

SUB CULTURE

SOMMAIRE

I - Installation	p.2
1. Important : à lire avant l'installation de DirectXTM	
2. Installation du jeu	
3. Exécution du jeu	
II - L'histoire	p.3
III - Commandes par défaut	p.4
1. Vues	
2. Manœuvres	
3. Armes	
4. Outils	
IV - Equipement du sous-marin	p.6
1. Panneaux indicateurs	
2. Armement	
3. Outils à monter	
4. Equipement supplémentaire	
5. Marchandises négociables	
V - Interface	p.11
1. Ecran de départ et options	
2. Guide de l'interface villes	
VI - Guide des marchandises	p.17
VII - Guide de la frontière	p.18
1. Généralités	
2. L'Empire Procha	
3. Les Bohine	
4. La Raffinerie	
5. Les Pirates	
VIII - Crédits et remerciements	p.19
IX - Adresses et assistance technique	p.20

I-INSTALLATION

1. IMPORTANT : À LIRE AVANT L'INSTALLATION DE DIRECTXTM

DirectX 5.0 augmente les performances des jeux sous Windows® 95. L'utilisation de DirectX donne à Sub Culture un accès instantané à l'ordinateur, autorisant ainsi d'importantes améliorations de l'affichage graphique, du son et de la vidéo.

DirectX 5.0 est cependant un programme relativement récent. Les fabricants n'ont pas tous adapté leurs cartes vidéo au nouveau logiciel. La majorité d'entre eux distribuent toutefois des pilotes mis à jour susceptibles de le supporter.

Avant d'installer DirectX 5.0, vérifiez si votre ordinateur est capable de faire tourner le nouveau logiciel. Pour cela utilisez l'option " Rechercher " de la barre de lancement. Sélectionnez le CD-ROM (ex. : D:) et tapez DXSETUP.EXE dans la zone de nom puis pressez la touche Entrée.

Une fois le nom du fichier affiché dans la zone de nom, cliquez deux fois dessus afin de le lancer. S'il y a plusieurs noms, choisissez celui auquel correspond une petite icône représentant un ordinateur.

Une liste de pilotes actuellement supportés par DirectX 5.0 s'affiche alors. Si un espace vierge est affiché dans la troisième colonne à la place d'un des composants (voir exemple ci-dessous), il peut être nécessaire de vous procurer un pilote mis à jour auprès du fabricant. Attention : certains fabricants disposent de leurs propres versions de pilotes DirectX, qui, bien qu'ils ne s'affichent pas, sont susceptibles de fonctionner parfaitement.

Zone vierge sans mention de pilote : les performances et la stabilité de ce type d'affectation sont très peu connues. Il est préférable de contacter le fabricant de composants : des pilotes mis à jour sont peut-être disponibles. Selon toute probabilité, un pilote affecté de cette manière est totalement inutilisable.

Zone vierge avec mention de version de pilote : le pilote supporte DirectX 5.0 mais n'est pas compris dans la version de DirectX actuellement installée dans votre système. En règle générale, ces pilotes fonctionnent correctement mais vous pouvez rencontrer certains problèmes. Il est préférable d'obtenir les pilotes mis à jour auprès d'un revendeur de matériel (tentez d'exécuter le jeu avant de vous procurer de nouveaux pilotes).

Matériel non supporté : le pilote ne supportant pas DirectX 5.0, une émulation matérielle peut être réalisée. Bien que ceci puisse assurer un bon fonctionnement, les performances du jeu risquent d'être amoindries, la puissance du processeur étant consacrée à compenser la non-conformité. Il est préférable de contacter votre revendeur de matériel afin d'obtenir les pilotes mis à jour éventuellement disponibles.

Le message ci-dessous est affiché au cours de l'installation si aucun pilote testé avec DirectX 5.0 n'est chargé dans l'ordinateur :

"Le programme d'installation a détecté des pilotes non testés avec DirectX 5.0. Pour que le jeu donne des performances optimales, le programme d'installation doit remplacer les pilotes existants. Désirez-vous que ces pilotes soient remplacés ?"

Si ce message est affiché, nous **déconseillons** le remplacement des pilotes. Contactez le fabricant et demandez-lui de vous envoyer les pilotes correspondant à vos composants et supportant DirectX 5.0. Il est également possible d'installer le jeu sans installer DirectX 5.0, ce qui permet son exécution, au prix de certains problèmes audio et vidéo tels que ralentissement du défilement des images, son haché, etc. Si les pilotes déjà installés affichent un message d'erreur ou ne parviennent pas à exécuter le jeu, contactez le fabricant afin d'obtenir les pilotes compatibles.

2. INSTALLATION DU JEU

Chargez le CD-ROM dans le lecteur (généralement D:)

Cinq versions de Sub Culture peuvent être installées. Sauf si vous disposez d'une carte accélératrice 3D très puissante, installez la version Windows® 95. Les versions optimisées pour les cartes 3D utilisent les puces suivantes : 3DFX Voodoo, et non ; PowerVR, et Rendition Vérité. La version D3D est prévue pour les cartes 3D très puissantes, dotées d'au moins 4 Mo de mémoire intégrée.

Le CD-ROM doit être exécuté automatiquement lors de son chargement dans le lecteur. Dans le cas contraire, cliquez sur AUTORUN.EXE dans le répertoire racine du CD-ROM.

Le jeu utilise environ 80 Mo d'espace disque dur s'il est utilisé sans les fichiers vidéo (FMV), auquel cas la lecture des fichiers vidéo a lieu depuis le CD-ROM. Si les fichiers vidéo sont installés, l'espace disque utilisé par le jeu est d'environ 200 Mo.

3. EXÉCUTION DU JEU

Une fois l'installation achevée, exécutez le jeu en cliquant sur le bouton Démarrer, puis sur Programmes et en cherchant le groupe de programmes désiré. Le groupe par défaut est Criterion Studios. Sélectionnez Sub Culture avec le bouton gauche de la souris. Pour lancer le jeu, le CD-ROM Sub Culture doit être dans le lecteur. Le jeu peut être lancé directement depuis le CD-ROM en cliquant deux fois sur le fichier .EXE concerné. Ceci risque cependant de provoquer un léger ralentissement en raison d'un conflit entre le son du CD-ROM et le chargement des données.

II - L'HISTOIRE

Dans les profondeurs océaniques, de nombreuses formes de vies n'ont pas encore été découvertes par l'homme. Il existe parmi elles une race qui offre une similitude quasi totale avec le genre humain : mauvaise haleine, comportement antisocial, émissions de télévision débiles... La GRANDE différence réside dans sa taille ! Les membres de cette race ne dépassant pas un centimètre de haut, ils colonisent les eaux peu profondes, et se dirigent vers les terres émergées...

Bubba Kosh était sur le point de commencer la pire journée de sa vie ! La prospection du Thorium, dans les profondeurs peut s'avérer un travail particulièrement éprouvant : les heures sont longues et les rencontres plutôt rares. Mais si vous avez la main heureuse, vous pouvez prendre votre retraite assez jeune. Il n'y a guère que cela qui puisse motiver les téméraires. Même si le minéral est rare, sa récupération peut nourrir son homme...

Bubba était toujours sur la brèche. Il avait investi son dernier sou vaillant dans le générateur de sa maison et un petit processeur. Bref, tout ce qu'exige la profession du prospecteur prospère. Mais ce jour-là devait être celui de l'ironie suprême : suffisamment de métal à récupérer pour le nourrir pendant un an venait d'atterrir sur sa maison, la réduisant en purée. Mais que pouvait-il bien récupérer maintenant que son équipement était écabouillé ? Il ne lui restait plus qu'à tout abandonner. Mais pour aller OÙ ?

Les bas-fonds abritent les "colonies", derniers refuges de ceux qui n'ont plus rien à perdre. Ces territoires sont jonchés des débris de la société humaine. La matière à récupérer y abonde, mais c'est une arme à double tranchant. Ces territoires sont dangereux : la guerre civile a scindé les colons en deux factions adverses, les Procha et les Bohine, chacune ayant ses propres intérêts à défendre. Lorsque les idéologies se heurtent aux impératifs de survie, pas besoin d'avoir inventé la poudre pour se rendre compte qu'une violente tempête risque de se déclencher !

Bubba s'en moque comme de sa première chemise ! Qu'ils s'entre-déchirent donc ! Lorsque les possibilités de commerce et de prospection se font rares, il y a toujours du travail pour les mercenaires indépendants. Il ne lui reste qu'à trouver un moyen d'éviter les pirates...

Plongez dans le monde saisissant de Sub Culture !

Vous pouvez vous amarrer à n'importe laquelle des cités du monde sous-marin. Dans ces villes, vous pouvez choisir des missions, des outils spécialisés et des armes, tout en vous tenant informé des dernières nouvelles et en colportant les potins de ce monde passionnant. Vous pouvez prospector le minerai, le métal et les perles, qui rapportent gros si on les vend à la raffinerie, ou faire commerce de marchandises dans les villes. Le jeu commence aux portes de la ville de Touka Reef, à laquelle vous pouvez vous amarrer, à moins que vous ne cherchiez une autre ville. Le choix est vôtre.

III-COMMANDES PAR DÉFAUT

Vues

F1	Vue intérieure	
F2	Suivre la caméra	
F3	Passage de la carte à la caméra plongeante	
F4	Passage de la carte à la rétrocaméra	
F5	Affiche la vue du ROV (véhicule opérationnel télécommandé) lorsqu'il est en service	
F6	Ecran d'informations pour les missions et la carte (la souris déplace la carte, les flèches directionnelles pilotent la navigation dans le texte)	
F7	Ecran d'historique de messages	
F8	Commande marche/arrêt pour tous les panneaux	
F9	Vidage d'une vue d'écran en tant que fichier .BMP dans le répertoire Sub Culture	
F10	Changement de résolution d'affichage (logiciel 320x200 - 640x480 uniquement)	
F11	Baisse de luminosité (diminution de la compensation gamma)	
F12	Augmentation de luminosité (augmentation de la compensation gamma)	
ECHAP	Dans l'interface	Retour à l'écran précédent
	Dans le jeu	Passage aux écrans de configuration
	Dans le jeu, pendant l'accostage	Accostage rapide (saute la séquence d'accostage et la vidéo)
	Pendant les séquences vidéo	Saute les séquences vidéo

Selon votre configuration, certaines de ces commandes sont affectées au dispositif de commande choisi (manette de jeu, souris, etc.).

Mancœuvres

Déplacements

Q	En avant
W	En arrière
S	Poussée ascendante
X	Poussée descendante

Virages

Virage à gauche
Virage à droite
Remontée
Plongée

Dans Sub Culture, de nombreuses armes peuvent être fixées sur votre sous-marin. Leur sélection et leur lancement sont décrits ci-dessous :

Armes

°	Défilement arrière des armes fixées
+	Défilement avant des armes fixées
ESPACE	Tir de l'arme actuelle

De nombreux outils sont à votre disposition. Leur sélection et leur activation ont lieu comme suit :

Outils

	Défilement arrière des outils fixés
\$	Défilement avant des outils fixés
Ctrl	Activation de l'outil actuel
R	Commande de basculement entre le ROV et le sous-marin

Pendant le jeu, les panneaux ci-dessous sont affichés en haut de l'écran. Si vous n'en n'avez pas besoin, chaque panneau peut être masqué individuellement. Le chiffre indiqué dans la deuxième colonne constitue la clé permettant d'afficher le panneau correspondant.



Panneaux indicateurs du sous-marin

	1	Panneau d'orientation	Indique la plongée du sous-marin
	2	Panneau d'outils	Indique l'outil sélectionné
	3	Radar Caméra du ROV Caméra plongeante Rétrocaméra	Indique les autres sous-marin et le terrain déjà exploré Affiche la vue du ROV lorsqu'il est en service Affiche la vue sous votre sous-marin Affiche la vue derrière votre sous-marin
	4	Panneau d'armement	Indique l'arme sélectionnée
	5	Panneau de coque	Indique l'intégrité de la coque

Le tableau suivant représente les icônes et donne une brève description de chacune des armes à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran de commerce ou sur le panneau d'armement de votre sous-marin, au cours du jeu.

Armement



Zappeur : arme polyvalente émettant une décharge électrique nuisant particulièrement à la vie organique.



Missiles : missiles à grande vitesse permettant d'attaquer d'autres sous-marins (pour qu'ils soient utilisables, un lanceur de missiles doit être monté sur votre sous-marin).



Homing missiles - Torpilles à tête chercheuse : visent l'objet métallique le plus proche et le suivent sans relâche (pour que ces torpilles soient utilisables, un lanceur de missiles doit être monté sur votre sous-marin).



Bubble Gun - Canon à bulles : dispositif de camouflage créant un nuage de bulles autour de votre sous-marin afin de désorienter brièvement les ennemis.



Super zappeur : deux fois plus puissant et d'une portée bien plus longue.



Charges de profondeur : bombes à retardement réglables (pour qu'elles soient un lanceur de charges de profondeur doit être monté sur votre sous-marin).



Eperon : canon à tir rapide, particulièrement efficace à courte portée.



Eclair : émet une boule d'énergie électrique à laquelle très peu de choses peuvent résister.

Quelle que soit la mission, elle ne peut être réussie qu'à l'aide d'un équipement spécialisé. Vous trouverez ci-dessous une brève description des outils et icônes qui les représentent dans les écrans de commerce des villes ainsi que dans le panneau d'outils de votre sous-marin.

Outils à monter



Attractatron : attire les poissons vers votre sous-marin. Très commode pour la pêche.



Repellotron : éloigne brièvement les poissons de votre sous-marin (pratique pour faire obstacle aux mutants).



Turbo - Woosh drive : augmente de 50% la vitesse de votre sous-marin.



Grappin : permet de remorquer des rocs et des débris



Suck-O-Matic : permet d'aspirer le minerai concassé et les perles dans les soutes de votre sous-marin. Un symbole d'état intégré au panneau d'outils indique que la nacelle est pleine.



Projecteurs grande profondeur : permettent de voir dans le noir (tunnels, grottes,



Fusées éclairantes - FLR-1000 : éclairent la zone environnante lorsqu'elles sont tirées.



Stroboscope : éclairage intermittent très lumineux, capable d'hypnotiser certains poissons.



Nacelle d'évacuation : en fixant la nacelle d'évacuation aux objets, il est possible de transférer différentes formes de vie et divers équipements.



Magnet - Aimant : permet de remorquer d'autres vaisseaux ainsi que des objets métalliques.



ROV - Véhicule opérationnel télécommandé : ce petit appareil est fixé à l'arrière de votre sous-marin. Vous pouvez l'utiliser lors des missions où vous ne souhaitez pas risquer votre propre sous-marin. Il est également très utile pour les opérations de reconnaissance car il est doté d'une caméra intégrée. Pour être lancé, le ROV doit être sélectionné et armé. Vous êtes alors aux commandes et pouvez afficher une vue intérieure en pressant F5 ou en parcourant les vues. Si vous repérez une cible pendant une mission, mettez l'enregistreur en service depuis la commande de déclenchement d'outil. Pressez R pour revenir à la manœuvre du sous-marin.

Les éléments suivants agissent sur les attributs et fonctions du sous-marin. Ils restent toujours en service une fois montés, sans qu'il soit nécessaire de les activer.

Equipement supplémentaire

Compteur Geiger	Mesure de radioactivité (monté par défaut)
Réparation des boucliers	Restitution de la puissance totale des boucliers de votre sous-marin
Renforcement de la coque	Augmentation de la résistance de la coque de votre sous-marin
RADOFF	Baisse de l'effet des radiations
Carte	Tracé de la carte des régions que vous explorez (monté par défaut)

La liste suivante est celle des marchandises négociables pendant le jeu. Certaines d'entre elles, obtenues en prospectant l'environnement, peuvent être ensuite négociées à la raffinerie contre une version traitée plus utile, donc plus précieuse. Les autres marchandises sont disponibles en ville et peuvent être achetées et vendues entre les villes et les campements des tribus.

marchandises négociables



Perles : Les perles peuvent être recueillies au fond de la mer et vendues dans les villes.



Métal brut ou traité : Le métal brut peut être prospecté et vendu à la raffinerie, où une transformation. On dispose alors d'un métal traité.



Minerai ou minerai raffiné : Le minerai peut être prospecté et vendu à la raffinerie, qui produit alors le minerai raffiné.



Cuivre : Métal brun répandu en grande quantité sur les berges. Origine inconnue.



Cuivre traité : Ce métal a été recouvert de microscopiques écailles de poisson afin de le renforcer et de le protéger. Utilisé dans les fabriques de sous-marins.



Oxygène : Gaz indispensable à la vie.



Eau purifiée : Cette eau de mer a été désalinisée et traitée. Potable et utilisée pour la toilette.



Herbe de mer : Plante robuste et polyvalente entrant dans la composition du papier, de la corde et du tissu. Le gouvernement Procha l'a interdite lorsqu'il a découvert ses propriétés hallucinogènes.



Bière de Varech : Cette bière est l'une des boissons les plus fortes que vous puissiez trouver. Elle est servie dans de petits verres à alcool, le record absolu étant de 7 verres d'affilée.



Plancton : Nourriture de base, abondante et très nourrissante. Ingrédient principal de la plupart des groupes d'aliments.



Caviar : Mets rare et exotique. Les défenseurs de l'environnement sont opposés à sa vente et à sa production.



Kit médical : De l'équipement chirurgical au pansement adhésif, cette trousse de fournitures médicales contient tout le nécessaire, pour toutes les urgences sanitaires.



Méthane : Gaz toxique éminemment inflammable, utilisé comme combustible et dans la production des armes.



Tabac : Plante vénéneuse rare séchée. Illégale dans la plupart des villes. Origine inconnue.



Gomme : Sous-produit de l'huile de foie de morue. Utilisée comme agent d'étanchéité dans la fabrication des vêtements aquatiques et très appréciée par la Confrérie.



Huile de morue : Cette huile est le lubrifiant favori de tous les industriels. Elle supporte une vaste plage de températures. Fait étrange, la Confrérie l'apprécie également beaucoup.



Venin de Poisson Lion : Délicatement extraite du poisson-Lion, cette substance illégale est utilisée par les braconniers et les mercenaires.

V-INTERFACE

1. ÉCRAN DE DÉPART ET OPTIONS

Lors du lancement du jeu, le premier écran donne accès à la configuration des différents dispositifs de commande et du son ainsi qu'à l'enregistrement des parties et, bien sûr, au lancement d'une nouvelle partie. Il peut être affiché à tout moment pendant le jeu en appuyant sur Echap.

Nouveau jeu	Lance une nouvelle partie	
Continuer	Ramène à la partie en cours. Si vous êtes mort en mission, ce bouton vous ramène au moment précédant la mission que vous venez d'échouer.	
Charger jeu	Affiche une liste des parties enregistrées. En sélectionnant une partie enregistrée, la partie commence au quai d'amarrage de la ville où elle a été enregistrée.	
Graphismes	Reflets lumineux	Réglage de la luminosité.
	Qualité du rendu	Marche/arrêt du z-buffer. Sa neutralisation accélère le jeu mais peut donner lieu à des intersections de polygones bizarres.
	Surface de l'eau	Marche/arrêt de la surface de l'eau. Sa neutralisation accélère le jeu.
Son	Permutation des canaux	Intervertit les canaux stéréo droit et gauche.
	Volume musique	Commande de volume musical.
	Volume effets	Commande de volume des effets sonores (SFX)
Commandes	Permet de choisir le mode de commande principal : clavier (par défaut), souris, joystick et joypad.	
	Config	Permet la configuration du dispositif de commande sélectionné, l'affectation des boutons et touches, le réglage de sensibilité de la souris etc. NB : ce jeu étant conçu pour Windows® 95, l'étalonnage du joystick se fait sous Windows®.



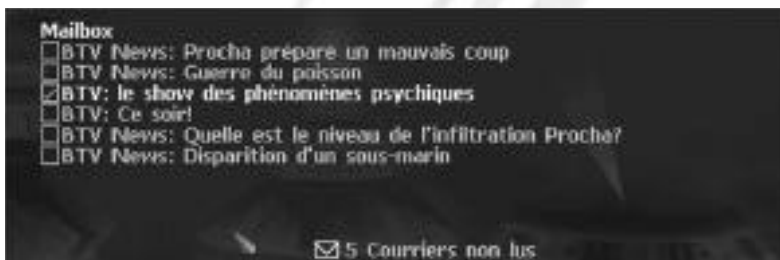
Ecran d'accueil



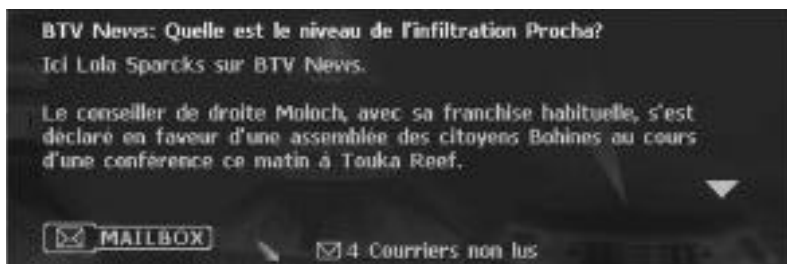
Voici le premier écran que vous rencontrerez en arrivant dans une ville. La partie supérieure contient généralement des informations concernant la ville et donne une indication sur votre popularité. Si vous y avez accompli une mission, certaines informations peuvent vous concerner.

Si des messages attendent le joueur, le bouton "boîte aux lettres" (Mailbox) apparaît sur l'écran d'accueil de la ville. Les messages sont affichés par ordre chronologique, les plus récents en tête de liste. Une coche dans la case gauche de l'en-tête signale que le message a été lu.

Des flèches de défilement apparaissent automatiquement si la boîte aux lettres est pleine.



Un clic de souris sur un message permet d'afficher son contenu dans la fenêtre. Pour revenir à la liste principale des messages, cliquez sur le bouton Boîte aux lettres.



Situation

Votre situation vous est indiquée par une fenêtre. Celle-ci communique des informations vous concernant personnellement et relatives à votre sous-marin (statistiques sur son état général : boucliers subsistants, vitesse de pointe, etc.), à l'état de vos finances, et à votre popularité dans la communauté.



Les quatre boutons principaux de l'écran d'accueil

1. Lancer : pour sortir de la ville : retour automatique du sous-marin à l'extérieur.

2. Sauvegarde : disponible uniquement en dehors des missions. Ce bouton vous conduit à l'écran de sauvegarde, qui consiste principalement en une liste de parties enregistrées et de cases vides. Un clic de souris sur une case, vide ou occupée, enregistre la partie dans cette case. Si la case est occupée, son contenu est écrasé. La validation de l'enregistrement se fait à l'aide du bouton OK, qui vous ramène à l'écran d'accueil.





3.Missions : cet écran affiche la liste des missions proposées par la ville ainsi que celles qui conviennent à votre situation actuelle. Aucune mission n'est disponible si vos ressources sont insuffisantes, auquel cas il vous faut commercer afin d'en accumuler.

Pour démarrer une mission au départ ou en cours de jeu, sélectionnez la mission choisie (un point jaune apparaît alors à sa gauche, et le contenu de la mission s'affiche dans la fenêtre au-dessous), puis cliquez sur le bouton Accepter.



Vous pouvez consulter les missions pendant que vous en exécutez une. Dans ce cas, un clic de souris sur le bouton Accepter affiche une boîte de dialogue vous demandant si vous désirez changer de mission. Il est impossible d'entreprendre plusieurs missions simultanément. Comme toujours, le bouton OK vous ramène à l'écran d'accueil de la ville.

4.Commerce : cet écran est extrêmement important. C'est le lieu d'achat et de vente des objets. On peut y consulter le marché des marchandises. Votre sous-marin pourra ainsi être amélioré ou configuré en fonction des missions.



Le volet gauche, intitulé "A VENDRE", propose des objets que le joueur peut acheter. Un clic de souris sur un objet permet de le sélectionner (il est alors marqué d'une puce) et d'afficher son prix en bas du champ.

Le bouton " INFO " affiche une fenêtre contextuelle donnant une description détaillée de l'objet et de son utilisation.



Positions de montage

Les objets peuvent être stockés dans la cale du sous-marin ou sur les positions de montage. Les outils et armes ne sont pas utilisables depuis la cale : ils doivent être montés. Certains objets occupent des positions de montage nécessaires pour d'autres objets. Il vous appartient de choisir les objets convenant à la mission que vous entreprenez et de veiller à ce qu'ils soient montés.

Tout objet acheté est automatiquement monté. Si un objet occupe déjà la position, il est transféré dans la cale afin de faire place au nouvel objet.

Le bouton " ACHETER " ajoute l'objet au sous-marin du joueur, à condition qu'il dispose d'un crédit suffisant pour le payer.

Champ des objets montés



L'affichage des cases ne correspond à aucun classement spécifique. Elles sont là simplement pour indiquer les icônes des objets montés. Lorsque vous passez sur une icône, celle-ci s'allume et les éclairages correspondants apparaissent sur les vues latérale et supérieure du sous-marin afin de signaler la position de montage.

Démontage des objets

Un clic de souris sur une icône démonte l'objet correspondant et le place dans la cale.

Montage des objets

Sélectionnez un objet dans la cale en cliquant dessus. Une puce apparaît à ses côtés.

Cliquez sur n'importe quel point du volet affichant les images du sous-marin ou sur une case vide, des messages s'affichent afin de vous guider.

Echange d'objets

Pour monter un objet ayant besoin d'un volume occupé par un autre objet, sélectionnez-le dans la cale en cliquant dessus afin d'afficher la puce correspondante puis cliquez sur l'objet avec lequel vous désirez effectuer l'échange.

N.B. : seuls les objets correspondant à la même position de montage sur le sous-marin (indication fournie par les plans du sous-marin) peuvent être échangés.

Vente

Sélectionnez un objet dans le champ Cale, à la droite de l'écran. Une puce doit apparaître et le prix que la ville est prête à payer pour cet objet est affiché en bas du champ.

Si le prix vous convient, cliquez sur le bouton " VENDRE ".

VI-GUIDE DES MARCHANDISES

Le prix des denrées est tributaire de nombreux facteurs. Chaque ville établit un besoin optimal pour chaque marchandise, quantité qu'elle tient à stocker de manière permanente. Le prix que les villes sont prêtes à payer pour une marchandise ou le prix de vente qu'elles établissent dépend des facteurs suivants :

- ✓ Excédent : plus le surplus est important, plus la marchandise est vendue bon marché.
- ✓ Déficit : plus une ville a besoin d'un produit, plus elle est prête à le payer cher.
- ✓ Importance : un fort déficit d'oxygène doit être compensé plus rapidement qu'un déficit de perles. Plus un produit est important, plus la ville est prête à le payer cher.
- ✓ Prévisions : si une ville attend la livraison d'une marchandise, elle paie moins cher le même produit auprès d'un tiers.
- ✓ Concurrence : les autres négociants vous font concurrence ; ils peuvent comme vous répondre aux besoins des villes et peser ainsi sur la fluctuation des prix !

Les chances de gagner gros étant aléatoires, le négociant rapide remporte généralement plus de succès.

Cet écran indique l'état du marché. Il affiche une liste de marchandises, leur cotation à la vente et à l'achat ainsi que le stock dont le joueur dispose dans les cales de son sous-marin. Pour faciliter la lecture des informations, chaque ligne est mise en surbrillance lorsque la souris passe sur les entrées.

Si vous cliquez sur un article, une puce indique que le produit sélectionné est soumis à l'action des boutons d'achat, vente et informations.

MARCHANDISES	NOUS VENDONS	NOUS ACHETONS	CALE
Theriam	--	37	--
Theriam raffiné	2404	1270	--
Metal brut	--	274	--
Metal traité	1750	--	--
Perles	--	2385	--
Culture	--	236	--
Culture Traité	2633	1710	--
Oxygène	968	249	--
Eau Purifiée	180	--	--
Herbe de mer	--	778	--
Sève de Varech	731	444	--
Plancton	242	101	--
Caviar	--	--	--
*Fournitures Médicales	1544	847	--
Méthane	110	--	--
Tobac	2100	1050	--
Cosme	1006	701	--
Huile de Morue	738	451	--
Vérin de Poisson Lion	--	4635	--

Buttons: INFO, ACHETER, VENDRE

Credit: 0

VII-GUIDE DE LA FRONTIÈRE

1.GÉNÉRALITÉS

Les bas-fonds : proche du monde de la surface, celui des humains... Les débris de la " civilisation " jonchent le fond des mers.

Les Procha et les Bohine sont en pleine guerre civile. Radicalement opposés politiquement, ils ont tous besoin de survivre. Dans cette région, la pollution déversée dans la mer étouffe les poissons. Les besoins fondamentaux tels que la nourriture, l'oxygène et le carburant sont à peine satisfaits. La guerre se renforce à chaque saison.

2.L'EMPIRE PROCHA

Ces technologistes ont le vent en poupe : leurs sous-marins sont les plus rapides, leur matériel le meilleur. Vous les verrez pratiquer leur " popmobilité " chaque matin dans l'aquadrome. Le problème est qu'ils passent tellement de temps à concevoir des technologies pour améliorer la qualité de la vie et des dispositifs permettant d'économiser la main d'œuvre qu'ils n'ont même pas le temps d'en profiter. Si leur technologie n'était pas aussi efficace, leurs besoins de base ne seraient pas satisfaits.

La capitale est Velcova, véritable vivier de combinaisons de plongée haute couture, de fronts élargis et de calvitie élaborée. Le spectacle de l'architecture perlière et l'omniprésente Garde Impériale vaut également le détour. Malgré la vie de reclus que l'Empereur mène dans son palais, il voit tout. La loyauté de sa garde et la surveillance constante qui est exercée sur la population ont nourri la rumeur qui prétend que la puissance des empereurs est sans limites, même si un petit prospecteur malin peut passer à travers les mailles du filet sans trop de problèmes. Mais attention : les lois et les coutumes peuvent être très strictes, alourdies par des formalités en tous genres et assorties de la menace constante de se retrouver au tribunal.

C'est à l'Institut Tryton que progressent les recherches les plus importantes. L'armée y finance de nombreux programmes, mais on laisse une grande partie du développement poursuivre sa propre voie. Cette liberté est tolérée en raison de la constance des résultats. Le Projet 13, top secret, pourrait bien constituer l'avantage décisif dont ils ont besoin dans la guerre contre les Bohine.

3.LES BOHINE

Si les Procha vous semblent un peu trop coriaces, essayez donc les Bohine !

De prime abord, les Bohine semblent relativement décontractés et insouciantes. Ils professent un salubre mépris de la technologie : après tout, un objet abîmé peut toujours être employé à autre chose. L'élégance n'est pas le propre des villes Bohine, qui regorgent de bidonvilles et de ghettos, dangereux pour qui ne connaît pas bien les réseaux de canalisations. A éviter ! Dans les villes Bohine, les réparations de votre sous-marin vous coûteront moins cher mais il se peut qu'elles aggravent la situation...

Dans les rues, les effectifs policiers réduits laissent la voie libre à la criminalité. Ce qui a pour avantage de faciliter le marché noir.

Le bassin de Beluga est le port d'attache de la plupart des unités de la flotte de pêche Bohine. Si vous cherchez un petit boulot, la main d'œuvre est très demandée sur les docks.

4. LA RAFFINERIE

La raffinerie est gérée par la Confrérie, une mystérieuse secte religieuse. Elle est impartiale dans les querelles entre Procha et Bohine et n'a de contact avec le monde extérieur que par le truchement du commerce. On ne soulignera jamais assez l'importance de la raffinerie pour les deux communautés : c'est ici qu'est produit le minerai raffiné, dont les villes ont besoin pour produire oxygène et électricité. Pas de minerai, pas de colonie ! Les tentatives de corruption visant à verser des pots de vin à la raffinerie afin d'obtenir un quelconque avantage dans le cadre de la guerre civile n'ont pas rencontré d'écho. Quels que soient les plans de la Confrérie, une chose est sûre : ils resteront secrets jusqu'à ce qu'elle décide de les dévoiler.

5. LES PIRATES

Les pirates correspondent exactement à l'image que l'on s'en fait. A l'instar des travailleurs de la raffinerie, ils n'ont aucun parti pris. Ils sont un peu moins serviables que la Confrérie et n'offrent et ne prennent que ce qui les intéresse. Ils ne connaissent ni compassion, ni pitié et se distinguent par leur organisation spartiate : les jeunes pirates ne sont pas nourris par leurs parents et, pour survivre, doivent voler de la nourriture à leurs amis comme à leur famille. Les pirates ne semblent pas avoir de base ; s'il y en a une, personne n'en est revenu vivant pour en parler... En tout état de cause, ils représentent une force avec laquelle il faut compter.

VIII-CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Concept	Jonathan Small
Design du jeu	Marcus Lynn, Steve McCrea, Luc Van den Borre, Mike Williamson
Responsable de la programmation	Marcus Lynn
Programmation	Steve McCrea, Luc Van den Borre
Artiste principal	Mark Rendle
Graphismes	Jo Robins, Mike Williamson
Scénario	Mike Williamson
Ingénierie audiovisuelle	Gail Cooper
Moteur graphique	Jonathan Small
Musique originale	Versatile
Programmation supplémentaire	Shaun Don, Paul Ross, Damian Scallan, Rob Withey
Graphismes supplémentaires	Ed Hayden, Peter Lake, Nik Thomas
Test du jeu	Andrew Anscombe, David Bryder, Calum Hall, Mark Iremonger
Marketing	Sarah Bincliffe, Maria Johnson (Criterion), Jennifer Miller, Vera Shah, Larry Wiesler (Ubi Soft International), Muriel Juhel (Australie/Nouvelle-Zélande), Bruno Biemans (Belgique), Caroline Faucheron, Isabelle Neltner (France), Rozenn Leard, Franco Cassani (Italie), Marie-Thérèse Cordon, David Darnes (Espagne), Graham Chambers, Toby Feldman, Rachel England-Brassy (Royaume-Uni), Leighton Webb (Etats-Unis), Betty Jaeger, Melanie Re (Export)
Chefs de projet	Zigor Hernandez, Vincent Minoué (Ubi Soft International), James Sutherland (Royaume Uni).
Conception éditoriale	Ubi Pictures

Producteurs

Jamie Macdonald, Gérard Guillemot

Un grand merci à Bob Churchill et Craig Sullivan, sans la moindre raison !

© 1997 Ubi Soft Entertainment/Criterion Studios. Tous droits réservés. Sub Culture® utilise la technologie Smacker Video. © 1994-97 Invisible, Inc d.b.a. RAD Software. Windows® 95 est une marque déposée par Microsoft Corporation. Renderware® est une marque déposée par Canon, Inc. Toutes les autres marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives.

IX-ADRESSES ET ASSISTANCE TECHNIQUE

France

Adresse : Ubi Soft Entertainment - 28 rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, France
Internet : <http://www.ubisoft.fr>

Hot line : 08.36.68.46.32

Service technique : 02.99.08.90.77

Infos, trucs et astuces : 36 15 Ubi Soft (1,29/mn)

Belgique

guillemot International - Avenue de Roodebeek 30 - 1030 Bruxelles, Belgique

Internet : <http://www.Ubisoft.com>

Service technique : (00) 32 (0) 2 732.55.77



SUB
CULTURE