

LE PLACARD DU CAPITAINE
Pirates!™
ATARI ST

Système requis et Installation

Système: PIRATES! nécessite l'utilisation d'un Atari ST ou Mega avec 512K RAM, une unité de disquette 3.5" et un moniteur couleur ou un téléviseur. Une souris est aussi nécessaire.

Les unités de disquettes:

Quoique l'on puisse jouer à partir des disquettes originales, nous vous suggérons de faire une copie de sauvegarde et de jouer à partir de ces disquettes de sauvegarde.

Avant de jouer, obtenez deux disquettes vierges formatées. Utilisez le Gem Desktop normal ou n'importe quel programme de copie pour copier vos disquettes PIRATES! A et B sur ces deux disquettes vierges. Si vous avez une unité de disquettes à double face, vous pouvez copier les deux disquettes à simple face PIRATES! sur une seule disquette à double face. Vous pouvez aussi mettre de côté une autre disquette vierge qui servira à garder les jeux que vous aurez sauvegardés.

Chargement sur unité de disque rigide:

1. Créez un nouveau répertoire et nommez-le PIRATES.
2. Copiez les fichiers (en déplaçant les icônes) des disquettes PIRATES! dans le répertoire PIRATES que vous venez de créer sur disque rigide. Déplacez PIRATES.PRG hors du répertoire AUTO et amenez-le dans votre répertoire PIRATES sur disque rigide.
3. Les fichiers suivants devraient maintenant apparaître dans votre répertoire PIRATES.
 - APIRATES.REZ -PIRATES.PR
 - BPIRATES.REZ -PIRATES.DAT
 - XPIRATES.REZ -HALL O F.AME (Optionnel)
4. Le chargement est completé. En cours de jeu, vous pouvez ranger vos parties sauvegardées dans votre répertoire PIRATES.

Protection contre duplication

PIRATES! est protégé contre la duplication par la technique disquette-clef (key-disk). Lorsque vous déroulez le programme à partir d'une disquette de sauvegarde ou de l'unité rigide, on vous demande d'insérer momentanément la disquette A originale, alors gardez-la à portée de la main.

Chargement

Pour charger PIRATES!, insérez simplement la disquette A (ou votre disquette de sauvegarde A) dans le lecteur de disquette et réinitialisez votre ordinateur.

Si PIRATES! est dans l'unité rigide, allez au répertoire PIRATES et cliquez deux fois sur PIRATES.PRG pour commencer à jouer. Insérez la disquette A lorsqu'on vous l'indiquera.

Le démarrage rapide

Nous vous suggérons de commencer votre premier jeu en faisant les sélections suivantes. Déplacez la souris jusqu'à ce que l'option désirée soit soulignée puis cliquez le bouton de gauche de la souris.

1.Message de bienvenu: debut d'une nouvelle carrière (Start a New Career).

2.Période historique particulière?: non.

3.Quelle est votre nationalité?: anglaise

4.Tapez votre nom(pas plus de 9 caractères) et appuyez sur RETURN.

5.Vous êtes un: debutant.

6.Technique particulière: l'art de l'escrime (skill at fencing).

IMPORTANT - flotte au Tresor ou Train Argente: Vous devez connaître la date d'arrivée de la flotte au Trésor et le Train Argenté! Pour de plus amples détails, reportez-vous au manuel.

Apprenez en pratiquant

Certains joueurs préfèrent apprendre en expérimentant. Pour ce faire, lisez simplement les notes ci-dessous et référez-vous à "l'art des commandes" sur ce placard. Si vous êtes confus, référez-vous aux sections particulières du manuel pour de plus amples détails.

Arrêt du jeu (pause): La barre d'espacement arrêtera momentanément l'action. Ceci est pratique lorsqu'on apprend.

Votre premier duel: Le clavier ou la souris contrôle vos techniques d'escrime. Vous voyez ces techniques exécutées à l'écran. Vous ne contrôlez pas chaque mouvement spécifique du poignet, du bras, du corps et des jambes.

Le mouillage au port: Sauvegardez le jeu, puis explorez le port et toutes les options disponibles avant de partir pour votre premier voyage en mer. Toutefois, ne partagez pas le butin (Divide up the Plunder) tout de suite.

Voyage en mer: Votre navire se dirige toujours vers l'étoile graphique d'orientation. Vous pouvez utiliser la souris ou le clavier pour amener l'étoile vers la gauche ou la droite. Le navire se déplace dans la même direction que l'étoile. Par exemple, supposons que vous vous dirigiez présentement vers le nord. Vous décidez d'utiliser la souris ou le clavier pour tourner l'étoile vers la droite (à tribord). Le navire tourne vers la droite (à tribord) jusqu'à ce qu'il fasse face à l'étoile de nouveau. Notez que le navire n'atteint jamais l'étoile, il se dirige toujours vers l'étoile. Notez aussi que l'étoile et le navire tournent vers la gauche ou la droite, tout comme le gouvernail d'un vrai navire. Vous ne pouvez pas prendre (pick up) ou déposer (put down) l'étoile; vous devez la déplacer vers la gauche ou la droite en décrivant un cercle autour du navire.

Si vous désirez de l'information (pendant que vous naviguez) à propos de votre personnage, de votre navire et du monde entier, appuyez sur la touche de gauche de la souris. Si vous êtes perdus, une des options d'information est de repérer la position du soleil (*Sun sight*) à l'aide de votre astrolabe; voir le manuel pour de plus amples détails.

Bataille navale: Si vous rencontrez et engagez le combat avec un navire ennemi, voyez le manuel pour de plus amples détails. Si vous accostez un navire, il se peut que l'abordage et un combat à l'épée s'ensuivre.

Fin du voyage: Retournez au port, vendez vos gains au marchand, visitez le Gouverneur pour obtenir une récompense (si méritée) puis partagez le butin. Après cela, sélectionnez *retraite* (retirement). Ceci met fin au jeu et vous montre vos points. Ne vous en faites pas! Vous pouvez toujours reprendre le service (si votre santé vous le permet). Pour plus d'information, référez-vous au manuel.

Eléments spéciaux de la version PIRATES! Atari ST

Diviser l'équipage: dans cette version de PIRATES! vous pouvez laisser un détachement derrière vous. Assurez-vous de leur laisser de la nourriture. Des hommes laissés derrière désertent dès qu'ils ont faim.

Pour rejoindre un détachement, déplacez votre détachement principal sur ceux que vous avez laissé derrière, puis cliquez le bouton de gauche de la souris pour accéder au menu d'information. Enfin, cliquez sur "*rejoindre détachement*" (Join Party).

Gagner des faveurs politiques: Les gouverneurs des villes ont des personnalités et attitudes bien particulières envers vous, tel que décrit dans le manuel. En plus, à moins que le gouverneur ne vous déteste réellement, il vous demandera à l'occasion de lui rendre service. Plaire aux gouverneurs de cette façon est un excellent moyen d'avoir de l'avancement en temps de paix.

Sauvegarde du jeu & le tableau des Célébrités

Pour sauvegarder PIRATES! pendant le jeu, vous avez besoin soit d'espace sur votre disque rigide ou soit une disquette supplémentaire de 3.5" formatée. Vous ne pouvez pas sauvegarder des jeux sur les disquettes de jeu. Chaque fichier de jeu sauvegardé utilise 5K d'espace et est suivi de l'extension .PIR. Vous pouvez garder des fichiers non-PIRATES! sur la disquette de sauvegarde (Save) mais aucun ne devrait avoir l'extension .PIR.

Nous vous suggérons par précaution, de sauvegarder le jeu à chaque fois que vous entrez dans une ville. Toutefois, puisque ranger en mémoire plus d'environ 20 fichiers fait en sorte que la machine prend énormément de temps à sauvegarder et à restaurer le jeu, il se peut que vous vouliez périodiquement effacer de vieux fichiers de sauvegarde de jeu ou sauvegarder vos fichiers sous un même nom. Pour effacer de vieux fichiers, sortez (exit) de PIRATES! (n'oubliez pas d'abord de sauvegarder tous jeux en cours) et allez au GEM Desktop. Puis déplacez les fichiers non voulus à la poubelle (Trash).

Sauvegarde de jeu: Pour sauvegarder le jeu, entrez dans n'importe quelle ville et vérifiez l'information (Check Information). La liste d'options inclue sauvegarde du jeu (Save Game). Sélectionner cet option, puis suivez les instructions.

Le tableau des Célébrités: Le jeu crée automatiquement un tableau des célébrités la première fois que vous prenez votre retraite et répondez "oui" à la question "Désirez-vous être admis au tableau des Célébrités?" Un fichier intitulé HALL-OF-FAME est inclus sur vos disquettes courantes. Il se peut que vous vouliez copier ce fichier sur votre disquette de sauvegarde si vous désirez comparer vos capacités à celle de nos joueurs d'essai, ou vous pouvez l'effacer et commencer un tableau des célébrités qui ne contient que vos points.

Sortie de MIDI (MIDI Output)

La version Atari ST de PIRATES! soutient une sortie de musique via MIDI (Musical Instrument Digital Interface) pour que la musique puisse être jouée sur un synthétiseur externe équipé de cet interface standard. Afin de permettre à un plus grand nombre d'utilisateurs de profiter de cette caractéristique, nous avons gardé la sortie de MIDI suffisamment générique pour qu'elle s'adapte à tous les synthétiseurs. N'importe quelle marque de MIDI devrait fonctionner avec PIRATES!

La musique que l'on retrouve dans PIRATES! est de style baroque et nous pensons qu'un meilleur résultat est obtenu si elle est jouée avec un son de type clavecin ou clavicorde, mais sentez vous libre d'utiliser n'importe quelle voix qui vous plaît. La moitié du plaisir provient de l'expérimentation! Faites attention aux voix dont la gamme de ton s'étend aux extrêmes (i.e. celles qui deviennent plus douces à mesure que le ton augmente) car quelques unes des notes sembleront disparaître.

La musique de sortie de MIDI est à 3 notes polyphoniques transmise sur le canal un. Seule l'information note présente (note on)/note absente (note off) est transmise. Les effets sonores, tels les cliquetis des épées et les flocs des boulets de canons ne sont pas envoyés via MIDI étant donné que la plupart des synthétiseurs ne peuvent pas reproduire ces sons. Seule la musique est envoyée via MIDI. Les effets sonores sont produits sur le ST lui-même et ceci même lorsque MIDI est employé pour transmettre la musique.

Pour utiliser MIDI avec PIRATES! appuyez sur Alt-M après avoir branché votre MIDI et votre synthétiseur. Cette combinaison de touches empêche la musique de provenir de vos hauts-parleurs Atari afin que vous n'entendiez que le synthétiseur. En appuyant de nouveau sur les touches Alt-M vous redirigez la musique aux hauts-parleurs.

Difficultés de chargement?

Si le programme ne se charge pas ou ne se déroule pas correctement, réinitialisez votre ordinateur en employant votre disquette de jeu original. Si vous avez encore des difficultés essayez de charger PIRATES! sur un autre ST. Si le programme se charge correctement vos difficultés proviennent de votre ordinateur. Vous devriez dans ce cas faire vérifier votre ordinateur par votre agent local d'Atari. Selon leurs compatibilités avec les unités d'Atari, il se peut que certaines unités de disquettes non-Atari ne puissent pas charger PIRATES!

Si vous avez d'autres problèmes qui n'ont pas été résolues ci dessus, veuillez contacter Micro Prose, Service à la clientèle du lundi au vendredi de 9AM à 5PM. S.V.P. ayez un crayon et du papier à portée de main avant de téléphoner.

PIRATES!™
REMERCIEMENTS

Version Atari ST: Steve Bohrer, Russ Finn

Directeur de projet: Sandy Petersen

Assurance de qualité: Russ Cooney

Art graphique: Max Remington

Son et musique: Ken Lagace

Son MIDI: Jim McConkey

Programmation additionnel: Ken Veale

Programmation et conception original: Sid Meier

Art graphique original: Michael Haire

Le manuel: Arnold Hendrick, Michael Haire

Le placard: Sandy Petersen, Iris Idokogi, Jackie Ross, Barbara Bents

Test de jeu: Russ Cooney, Sandy Petersen

MICRO PROSE
Logiciels de simulation
Unit 1 Hampton Road Ind. Est.
Tetbury, Glos. GL8 8DA

L'art des COMMANDES

MENUS

-Déplacer le curseur
(Change l'option soulignée)

Déplacez la souris

-Sélectionner l'option soulignée

Cliquez le bouton de gauche
de la souris

COMMERCE & EMBARQUEMENT DES PRODUITS

-Acheter ou transférer la marchandise
pour votre groupe

Cliquez sur la flèche de
gauche, à côté du produit

-Vendre ou abandonner la marchandise
de votre groupe

Cliquez sur la flèche de
droite à côté du produit

-Sortie (exit)

Cliquez "Continue"

Notez: Ne tenez pas compte de la description dans le manuel (qui fut conçue pour des machines qui n'utilisent pas une souris).

Lorsque vous cliquez le bouton de gauche de la souris, une tonne de marchandise (ou deux canons) est déplacée. En maintenant le bouton appuyé vous déplacerez progressivement plus de marchandise.

Si vous cliquez le bouton de droite de la souris, tous les produits sont déplacés d'un coup. Si vous essayez d'embarquer les produits à bord de votre cale, et que l'espace disponible soit moindre que les tonnes énumérées, alors cliquer le bouton de droite chargera le plus de tonnes possible dans votre cale.

L'ART DE L'ESCRIME & LE MANIEMENT DE L'ÉPÉE

L'attaque rapide
haute, à mi-hauteur ou basse

Déplacez la souris vers la gauche
ou utilisez les touches numériques
7, 4, ou 1

L'estafilade
haute, à mi-hauteur ou basse

Déplacez la souris vers la gauche et
maintenez le bouton de gauche appuyé;
ou utilisez les touches numériques 8,
4, ou 1 tout en tenant la touche 5
appuyée

La parade (empêche les attaques)
haute, à mi-hauteur ou basse

Déplacez la souris vers le haut,
centrez-la ou déplacez-la vers le bas
ou utilisez les touches numériques 8
(pour haute), 2 (pour basse) ou
relachez toutes les touches pour
mi-hauteur.

Retraite et parade
haute, à mi-hauteur ou basse

Déplacez la souris vers la droite;
ou utilisez les touches numériques
9, 6 ou 3

Arrêter/reprendre le jeu

Appuyez sur la barre d'espace.

Les flèches de tactique: Une flèche apparaît à l'une des huit positions autour de vous (correspondant aux 8 positions du joystick). Cette flèche change au noir pendant que vous pratiquez l'estafilade. La souris ou le clavier établit la position de la flèche et détermine l'action du maniement de l'épée. Cet action continue jusqu'à ce que la souris soit déplacée vers une autre position (ou que vous appuyiez sur une nouvelle touche). Par exemple, si vous déplacez la souris en diagonale vers le haut et vers la gauche, la flèche pointera en haut, à gauche, et vous ferez une attaque haute. Vous continuerez à faire des attaques hautes jusqu'à ce que vous déplaçiez la souris de nouveau. Si la flèche est déplacée à votre gauche vers le bas, vos attaques seront basses. Lorsque vous paradez à mi-hauteur, la flèche disparaît.

Mettre fin aux duels: Si vous réussissez à battre votre opposant et qu'il tombe à genou, l'on considère peu courtois de lui porter un coup. Un boucanier passe toujours de la technique d'attaque à la technique de parade lorsqu'il se retrouve face à un ennemi blessé. (En faisant ceci, le jeu avancera un peu plus vite.)

VOYAGER EN MER DES CARAIBES

Larguer les amarres

Déplacez la souris dans la direction voulue

Mettre le cap en naviguant

Déplacez la souris pour établir l'indicateur de route

Obtention d'information

Cliquez le bouton de gauche de la souris

Arrêter/reprendre le jeu

Appuyez sur la barre d'espace

Points de mouillage & hauts-fonds: vous pouvez mouiller partout sur le littoral et débarquer automatiquement. Toutefois, si vous passez sur des récifs ou des hauts-fonds cela pourrait être fatale pour les navires autres que les chaloupes et les sloops.

VOYAGE SUR TERRE

Marcher dans une direction

Déplacez la souris pour faire apparaître la flèche de direction

S'immobiliser

Déplacez la souris vers l'arrière pour effacer la flèche de direction

Obtention d'informations

Cliquez le bouton de gauche de la souris

Arrêter/reprendre le jeu

Appuyez sur la barre d'espace

La flèche de direction: Déplacez la souris pour faire avancer vos hommes. Lorsque vous déplacez la souris, une flèche de direction apparaît et les hommes se mettent en marche. Déplacez la souris pour

changer de direction. Pour arrêter, déplacez la souris un petit peu dans la direction opposée jusqu'à ce que la flèche disparaisse.

BATAILLES NAVALES

Mettre le cap en naviguant

Déplacez la souris pour établir l'indicateur de route

Déferler les voiles
(augmente la vitesse)

Utilisez la touche avec flèche "haut" ou cliquez le bouton de droite de la souris

Abattre les voiles
(réduits les risques d'avaries)

Utilisez la touche avec flèche "bas" ou cliquez le bouton de droite de la souris

Tirer une bordée

Cliquez le bouton de gauche de la souris

Arrêter/reprendre le jeu

Appuyez sur la barre d'espacement

BATAILLES SUR TERRE

Changer de troupe active

Cliquez le bouton de gauche de la souris

Déplacer la troupe active
seulement

Déplacez la souris pour faire apparaître la flèche de direction

Déplacer l'ensemble des troupes

Déplacez la souris en maintenant le bouton de gauche appuyé.

S'immobiliser

Déplacez la souris vers l'arrière pour effacer la flèche de direction

Faire feu sur l'ennemi
avec des mousquets

(se fait automatiquement lorsque les hommes sont à l'arrêt)

Mêlée avec l'ennemi

(se fait automatiquement lorsqu'en contact)

Arrêter/reprendre le jeu

Appuyez sur la barre d'espacement

La flèche de direction: Elle fonctionne tout comme la flèche de direction dans "Voyage sur terre" ci-haut.

PRENDRE UNE VISEE DU SOLEIL AVEC L'ASTROLABE

Orienter l'astrolabe sur le soleil

Déplacez la souris gauche-droite

Monter/abaisser la lunette
jusqu'à ce qu'elle touche le bas
du soleil

Déplacez la souris de haut en bas

Sortie (exit)

Cliquez le bouton de gauche de
la souris

Arrêter/reprendre le jeu

Appuyez la barre d'espacement

USAGE DU CLAVIER

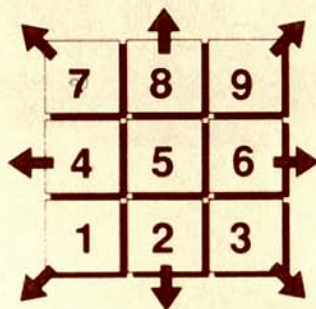
PIRATES! est conçu pour se jouer presque entièrement avec la souris. Toutefois vous devez utiliser le clavier pour les fonctions suivantes du jeu:

1. Arrêter/reprendre le jeu (barre d'espacement)
2. Abandonner le jeu (Alt-Q)
3. Augmenter votre son MIDI (Alt-M)

De plus, le jeu peut être joué sans la souris.

Naviguer: Vous pouvez contrôler votre navire à partir des touches avec flèche ou le clavier numérique. Les flèches *gauche* ou *droite* (ou les touches numériques 4 ou 6) tourne votre navire à gauche ou à droite à partir de sa position courante. En combat, la flèche *haut* et *bas* (ou les touches 8 et 2 sur le clavier numérique) déferle ou abat la voile et la touche 5 fait feu à partir du flanc du navire.

Marche sur terre ou les batailles sur terre: Appuyez simplement sur la touche numérique (du clavier numérique) ou la touche avec flèche correspondant à la direction désirée (indiquer dans le diagramme ci-dessous).



La force de L'OBSERVATION

L'ART DE L'ESCRIME ET LE MANIEMENT DE L'EPEE

Votre personnage est toujours à droite lors d'un duel. Un message écrit vous indique quelles armes vous et votre ennemi avez choisis.

BATAILLES NAVALES

Vous pouvez distinguer les alliés des ennemis du fait que la coque de votre navire est noire et qu'un indicateur de direction se trouve juste devant. Le statut de votre navire est indiqué à gauche dans la fenêtre de statut

BATAILLES SUR TERRE

Les forces armées alliés sont noires, les forces armées ennemies portent la couleur de leur nationalité. Les forces armées sélectionnées sont encadrées, indiquant qu'elles peuvent être déplacées.

