

*PAPIER DU
CAPITAIN*



PIRATES!™
Amiga

Configuration du système et mise en place

Système: Pour jouer PIRATES!, il vous faut un Amiga 500, 1000 ou 2000 avec 512Ko de mémoire RAM, une unité de disquette de 3 pouces 1/2 et un moniteur couleur. Nous recommandons une souris bien qu'elle soit facultative.

Disquettes et unités de disquettes: PIRATES! peut être joué à partir de disquettes ou installé sur disque dur. Si vous ne possédez pas de disque dur, nous vous recommandons de faire une copie de sauvegarde des originaux et de jouer avec.

A l'aide de deux disquettes vierges formatées, copiez les originaux. Vous pouvez avoir une autre disquette formatée à portée de main pour y conserver vos jeux sauvegardés.

Configuration de mémoire

Systèmes 512Ko: Il vous faut les 512Ko de RAM. Lancez donc le système à partir de la disquette PIRATES!

Systèmes à 1 Mo: PIRATES! tire profit de tout le mégaoctet de RAM et conserve ainsi plus de données en mémoire plutôt que sur la disquette.

Systèmes à plus d'un Mo: PIRATES! accepte le système multi-tâches d'Amiga sur les systèmes de plus d'un Mo. Sur des systèmes avec suffisamment de mémoire, vous pouvez passer du jeu à d'autres programmes coopératifs à l'aide des touches standard "left Amiga M" et "left Amiga N". Si vous naviguez ou combattez à l'épée, veillez à interrompre le jeu (en appuyant sur la barre d'espacement) avant de changer.

Notez que PIRATES! utilise beaucoup de mémoire graphique. Si vous faites fonctionner un autre programme qui en fait de même, il se peut qu'il n'y ait pas assez de place pour PIRATES! même s'il vous reste beaucoup de mémoire RAM.

Installation Sur Disque Dur

Pour votre commodité, nous avons inclus un programme d'installation sur disque dur sur la disquette A. Pour installer le jeu sur votre unité de disque dur, procédez comme suit:

1. Insérez la disquette A dans l'unité de disquette. (si vous possédez deux lecteurs, vous pouvez aussi insérer la disquette B dans le deuxième).

2. Cliquez deux fois sur l'icône "HD Install".

3. Le programme vous demandera dans quel répertoire ou sous-répertoire vous désirez placer le dossier "Pirates Stuff". Le dossier sera créé et les fichiers nécessaires copiés dedans. Si vous n'avez qu'une seule unité de disquette, l'ordinateur vous dira quand insérer la disquette B.

4. L'installation est terminée. Vos jeux sauvegardés sont placés dans le dossier "Pirates Stuff".

Protection contre les copies

PIRATES! est protégé contre les copies à l'aide de la technique "key-disk". Lorsque vous faites fonctionner le programme d'une copie de sauvegarde ou d'un disque dur, il vous est demandé d'insérer la disquette originale A momentanément. Gardez-la donc à portée de main. Une paire de disquettes de sauvegarde peut être procurée auprès de MicroProse à un coût réduit. Voir la carte jointe.

Chargement

Pour faire fonctionner PIRATES!, insérez tout simplement votre disquette de sauvegarde A dans votre unité de disquette et remettez votre ordinateur à zéro.

Si PIRATES! se trouve sur un disque dur, rendez-vous au dossier "Pirates Stuff" et cliquez deux fois sur "Pirates!" pour commencer le jeu. Insérez la disquette A lorsqu'il vous l'est demandé.

Mise en route rapide

Nous vous suggérons de commencer votre premier jeu à l'aide des sélections suivantes (les sélections de mise en route sont décrites en détail sur les pages 5 à 9 du manuel). Déplacez la souris jusqu'à ce que l'option désirée soit surlignée puis cliquez sur le bouton gauche de la souris.

1. Bienvenue: **Start a new career** (commencer une nouvelle carrière)
2. Période historique spéciale: **No** (non)
3. De quelle nationalité êtes-vous?: **English** (anglaise)
4. Tapez votre nom (ne dépassant pas 11 caractères) et appuyez sur Return.
5. Vous êtes un: **Apprentice** (apprenti)
6. Aptitude spéciale: Skill at fencing (qualifié à l'escrime)

IMPORTANT: Treasure Fleet or Silver Train: vous devez savoir quand la flotte de Trésor ou le Train d'Argent arrivent!

S'il vous est posé une question au sujet de la Flotte au Trésor de 1660, reportez-vous à la page 32.

S'il vous est posé la question au sujet du Train Argenté en 1660, reportez-vous à la page 33.

Apprendre en jouant

Certains joueurs préfèrent apprendre en jouant. Pour cela, lisez seulement les notes ci-dessous et reportez-vous à la partie "Art de commander" sur cette feuille. Si vous êtes confus, reportez-vous aux parties indiquées dans le manuel pour plus de détails.

Pause: La barre d'espacement permet d'interrompre l'action. Elle est très utile lorsque vous apprenez.

Votre premier duel: la souris contrôle vos tactiques d'escrime. Ces tactiques apparaissent sur l'écran. Vous ne contrôlez pas chaque mouvement spécifique de poignée, de bras, de corps et de jambe. Voir pages 18-20 pour détails.

Au port: Explorez le port et toutes les options disponibles avant de partir pour votre premier voyage. Cependant, ne PARTAGER PAS ENCORE LE TRESOR. Voir page 24 pour détails et page 39 pour informations supplémentaires.

Naviguer sur les mers: votre vaisseau navigue toujours vers le graphique de l'étoile indiquant la boussole. Utilisez la souris pour déplacer l'étoile autour du vaisseau. Au fur et à mesure qu'elle se déplace, le vaisseau bouge en conséquence. Par exemple, supposons que vous vous dirigiez vers le Nord. Vous décidez de déplacer l'étoile vers tribord (droite). Le vaisseau tourne à droite jusqu'à faire face de nouveau à l'étoile. Notez que le vaisseau n'atteint jamais l'étoile. Il se dirige toujours vers elle. Voir pages 29-30 pour détails sur les techniques de navigation et sur les dangers.

Pour vérifier les informations au moment de la navigation, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Si vous êtes perdu, l'une des options d'informations est de prendre une 'vue solaire' à l'aide de votre astrolabe. Voir page 28 pour détails.

Combattre contre les vaisseaux ennemis: Lorsque vous naviguez, vous risquez de rencontrer d'autres vaisseaux. Si vous choisissez de combattre, reportez-vous aux pages 29-33 pour des détails. Si vous naviguez le long d'eux, une bataille à bord à coups d'épée risque d'arriver.

Terminer votre voyage: Retournez au port, vendez vos biens au marchand, visitez le gouverneur pour vos récompenses puis Partagez le trésor. Ensuite, sélectionnez

Retirement (retraite). Cette option termine le jeu et indique votre score. Ne vous inquiétez pas! Vous pouvez sortir de votre retraite et naviguer de nouveau (si votre santé le permet). Voir pages 38-40 pour plus d'informations.

Caractéristiques spéciales dans PIRATES! version Amiga

Diviser l'équipage: dans cette version de PIRATES!, vous pouvez diviser l'équipage en mer et en laisser quelques membres derrière vous. Veillez à leur laisser de la nourriture. Les hommes laissés derrière désertent dès qu'ils ont faim.

Pour rejoindre l'équipage, faites voguer votre vaisseau vers ceux que vous avez laissés puis cliquez sur le bouton gauche de la souris pour dérouler le menu d'informations. Finalement, cliquez sur Join Party (rejoindre équipage). N'oubliez pas le butin.

Obtenir une faveur politique: Les gouverneurs des villes ont des personnalités et des attitudes uniques envers vous ainsi que décrit dans le livre des règles. De plus, à moins que le gouverneur ne vous méprise vraiment, il vous demandera un service de temps à autre. Si vous arrivez à le satisfaire, du grade et de la terre risquent finalement de venir vous rencontrer. Rendre des services aux gouverneurs est une manière excellente d'être promu en tant de paix.

Sauvegarde des jeux et du Tableau des célébrités

Pour sauvegarder PIRATES! pendant le jeu, il vous faut suffisamment d'espace sur le disque dur ou une disquette de 3 pouces 1/2 formatée supplémentaire. Vous ne pouvez sauvegarder aucune information sur les disquettes de jeu.

Sauvegarder un jeu: Pour sauvegarder un jeu, introduisez une ville et recherchez les informations (check information). La liste d'options comprend une rubrique "sauvegarder jeu (save game)". Sélectionnez-la puis suivez les messages-écrans.

Effacer jeux précédents: pour effacer les jeux précédents, sortez de PIRATES! (n'oubliez-pas de sauvegarder le jeu en cours!) et rendez-vous au Workbench. Faites glisser les fichiers indésirables vers la Corbeille à papier.

Le Tableau des célébrités: le jeu vous place dans le Tableau des célébrités à chaque fois que vous éliminez un pirate et répondez "oui" à la question "Voulez-vous que votre

nom soit ajouté dans le Tableau des célébrités? (Do you wish to be added to the Hall of Fame?)”

Ce dernier contient les noms de nos testeurs de jeu afin que vous puissiez comparer vos pirates aux leurs.

Si vous voulez remettre le Tableau des célébrités à zéro, vous devez faire glisser le fichier “Hall of Fame” dans la corbeille à papier.

La musique dans PIRATES!

PIRATES! offre de la bonne musique que vous pouvez normalement écouter pendant le jeu. De plus, vous pouvez seulement écouter la musique en choisissant “Pirates Music” de l’écran de bienvenue au début du jeu.

Problèmes de chargement?

Si le programme ne se charge pas ou ne fonctionne pas correctement, relancez votre ordinateur à l’aide de vos originaux. Si, malgré tout, vous rencontrez encore des problèmes, essayez de charger PIRATES! sur un autre Amiga. S’il se charge correctement sur cet appareil, vos difficultés proviennent sûrement de votre matériel. Faites vérifier votre ordinateur auprès de votre distributeur Amiga.

L’ART DE COMMANDER

PIRATES! pour Amiga est conçu pour être contrôlé avec la souris et la liste ci-dessous se rapporte exclusivement à elle. Cependant, vous pouvez aussi utiliser un joystick et certaines touches (voir Utilisation du clavier et Utilisation d’un joystick plus loin).

Menus

Changer option surlignée
Choix de l’option surlignée

Déplacez la souris
Cliquez sur le bouton gauche
de la souris

Commerce des produits (voir pages 24/25 du manuel pour détails)

Acheter ou prendre des produits

Surlignez le bouton gauche à côté du produit et cliquez sur le bouton gauche de la souris

Vendre ou abandonner des produits

Surlignez le bouton droit à côté du produit et cliquez sur le bouton gauche de la souris

Sortie

Surlignez "continue" et cliquez sur le bouton gauche de la souris

Prendre certains ou tous les produits: si vous cliquez sur le bouton gauche de la souris, une tonne de produits (ou deux canons) bougent. Maintenez le bouton enfoncé pour faire bouger progressivement plus de produits. Cliquez sur le bouton droit pour faire bouger tous les produits en même temps. Si vous essayez de déplacer des produits dans votre cargo mais que l'espace disponible est inférieur au nombre de produits existants, cliquez sur le bouton droit de la souris pour en faire aller autant que possible dans votre cargo.

Escrime et maniement de l'épée (voir page 16 du manuel pour détails)

Attaque haute, mi-hauteur et basse

Déplacez la souris vers la gauche

Estafilade haute, mi-hauteur et basse

Déplacez la souris vers la gauche en maintenant le bouton gauche enfoncé

Parade haute, mi-hauteur et basse

Déplacez la souris vers le haut, centrez-la et faites la

glisser vers le bas

Retraite et parade haute, mi-hauteur et basse

Faites glisser la souris vers la droite

Interrompre/reprendre jeu

Appuyez sur la barre d'espacement

La flèche de tactique: une flèche apparaît dans l'une des huit positions autour de vous. Elle se transforme en noir lorsque vous faites une estafilade. La souris établit la position de la flèche et détermine l'action de votre épée qui continue ainsi jusqu'à ce que la souris soit déplacée dans une nouvelle position d'action. Par exemple, si vous faites glisser la souris en diagonale vers le haut et vers la gauche, la flèche pointe au-dessus et sur la gauche et vous produisez ainsi des attaques qui continueront jusqu'à ce que vous déplaciez de nouveau la souris. Si la flèche est bougée sur la partie inférieure gauche, vous pourrez faire des attaques basses. Lorsque vous faites une parade à mi-hauteur, la flèche disparaît.

Terminer les combats à l'épée: Si vous réussissez à vaincre votre adversaire et qu'il tombe sur ses genoux, vous seriez grossier de continuer à le charcuter avec votre lame.

Voyage en Mer des Caraïbes (voir page 23 du manuel pour détails)

Larguer les amarres

Navigation

Informations

Interrompre/reprendre le jeu

Hauts fonds et récif.

Déplacez la souris.

Déplacez la souris.

Cliquez sur le bouton gauche de la souris

Appuyez sur la barre d'espacement

Cliquez sur le bouton droit de la souris

Hauts fonds et récifs: Sur la Mer des Caraïbes, votre navigation peut être à toutes voiles ou en ris. Dans ce dernier cas, elles n'attrapent pas autant de vent et votre vaisseau navigue un peu plus lentement. Lorsque vos voiles sont entièrement montées, votre vaisseau profite au maximum du vent.

Mouillage et récifs: vous pouvez vous ancrer sans problème sur le littoral et votre équipage débarquera automatiquement lorsque le vaisseau est suffisamment proche de la terre. Cependant, faites attention car naviguer au-dessus des récifs peut être fatal aux vaisseaux autres que les chaloupes et les sloops.

Voyage à terre (voir page 27)

Marcher dans une direction

Arrêter de marcher

Informations

Interrompre/reprendre le jeu

Déplacez la souris

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

Cliquez sur le bouton gauche de la souris

Appuyez sur la barre d'espacement

La flèche de direction: Déplacez la souris pour débarquer vos hommes. Une flèche de direction apparaît et les hommes commencent leur marche. Déplacez encore la souris pour modifier la direction. Pour vous arrêter, faites glisser la souris légèrement dans la direction opposée jusqu'à ce que la flèche disparaisse.

Batailles navales (voir page 29 pour détails)

Naviguer

Changer les voiles

Tirer une bordée

Interrompre/reprendre le jeu

Déplacer la souris

Cliquez sur le bouton droit de la souris

Cliquez sur le bouton gauche de la souris

Appuyez sur la barre d'espacement

Batailles à terre (voir page 34 pour détails)

Changer le groupe actif

Cliquez sur le bouton gauche

de la souris

Déplacer le groupe actif

Déplacer l'ensemble des groupes

Arrêter la marche

Tirer mousquets sur adversaire

Combat d'homme à homme

Interrompre/reprendre jeu

Déplacez la souris pour établir la flèche de direction

Déplacez la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé

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

Automatique si stationnaire

Automatique lorsqu'en contact

Appuyez sur la barre d'espacement.

La flèche de direction: fonctionne de la même façon que celle décrite dans la partie "voyage à terre" ci-dessus.

Position par rapport au soleil (voir page 27 pour détails)

Déplacer l'astrolabe

Monter/descendre l'astrolabe

Sortie

Interrompre/reprendre le jeu

Déplacez la souris de gauche à droite

Déplacez la souris de haut en bas

Cliquez sur le bouton gauche de la souris

Appuyez sur la barre d'espacement

Utilisation du clavier

PIRATES! pour Amiga est conçu pour être joué entièrement avec la souris. Vous pouvez cependant utiliser le clavier pour les fonctions suivantes:

- Interrompre/reprendre le jeu (**barre d'espace**)
- Quitter le jeu en cours d'action (**Alt-Q**)

Autres touches utiles: Vous pouvez utiliser les touches suivantes au lieu de la souris:

- Les touches curseur pour dérouler les menus
- La touche Return correspond à cliquer le bouton gauche de la souris
- La touche Enter correspond à cliquer le bouton droit de la souris

Utilisation d'un joystick

De plus, vous pouvez utiliser un joystick tout seul ou le combiner avec la souris. Le bouton du joystick correspond au bouton gauche de la souris et la touche Enter correspond au bouton droit.

Le seul exemple au cours duquel le joystick ne peut effectuer les mêmes mouvements que ceux de la souris est lorsque vous vous trouvez sur la Mer des Caraïbes:

- Si vous maintenez le manche vers la droite, le vaisseau vire continuellement sur la droite.
- De la même façon, si vous le maintenez vers la gauche, le vaisseau vire continuellement sur la gauche.

Tout autre mouvement du joystick ne produit aucun effet lorsque vous vous trouvez sur la Mer des Caraïbes.

LA PUISSANCE D'OBSERVATION

Escrime et maniement de l'épée: votre personnage se trouve toujours à droite lors d'un combat d'épée. Un message apparaît affichant les épées choisies par vous et votre ennemi.

Batailles navales: Vous pouvez distinguer votre vaisseau d'un vaisseau ennemi car le vôtre possède un indicateur de direction directement devant.

Remerciements

Programmation

Graphiques

Son et musique

Responsable de projet

Contrôle de qualité

Manuel

Test du jeu

Conception graphique originale

Stephen Bohrer

Kim Biscoe

Ken Lagace

Jeffery L. Briggs

Alan Roireau

Arnold Hendrick

Chris Taormino et

Christopher Hromanik

Michael Haire

Conception et programmation originale du jeu

Sid Meier

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD