

SILENT SERVICE

THE SUBMARINE SIMULATION

Trzymasz właśnie W rękach opis do jednej z najlepiej wykonanych gier dla ATARI. Jest to symulator rejsu łodzią podwodną podczas II Wojny Światowej. Ty wcielasz się w postać jej kapitana.

- Informacje wstępne -

Wybór opcji:

- Torpedo-Gun Practice -w tej wersji gry możesz doskonalić swoje umiejętności strzeleckie (niszcząc cztery stare statki, służące jako cele do ataków artyleryjskich i torpedowych), a także możesz potrenować nawigację.
- Convoy Action -----odtworzenie autentycznych historycznie ataków na konwoje japońskie
- War Patrols -----prowadzisz pełny patrol rozpoczynający się na Midway lub w Brisbane. Patrol polega na atakowaniu napotkanych wrogich konwojów i na powrocie do bazy po udanej akcji. Przed rozpoczęciem patrolu musisz udowodnić, że potrafisz poprawnie rozpoznawać sylwetki japońskich statków (wzory znajdziesz na końcu opisu).

Wybór stopnia trudności:

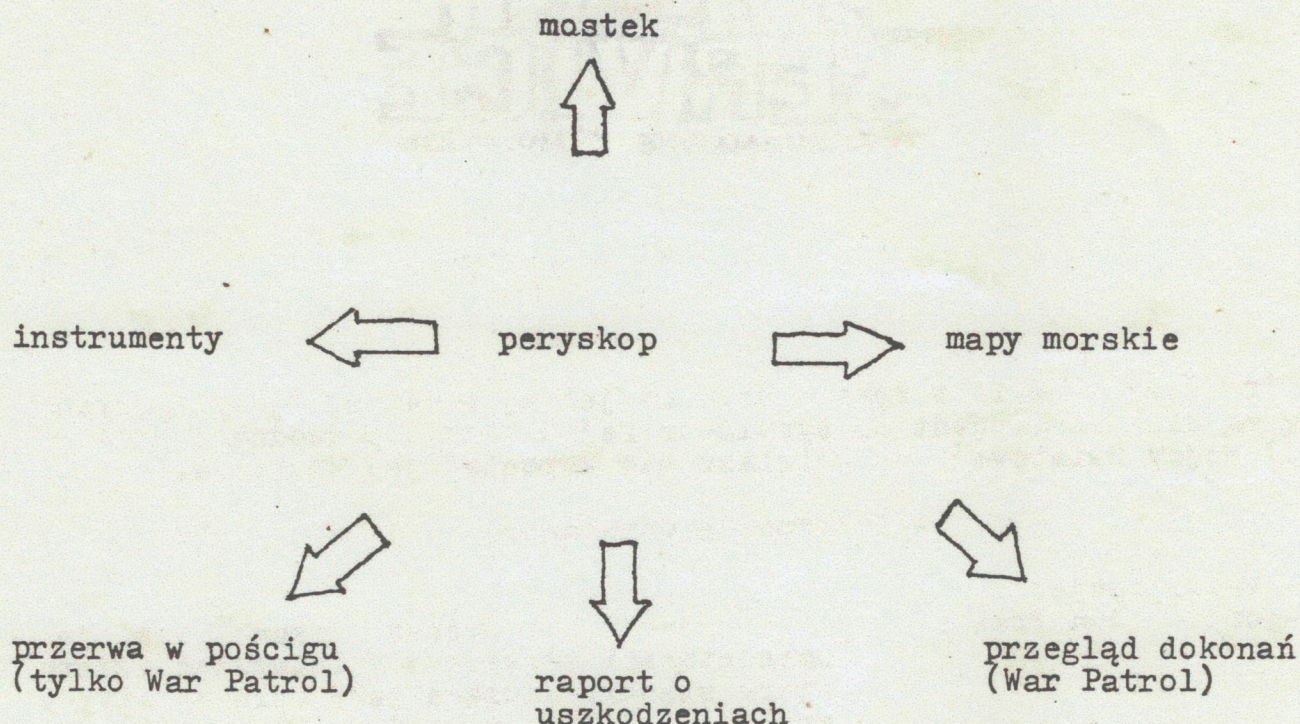
- Midshipman (Bosman) -największe ułatwienia
- Lieutnant (Porucznik)
- Capitan (Kapitan)
- Commander (Komandor) -dla najlepszych

Wybór "Reality Levels" (poziomu realności gry)

Każda odpowiedź "Yes" sprawia, że działasz w warunkach bardziej zbliżonych do rzeczywistości, a więc gra jest trudniejsza. Początkujący powinni wpisać wszędzie "No".

- "Limited Visibility" - trudno namierzyć okręt przeciwnika z powodu ograniczonej widzialności
- "Convoy zig-zags" - konwój płynie zygzakiem
- "Dud Torpeds" - niektóre torpedy nie eksplodują
- "Port Repairs Only" - cięższe uszkodzenia nie będą automatycznie usuwane
- "Expert Destroyers" - przeciwnik ma b.dobre niszczyciele
- "Convoy Search" - musisz szukać konwojów za pomocą peryskopu
- "Angle-onbow input" - sam musisz wprowadzać kąt wystrzelenia torpedy
- " W oparciu o te wytyczne Twoja misja może mieć stopień trudności od 1 do 9. -"

Początkowo znajdujesz się w wieżyczce obserwacyjnej swojego okrętu. Kierując joystick tak jak pokazano na rysunku i naciskając FIRE możesz obserwować to co potrzebujesz do prowadzenia ataku. Naprowadzasz strzałkę na potrzebne ci urządzenie i naciskasz FIRE.



Jeżeli wybrałeś War Patrol otrzymasz mapę nawigacyjną patrolu. Jesteś w zachodniej części pacyfiku i możesz przeszukiwać każdy obszar mapy. Ciemny punkt to twoja łódź, migające punkty to twoje bazy. Kolor brzegów ekranu będzie jasno- lub ciemnoniebieski w zależności od tego czy płyniesz w dzień czy w nocy. Jeżeli natrafisz na konwój, brzegi ekranu zrobią się czerwone. Możesz przystąpić do walki (FIRE) lub płynąć dalej. Gdy dopłyniesz do bazy, brzegi ekranu zrobią się zielone. Możesz wtedy zakończyć patrol (FIRE).

Mapy morskie ukazują położenie twojej łodzi (ciemny punkt), torped, okrętów przeciwnika (biały punkt). Mapę możesz powiększać i zmniejszać stosując klawisze

"Z" - pomniejszenie

"X" - zwiększenie

MOSTEK

Abyś mógł tam wejść, twoja łódź musi być wynurzona. Przy pomocy joysticka możesz rozglądać się naokoło (jeżeli naciśniesz FIRE zrobisz to szybciej).

"Bearing" oznacza azymut (kąt względem północy) w jakim się patrzysz;

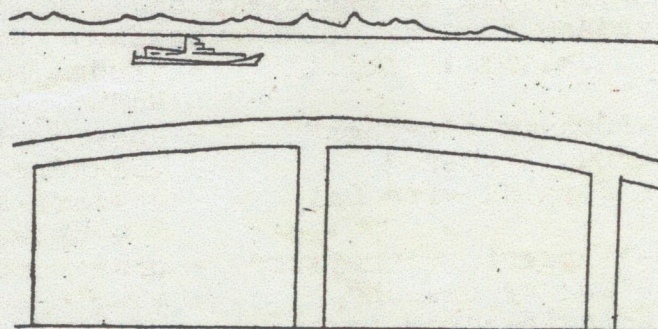
000 - północ

090 - wschód

180 - południe

270 - zachód

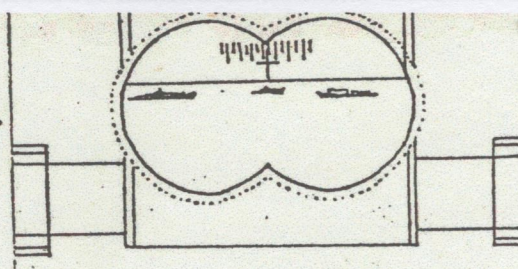
"Headking" oznacza azymut płynięcia łodzi. Stojąc na mostku możesz go zmieniać z klawiatury (za pomocą strzałek)



Możesz go używać gdy łódź jest na powierzchni wody lub zanurzona do max. 44 stóp. Pod peryskopem widzisz dane z komputera pokładowego dotyczące celu. Jeżeli cel się rozjaśni to znaczy że został namierzony. Komputer podaje:

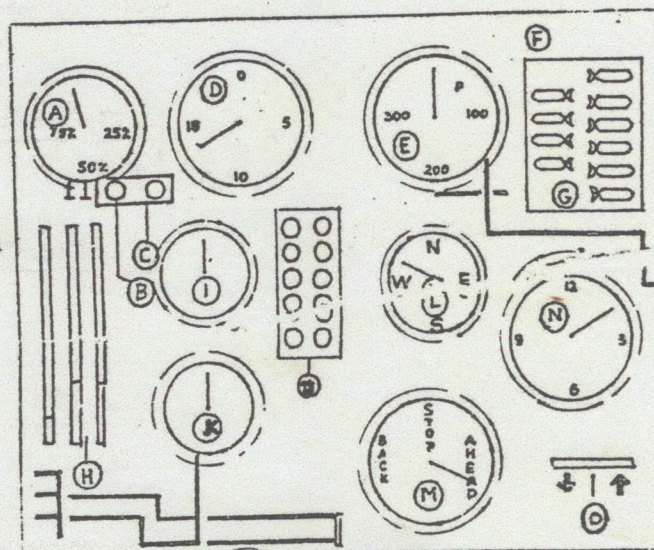
- odległość od celu
- jego prędkość
- namiary potrzebne do wystrzelenia torpedy

Za pomocą Joysticka możesz poruszać peryskopem, natomiast łodzią sterujesz klawiszami (patrz MOSTEK). Z tego miejsca możesz odpalić torpedę - "T", jeżeli łódź jest na powierzchni możesz strzelić z działka - "G", możesz też uzyskać informacje o celu - "I".

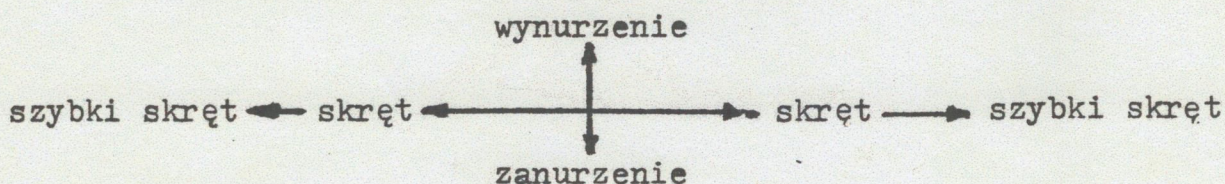


INSTRUMENTY POKŁADOWE

- A - poziom naładowania baterii
- B - ładowanie baterii (świecenie)
- C - używanie baterii (świecenie)
- D - prędkość
- E - głębokość
- F - peryskop wysunięty (wsk. łały)
- G - wskaźnik gotowości torped
- H - poziom paliwa w trzech zbiornikach
czarne - paliwo
białe - woda
- I - głębokość pod kilem
- J - znacznik otwarcia włazów
- K - temperatura wody
- L - kompas
- M - moc silnika (0-4)
- N - zegar
- O - zanurzenie lub wynurzenie



Większość komend można egzekwować z joysticka, ale wszystkie mają swoje odpowiedniki na klawiaturze. Na ekranach "Mapa", "Instrumenty", "Damage Control" funkcje joysticka są następujące:



FIRE - powrót do wieżyczki

Na mostku i przy peryskopie sterowanie przejmuje klawiatura.

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| SHIFT+1 - mapy | CTRL+E - awaryjne wynurzenie |
| SHIFT+2 - mostek | P - peryskop |
| SHIFT+3 - peryskop | I - identyfikacja celu |
| SHIFT+4 - instrumenty | T - torpeda |
| SHIFT+5 - uszkodzenia | G - wystrzał z działka |
| SHIFT+6 - dokonania | - regulacja działka |
| SHIFT+8 - przerwanie pościgu | F - przyspieszenie gry |
| Z - powiększenie mapy | N - normalny czas gry |
| X - pomniejszenie mapy | RETURN - skręt stop! |
| O - 4 - moc silników | W - pauza |
| D - zanurzenie (RETURN przerywa) | SPACE - wieżyczka |
| S - wynurzenie | ? - rozlanie oleju |
| R - cała wstecz! | A - Angle-on-Bow |

A oto twoja ściaga do testu przed War Patrol. Wesołej zabawy!

