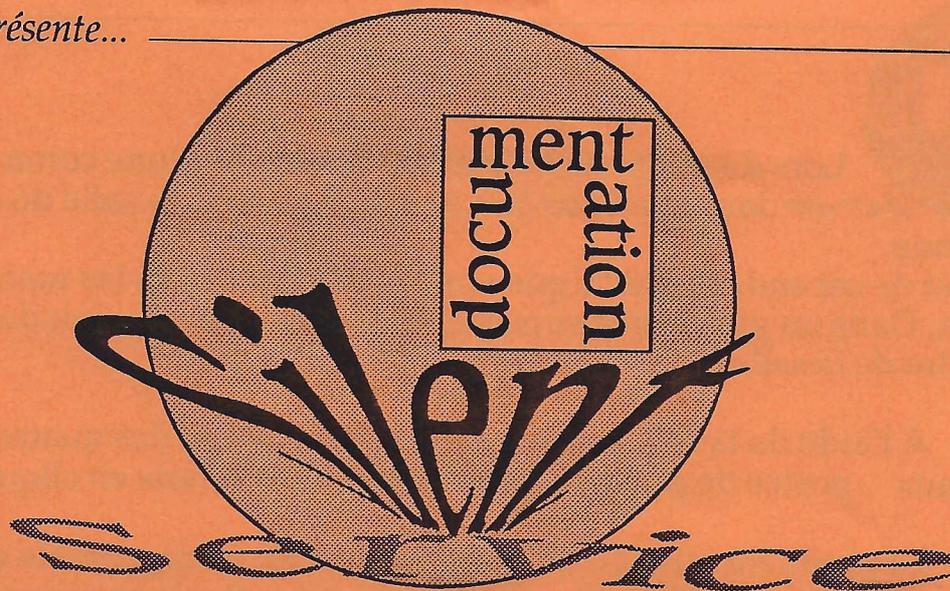


TOOLBOX présente...



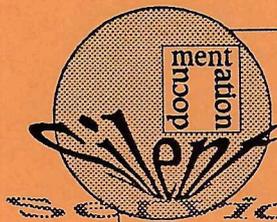
Remarquable simulation de combats sous-marins, Silent service mêle stratégie et action dans un cocktail explosif. Extraordinaire !

Premier octobre 1944. Au large de Bornéo, le convoi japonais fait route au nord-est, escorté d'une flotille de trois destroyers. La nuit vient de tomber sur l'océan, assombrissant l'écran de votre périscope. Il faut refaire surface, au risque d'apparaître sur les radars ennemis. Les moteurs réduits au minimum, le sous-marin émerge lentement à quelques deux milles du convoi, paré à lancer sa première offensive...

Les combats sous-marins de la seconde guerre mondiale ont été longuement développés dans bon nombre d'ouvrages historiques. L'étude des diverses stratégies et l'emploi d'un matériel déjà fort sophistiqué ont servi de support à l'élaboration de ce logiciel.

Véritable wargame de par son réalisme, superbe jeu d'action pour la complexité et la rapidité de ses manoeuvres, Silent service vous invite à reprendre le commandement d'un sous-marin américain pour enrayer au mieux le cheminement des convois japonais dans le pacifique.

Votre mission se déroule en trois étapes : l'apprentissage et la mise en oeuvre des premières manoeuvres d'approche et de tir, l'accomplissement de cinq combats spécifiques et enfin, le départ pour le combat final, une croisière longue et dangereuse...



Lors de son premier embarquement, le jeune commandant que vous êtes se retrouve dans la salle de commande.

C'est de cet endroit précis que vont se décider toutes les manoeuvres. Dans un graphisme superbe, le personnage apparaît donc au centre de la salle.

A l'aide de la souris, vous le dirigez vers l'un des quatre principaux postes de pilotage, puis validez votre choix en cliquant.

La première mission qui vous est confiée ne représente en fait aucun danger véritable. Penché sur l'écran radar, le commandant repère un convoi de trois navires, immobilisés à quelques mille yards du sous-marin.

Le zoom de l'écran permet de visualiser avec précision la situation. Le sous-marin y apparaît sous la forme d'un petit point noir et les vaisseaux ennemis sont autant de taches blanches sur le bleu de l'Océan. La cible est idéale...

Sous la casquette du périscope, le premier navire apparaît, bientôt centré sur la visée de tir. Le lancement de votre première torpille est surprenant.

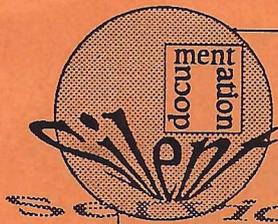
Dans un bruitage convaincant, l'engin fend la surface de l'eau pour percuter, quelques secondes plus tard, le flanc de l'ennemi. Tandis qu'un jet d'eau et de débris témoigne de la précision de votre tir, le vaisseau adverse s'enfonce dans les flots...

Mais attention, vous êtes repéré et, si le convoi reste sans défense, il va tenter de fuir au plus vite. Descendu dans la salle des machines, vous vérifiez les divers témoins et écrans de votre équipement. Le maniement du sous-marin est très simple.

Vous ne contrôlez en effet que la puissance de vos turbines (de 1 à 4) et la mise en action de l'immersion.

La salle des machines met en place plusieurs compteurs (vitesse, pression, température de l'huile, etc..) sur lesquels il n'est pas possible d'agir précisément. Il suffit en fait de gérer la vitesse de l'engin ainsi que son immersion ou son émergence.

Ces dernières commandes sont accessibles à partir de la salle des machines ou du poste radar. Celui-ci est très pratique puisque, s'il permet de visualiser les positions exactes de chaque navire, il indique en outre le déplacement de ces derniers en figurant leur sillage.



C'est en fait l'écran fondamental pour toutes les manoeuvres de recherche et de déplacement.

Vous voici à même de contourner l'ennemi secrètement (immergé de quelques mètres...) afin de le surprendre à nouveau ! L'armement du submersible ne se borne pas aux torpilles. Vous devez apprendre à manipuler le lance-roquettes situé sur le pont arrière.

Ce dernier ne sera bien sur utilisable qu'en surface et son emploi purement stratégique.

Lorsque l'on sait effectuer toutes ces manoeuvres avec efficacité et rapidité, il est utile de charger l'un des cinq mini-scénarios accessibles sur le menu principal.

Ces options vous permettent de lutter contre différents convois et surtout de tester, avant l'épreuve finale, les divers modes de combats que vous allez mener sans interruption. Ces scénarios retracent des faits historiques. La difficulté majeure réside dans la reconnaissance des vaisseaux ennemis.

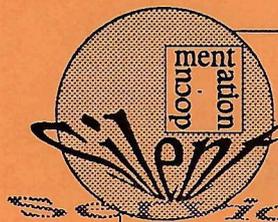
Le logiciel met en place seize types de navires. Un commandant qui ne sait différencier un simple croiseur d'un puissant cuirassé n'a aucune chance de remporter la bataille ! Les seize silhouettes rencontrées dans Silent service sont dessinées sur la notice.

Malheureusement pour vous, leurs noms respectifs ne sont pas mentionnés sur le papier... Cette lacune est volontaire et ne sera comblée que par vos victoires successives ! En effet, chaque navire coulé apparaît sur votre tableau des scores afin que vous en mémorisiez la forme.

Cette démarche est de première importance. Le scénario de Hammerhead, vous propose de détruire un convoi escorté. Il est ici primordial de couler tout d'abord le pétrolier, afin de suspendre l'approvisionnement en carburant de l'armée japonaise. À vous de reconnaître la silhouette du «tanker» et pointer sur lui vos premières torpilles...

Tandis que vos missions s'agrémentent de nouveaux périls, votre propre survie va mobiliser tous vos efforts... En effet, votre submersible est repéré par l'escorte ennemie, avant même que vous n'ayez lancé l'offensive.

C'est à ce moment que l'action atteint son réalisme maximum. Pris en chasse par deux destroyers, vos torpilles ne suffisent plus à enrayer la progression ennemie. Une seule solution : l'immersion...



Les moteurs coupés, le sous-marin s'enfonce dans l'océan, pour bientôt s'immobiliser à l'approche de l'adversaire. L'ambiance qui se développe alors est remarquable. Les destroyers japonais tentent de vous repérer, passant sans cesse au-dessus de vous. Le bruit de leur progression s'amplifie à leur approche, se perd ensuite dans les profondeurs de l'océan pour reparaître encore plus menaçant...

Si l'ennemi vous repère, actionnez la touche «?» afin de larguer, à la surface, quelques débris. Il peut croire à votre destruction mais rien n'est encore gagné. Un seul tour de moteur, une seule manoeuvre ou la plus petite perte d'huile (réservoir endommagé par l'adversaire...) risquent d'être fatals ! Silent service vous offre alors des moments d'angoisse superbes, des sueurs froides dignes des plus belles épopées !

Après tant d'émotions, de victoires ou de défaites, vous serez un jour fin prêt pour la grande aventure. Mission de longue haleine au coeur du Pacifique, vous appareillez pour plusieurs jours, repérez l'ennemi, pour couler un fort tonnage de navires... Combats de nuit, vision limitée par une météo vagabonde, inutile de préciser ce qui vous attend.

Une aventure ne sera jamais semblable à la précédente, tant sur le plan des manoeuvres qu'en ce qui concerne la force de l'adversaire. Les bases alliées assureront votre réapprovisionnement en nourriture et en carburant.

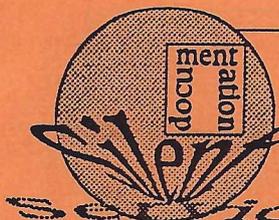
Pour le reste, seule l'expérience et la logique assureront votre succès. Les navigateurs expérimentés pourront enfin multiplier par quatre la vitesse de jeu et adapter au mieux les diverses stratégies spécifiées dans la notice.

Dans un contexte sonore et graphique remarquable, Silent service vous permet d'accentuer encore le réalisme du combat. Calcul des angles pour le tir des torpilles, techniques d'approche et de fuite selon la disposition des convois rencontrés, il n'est aucun frein à la stratégie, aucune limite à l'action.

Silent Service est très simple d'utilisation d'autant que tout est pratiquement sous contrôle de la souris. Vous trouverez ici la description de chaque commande et ses utilisations.

Scénarios :

C'est la première option qui apparaît à l'écran après le boot.



Torpedo/Gun Practice (*Entrainement*) :

Cette option vous place à l'extérieur de la base américaine base de l'île de Midway. Quatre bateaux sont ancrés, tout ce que vous avez à faire c'est de les couler.

Convoy Actions (*action/convois*) :

Vous êtes en situation de combat. Vous devez détruire tous les bateaux. Attention aux destroyers car ils ripostent.

War Patrols (*patrouille de guerre*) :

Cette option comprend plusieurs Convoy Actions. Et vous devez débusquer les bateaux ennemis. Vous avez une quantité de fuel qui vous permet 55 jours de patrouille. Lorsque vous avez fini vous retournez à la base.

Difficulty Levels (*Niveaux de difficulté*) :

Après avoir choisi un scénario vous êtes devant un nouveau menu. Ce menu permet de choisir le niveau de difficulté du jeu.

Skill Level (*Habilité*) :

Range : 1- 4; 1 = Midshipman, 2 = lieutenant,
3 = Commander, 4 = Captain.

Le niveau affecte la précision des torpilles, les dommages des grenades anti sous-marines, la dextérité des vigies ennemies et des opérateurs sonars de même que les autres facteurs.

Reality Levels (*Degré de réalité*) :

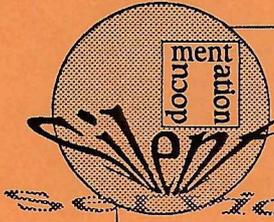
Il existe d'autres contrôles de difficulté qui rendent le jeu plus réaliste.

1. Limited visibility (*Visibilité réduite*) :

Les bateaux n'apparaissent sur les cartes qu'à la condition d'être dans le rayon d'action des radars ou des sonars

2. Convoy Zig-Zags (*Convois zig-zaguants*) :

Les convois changent de cap à intervals réguliers



3. Dud Torpedoes :

Les torpilles peuvent ne pas exploser après leur lancement.

4. Port Repairs only (*Réparations au port seulement*) :

Les réparations importantes ne peuvent s'effectuer pendant la patrouille.

5. Expert Destroyers (*Destroyers experts*) :

Certains convois ennemis sont escortés par des destroyers précis.

6. Convoy Search (*Recherche des convois*) :

Les convois n'apparaissent pas tous même à l'intérieur du champs d'action des radars. Ils peuvent être aperçus en effectuant une vision de 360 degrés avec le périscope ou les binoculaires.

7. Angle-On-Bow Input (*Calcul de trajectoire de torpilles*) :

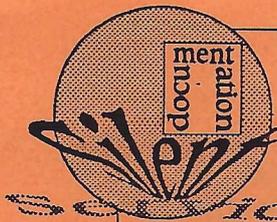
L'ordinateur ne calcule plus l'angle de tir des tirs de torpilles. Vous devez vous même indiquer cet angle d'après vos observations au périscope. Cette option est réservée aux experts!

Terminologie:

- Port : Babord (la gauche du navire).
Starboard : Tribord (la droite du navire).
Bearing : La direction dans laquelle vous regarder.
Heading : La direction dans laquelle va le bateau.

LE JEU

Après avoir fait vos choix dans chaque menu le jeu proprement dit peut débuter. Lorsque vous avez une vue de l'intérieur du sous marin à l'écran vous pouvez déterminer vos actions en déplaçant la souris à certains endroits.



Les options possibles sont: aller sur le pont (seulement si le sous-marin est en surface), examiner les cartes, quatermasters log, damage reports (examiner les dommages), instruments and guages (les instruments) . Vous pouvez aussi continuer la patrouille dans l'option War Patrol et revenir au menu principal dans les autres modes.

Bridge (*Le pont*) :

Depuis le pont vous pouvez tirer au canon ou des torpilles. Vous pouvez aussi faire varier la vitesse du sous-marin de zéro à plein pot et d'avant en arrière.

Le sous-marin peut aussi plonger. Vous pouvez aussi modifier la direction du sous-marin utiliser les jumelles et changer l'échelle de temps.

Vous pouvez aussi identifier un vaisseau ennemi avec vos jumelles ou le périscope (lorsque le navire est dans la ligne de mire le curseur devient blanc). Pour l'identification placez la souris sur le grand carré et cliquez.

Periscope (*Périscope*) :

Cette option est similaire à la précédente. Le périscope peut être utilisé jusqu'à 44 pieds de profondeur. Le canon n'est pas accessible.

Maps :

Cette option vous permet de situer votre sous-marin par rapport aux autres navires. Il y a 3 degrés de zoom pour cela.

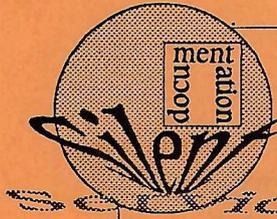
Le «Time Mode» vous permet d'accélérer l'approche de convois. En «Time Mode» 1 une minute de jeu dure 15 secondes).

Chaque incrémentation de l'échelle de temps double la vitesse.

Commandes Spéciales et descriptions :

Torpedo (*Torpilles*) :

Vous avez 24 torpilles, 14 à l'avant et 10 à l'arrière. Une torpille est lancée en cliquant l'icône torpille sur l'écran. Une torpille a une efficacité maximum entre 1000 et 4000 m. Vous ne pouvez avoir que 4 torpilles actives en même temps.



Si vous en tirez plus alors les premières seront désactivées avant d'atteindre leurs cibles. Après un certain nombre de coups le message «bow torpedos or aft torpedo tubes broken or empty» (tubes avant ou arrière cassé ou vide) apparaît.

Vous devrez attendre (environ 10 minutes) avant d'utiliser le tube à nouveau. Vous pouvez alors faire tourner le sous-marin de 180° pour utiliser l'autre série de tubes lance torpilles.

Deck Gun (*Canon de pont*) :

Le canon a une portée de 8000 m. Vous débutez avec 80 obus. L'usage principal du canon est la destruction des navires endommagés. Le canon est pratiquement inefficace sur les destroyers, mais est très efficace sur les tankers et les transports de troupe. Le canon n'est utilisable qu'en surface.

Si un bâtiment se rapproche de vous, vous pouvez modifier la hausse du canon «-» la réduit et «=» l'augmente.

Chaque pression sur la touche «=» augmente la portée de 25 m et chaque «-» la diminue de 25 m. Exemple: si un destroyer se déplace vers vous à la vitesse de 18 noeuds à 4000 m il parcourra 200 m avant que l'obus ne l'atteigne aussi il faudra modifier la hausse de -200 m à -250 m avant de tirer.

Battery (*Batteries*) :

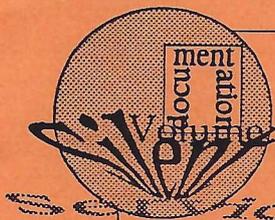
Les batteries du sous-marin permettent 1 heure de plongée à pleine vitesse et plusieurs heures à basse vitesse. Les batteries se rechargent quand le sous-marin est en surface.

Blow Emergency Tanks (*Caissons d'urgences*) :

Control E permet d'utiliser les caissons. Vous utiliserez cette option seulement lorsque votre sous-marin en plongé est en situation désespérée. Vous serez ramené à la surface. Cette option n'est utilisable qu'une fois par bataille. Une fois utilisée vous ne pourrez plus plonger à nouveau.

Release Fake Debris (*Libérer des faux débris*) :

«?» le réalise. Vous ne pouvez utiliser cette option qu'une fois. Cela permet de leurrer les destroyers en leur faisant croire que le sous-marin est détruit.



Comme vous le savez le volume sonore peut être modifier par le control panel. Vou pouvez aussi le modifier par la touche «v» qui permet de choisir entre low (bas), medium (moyen), high (fort), ou off pour le volume.

Convoy Action Scenarios (*Scénarios d'action sur convois*) :

Ces scénarios présentent divers types de bateaux à combattre. Ils sont d'inégale difficulté.

Plunger in the Inland Sea (*en immersion, de jour*) :

Vous combattez un cargo escorté. Les bateaux ennemis se déplacent et changent de direction

Wahoo vs. Convoy (*en surface, de jour*) :

Vous combattez un groupe de navires sans escorte mais attention ne perdez pas trop de temps des destroyers sont en route.

Hammerhead at Borneo (*au radar, de nuit*) :

Introduction au combat de nuit. Faites vos approches à allure réduite.

Searaven at Toagel Mlingui (*contournement*) :

Vous êtes dans une position délicate contre un convoi. Vous devez le contourner pour avoir un bon angle d'attaque.

Tautog at Night (*radar de nuit bonne visibilité*) :

Vous pouvez approcher le convoi mais avec beaucoup de précaution car la visibilité est bonne cette nuit

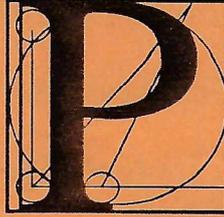
Grayback in the China Sea (*radar en immersion*) :

Un scénario difficile. Trois destroyers équipés de radars gardent le convoi. La meilleure tatique est une attaque utilisant le périscope à l'aube ou au crépuscule.

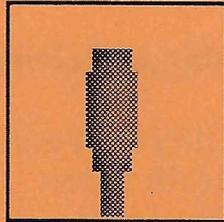
LaserWriter II NT



L A S E R W R I T E R [®] I I N T



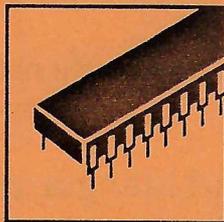
PostScript[®]



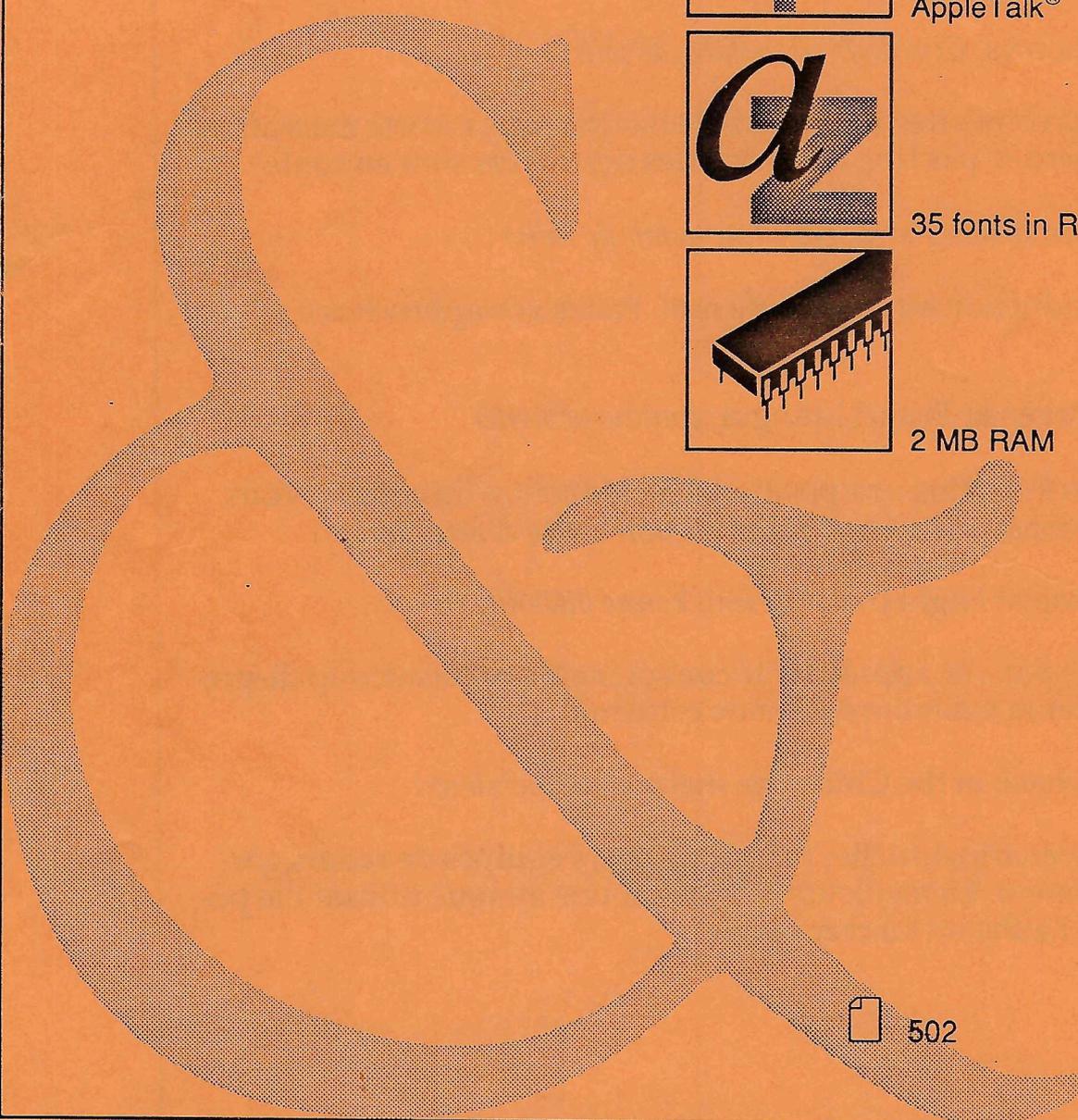
AppleTalk[®]



35 fonts in ROM



2 MB RAM



502