

## 7. INTERFACE

### 7.1 DESCRIPTION RÉSUMÉE

Vous trouverez ci-dessous une brève description des éléments de l'interface de jeu. Pour voir cela par vous-même, démarrez la mission « Tutorial ».



Au milieu de l'écran se trouve le bateau du joueur actif. Vous pouvez zoomer sur le bateau avec la molette de la souris. Pour déplacer la caméra autour du bateau, appuyez sur le bouton droit de la souris et déplacez la souris d'avant en arrière ou de gauche à droite.

Sur la gauche se trouve une icône symbolisant le bateau actif du joueur. Dans certaines missions, le joueur a plusieurs bateaux sous son commandement. Chaque bateau aura ainsi une icône lui correspondant, vous permettant de passer d'un bateau à l'autre en cliquant sur son icône.

En haut à gauche de l'écran se trouve la fenêtre des objectifs. Il peut y avoir par exemple des objectifs d'amarrage, de remorquage, de largage de câbles de remorque, de sauvetage d'hommes à la mer...

Les contrôles du bateau se trouvent au milieu, en bas de l'écran. Cliquez sur les commandes et déplacez la souris d'avant en arrière pour régler la puissance du moteur ou la position de la barre de gouvernail. Dans le cas de bateaux à deux moteurs, cliquez au milieu, entre les deux manettes, pour contrôler la puissance des deux moteurs en même temps. Double-cliquez au milieu pour ramener les contrôles en position neutre (barre à zéro ou moteurs stoppés). Les moteurs peuvent également être pilotés avec les flèches haut et bas du clavier ou les touches du pavé numérique. Selon les bateaux, vous retrouverez différents types de contrôles.

La carte ou le radar sont affichés dans le coin en haut à droite de l'écran.

Les outils du bateau sont situés dans le coin en bas à droite de l'écran. Les outils sont les suivants : amarrage, caméras, feux de navigation, éléments déployables et canons à eau.

## 7.2 APERÇU DES CONTRÔLES

Vous pouvez diriger le bateau et contrôler les moteurs en utilisant soit les flèches du clavier, soit en cliquant-déplaçant sur les manettes des moteurs, la commande de barre et la commande de propulseur d'étrave. Vous pouvez manœuvrer votre bateau de différentes façons:

### 7.2.1 Clavier

Les contrôles de base du bateau peuvent être actionnés avec le clavier. Un ensemble de commandes basiques au clavier est disponible au chapitre 7.3

### 7.2.2 Souris (en utilisant les contrôles en surimpression).

Les bateaux peuvent être manœuvrés en utilisant les commandes affichées en surimpression sur la vue principale. Cliquez sur la commande de barre de direction et maintenez le bouton enfoncé, puis déplacez la souris vers la gauche ou la droite, pour voir l'angle du gouvernail changer en fonction du déplacement.



Un exemple de contrôles pour Ship Simulator Extremes. Commande de gauche : Barre de direction. Commande de droite : Contrôle des moteurs. D'autres bateaux peuvent avoir un positionnement des commandes différent.

### 7.2.3 Joystick

Un joystick ou un volant peuvent être associés à différentes fonctions du bateau et peuvent piloter les mouvements de celui-ci.

**Note :** les associations de touches clavier personnalisés et éléments du joystick aux fonctions peuvent être personnalisées en utilisant le menu Options – Contrôles. Cette partie est décrite plus en détail dans la section Contrôles de ce manuel.

## 7.3 CONTRÔLES AU CLAVIER

<b>TOUCHE</b>	<b>FONCTION</b>
TAB	Affiche ou masque les éléments de l'interface
1,2,3	Bascule entre la vue extérieur, la vue timonerie, et le mode déplacement libre
P OR ESC	Pause
PAVÉ NUMÉRIQUE 1,4,7 3,6,9	Augmente/Réduit la puissance des moteurs (les deux machines simultanément). Sur les petits bateaux, les commandes des moteurs reviennent à l'état neutre automatiquement. Sur les plus gros bateaux, les commandes des moteurs restent en position jusqu'à ce que vous les manipulez à nouveau au clavier ou à la souris.
FLÈCHES GAUCHE/ DROITE	Tourne la barre vers la gauche ou la droite. Sur les petits bateaux, la barre revient à zéro automatiquement. Sur les plus gros bateaux, la barre reste en position jusqu'à ce que vous la manipulez à nouveau au clavier ou à la souris.
MAJ + TOUCHE	Pour régler la manette de puissance du moteur ou la barre de direction dans une position précise, et empêcher celle-ci de revenir à l'état neutre lorsque vous relâchez la touche correspondante, vous pouvez combiner la touche Majuscule avec les touches de direction précédemment décrites.
,	Propulseur d'étrave vers bâbord (gauche)
.	Propulseur d'étrave vers tribord (droite)
H	Corne de brume
W A S D	Contrôle l'orientation du canon à eau lorsque celui-ci est sélectionné

*Vous pouvez afficher une liste complète des contrôles dans le jeu (Options -> Contrôles).*

## 7.4 CONTRÔLES À LA SOURIS

### BOUTON

#### GAUCHE

### FONCTION

Cliquer sur un objet actif de l'environnement (icône, bateau actif ou waypoint) centre le point de vue sur cet objet.

Cliquer-déplacer sur les contrôles du moteur permet de déplacer ceux-ci d'avant en arrière. Faire cela entre les deux poignées, va permettre de déplacer les commandes des deux moteurs simultanément.

Double-cliquer au milieu entre les poignées ramène celles-ci à leur état neutre (machine stoppées).

Cliquer-déplacer vers la gauche et la droite sur le levier de propulseur d'étrave permet de l'actionner. Le propulseur d'étrave n'a d'action que lorsque le bateau qui en est équipé se déplace à très faible vitesse. Double-cliquer sur la commande de propulseur d'étrave permet de ramener celle-ci à son état neutre.

Lorsque vous contrôlez un canon à eau, maintenez le bouton gauche enfoncé pour déclencher le jet d'eau.

#### DROITE

Cliquer-déplacer permet de changer la position de la caméra autour du bateau en vue extérieure. En vue timonerie ou jumelles, cela vous permet d'orienter le regard dans toutes les directions.

#### MOLETTE DE DÉFILEMENT

Permet de régler le zoom sur le bateau en vue extérieure. A fort niveau de zoom, la vue bascule automatiquement en mode jumelles.