancé, juste en-dessous du porte-sous-marins.

• Appuyez sur la touche P pour mettre la simulation en pause. Habituez-vous aux contrôles du cockpit et reportez-vous au manuel de jeu, de la page 18 à la page 30, si vous voulez connaître tous les détails de la mission.

• Appuyez sur P pour reprendre le jeu.



Instruments

Affichage de Visée

Affichage de Navigation

Affichage des Armes

Affichage Coupe transversale du sonar (SCS)

Statut des Dégâts

Le vieux Manuel

9 Vérifiez que votre écran Affichage de Navigation (à gauche) montre bien les points de repère (les points de navigation par lesquels vous devez passer lors de votre mission) et PAS la carte. Appuyez sur la touche M pour passer d'un affichage à l'autre.

Vous y verrez (en bleu) le numéro du point de repère (1), sa direction, sa distance (<Dist>) et sa profondeur. Les points de repère d'une mission apparaissent sous la forme de triangles verts sur votre viseur Tête Haute (HUD).

10 Votre objectif premier dans cette mission d'entraînement sera de passer par les trois triangles verts et de retourner au porte-sous-marins (représenté par un quatrième triangle).

• Maintenant, jetez un coup d'œil aux instruments (le petit écran au-dessus de l'affichage principal du cockpit).

Cela indique votre statut actuel:

- votre direction en degrés
- une flèche rouge vous montrant le cap à prendre pour atteindre le premier point de repère
- la vitesse du sous-marin en nœuds et le réglage de l'accélération
- la profondeur actuelle.

11 Vous n'êtes pas encore en mouvement, nous vous conseillons donc d'augmenter votre accélération.

• Appuyez sur la touche Plus (+) pour régler l'accélération entre 50 et 80 (selon vos capacités).

• Maintenant, avec le contrôleur, tournez-vous dans la direction indiquée par la flèche et essayez de descendre à la profondeur du premier point de repère.

12 Si vous vous dirigez dans la bonne direction, à la profondeur correcte, vous verrez un petit triangle vert.

• Dirigez-vous vers ce triangle. Il faudra peut-être que vous descendiez ou montiez. Les touches 8, 9 et 0 peuvent vous aider à plonger ou à remonter (voir le Guide de Contrôle).

13 Quand vous vous rapprocherez du triangle vert qui représente le point de repère, il deviendra plus grand et vous devrez passer au travers.

• Passez par le premier point de repère. Regardez l'affichage des points de repère. Il montrera le point de repère 2 (<PTREP 2>), ainsi que des nouvelles direction, distance et profondeur. Recommencez la procédure ci-dessus jusqu'à ce que vous soyez passé par les trois points de repère de la mission. On vous indiquera alors un quatrième point de repère. C'est le porte-sous-marins auquel vous devez retourner. Quand vous avez passé le point de repère 4, votre mission d'entraînement de navigation est terminée. Vous retournerez à bord du porte-sous-marins, pour le debriefing, où vous recevrez tous les détails concernant la mission.

• Maintenant, retournez au briefing de mission. Vous participez toujours au scénario d'entraînement.

14 La mission suivante est un test de tir. Vous devrez vous rendre au point de repère 3 et torpiller 3 cibles simulées, puis retourner à la base (point de repère 4).

• Répétez la procédure ci-dessus et rendez-vous au point de repère 3. Quand vous êtes passé par le triangle vert, coupez vos moteurs (en appuyant sur Shift/-) et regardez autour de vous (restez en <vue avant> pour l'instant).

Le vieux manuel

• Regardez les cibles simulées. Si vous êtes assez près, elles apparaîtront en rouge sur le viseur Tête Haute (HUD), avec une ligne allant jusqu'à la couche thermique la plus proche (pour plus de détails sur les couches thermiques, lisez le magazine UnderCurrents).

15 L'objet marqué d'un losange est la cible actuelle. Les autres objets seront marqués d'un carré. D'autres détails apparaissent sur l'affichage de visée principal (voir p. 24 du manuel de jeu pour plus de détails).

Vous pouvez appuyer sur la touche Return/Enter pour sélectionner chacun des trois objets comme cible, à tour de rôle.

• Appuyez trois fois sur la touche Return et le losange passera aux trois objets.

• Regardez le nombre le plus bas sur l'affichage central, marqué <Chances>. Cela représente les chances que vous avez de toucher la cible en forme de losange. S'il dépasse 100, vous êtes sûr de la toucher. Déplacez donc le sous-marin jusqu'à ce que ce nombre dépasse 100.

• Regardez l'Affichage des Armes (à droite). La deuxième ligne devrait indiquer <Torpille 8>. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche de retour arrière jusqu'à ce que cela s'affiche.

• Puis, appuyez sur la barre d'espacement pour tirer votre torpille. Regardez-la toucher sa cible.

• Répétez la procédure ci-dessus pour le prochain contact visé.

• Quand vous avez détruit les trois objets, dirigez-vous vers le point de repère 4 (base sous-marine). La mission prendra fin quand vous passerez par le point de repère 4. Encore une fois, vous irez au debriefing (Regardez un peu l'argent qui vous a été attribué!).

Les missions d'entraînement continuent dans un style semblable, mais dans la prochaine mission, vous serez sous pression. Allez-y et revenez vite!

Sonar

Quand vous commencez les missions contre un adversaire qui va riposter, il faut que vous maîtrisiez le sonar (en bas à droite du cockpit). Vous trouverez les détails dans le magazine UnderCurrents qui vous a été fourni avec votre boîte SubWar 2050 (voir p. 6 pour les tactiques d'attaque).

En gros, plus vous êtes silencieux, moins l'ennemi a de chances de vous détecter. La touche S vous permet de passer d'un mode sonar à l'autre: Off, Passif, Actif.

Si vous le désactivez (Off), vous ne pourrez pas détecter les cibles.

Si vous le réglez sur Passif, vous ne révélerez pas votre position à l'adversaire, lors de rencontres extrêmement dangereuses.

Si vous le réglez sur Actif, vous obtiendrez les meilleurs résultats, mais vous prendrez le risque d'être détecté.

La barre jaune indique le bruit que vous faites. Elle deviendra rouge si vous êtes très bruyant.

Trop de bruit vous mène droit à une mort prématurée!

16 Quand le jeu est installé, consultez le fichier Read Me, pour les toutes dernières informations concernant le jeu, en utilisant les commandes DOS standard.

Pour plus d'informations tactiques et concernant le contexte général, consultez le magazine UnderCurrents.

Pour plus d'informations concernant le jeu lui-même, consultez le Manuel de jeu et le Guide de Contrôle.

Pour plus d'informations techniques, consultez le Supplément Technique.

Le Vieux Manuel