

WING COMMANDER[®]

PRIVATEER

TM

GUIDE D'INSTALLATION



WING COMMANDER® PRIVATEER™

GUIDE D'INSTALLATION

CETTE BOITE CONTIENT:

- **Six disquettes de 3,5"** (votre jeu!)
- **Un Guide d'Installation** (que vous êtes en train de lire) avec:
 - Une procédure d'installation rapide en 5 points
 - Des instructions permettant de faire une disquette de boot (conseillée!)
 - Une section Problèmes
 - Courtes descriptions et les photos d'écran de tous les endroits importants de *Privateer*. Utilisez-le pour vous rappeler où cliquer sur un écran, de quel affichage vaisseau vous avez besoin, ou du prix de quelque chose
 - Une liste de toutes les options clavier, ainsi que les alternatives joystick et souris, facile à consulter pendant le jeu
- **Un Guide de Jeu**, avec une première mission détaillée point par point, et des descriptions précises de votre vaisseau et du Secteur Gemini, où se déroule toute l'action de *Privateer*. Utilisez ce guide pour les informations générales et les conseils de survie

GUIDE D'INSTALLATION

Bienvenue à *Privateer*. Vous trouverez dans ce guide une procédure d'installation rapide pour les habitués, ainsi qu'un guide détaillé point par point pour installer le jeu. Pour éviter les problèmes de compatibilité ou de mémoire, prenez le temps de vérifier que vous avez le système requis. Rappelez-vous qu'il est toujours possible de quitter l'installation et de recommencer!

IMPORTANT

Avant de commencer à installer *Privateer*, faites des copies de sauvegarde de vos disquettes. Pour cela, tapez, lorsque le prompt du DOS apparaît:

DISKCOPY (lecteur source): (lecteur de destination): **ENTER**

(Le lecteur source peut être identique au lecteur de destination, par exemple: DISKCOPY A: A: **ENTER**.)

Rangez les disquettes qui vous ont été fournies avec le jeu en lieu sûr et utilisez les copies pour l'installation.

1. Allumez l'ordinateur et attendez que le prompt du DOS apparaisse.
2. Insérez la disquette 1 de *Privateer* dans un lecteur.
3. Tapez le nom de ce lecteur (A: ou B:) et appuyez sur **ENTER**.
4. Tapez **INSTALL** et appuyez sur **ENTER**.
5. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

SYSTEME REQUIS

Vous avez besoin d'un ordinateur avec 4 Mo. En tapant MEM au prompt du DOS, vous pouvez voir la quantité de mémoire disponible. Le jeu a besoin de 570 Ko (584 000 octets) de mémoire DOS disponible ("largest executable program size") et de 3 Mo de mémoire haute (EMS ou XMS). Il vous faut DOS 5.0 ou une version supérieure, installé sur un 386DX/33 Mhz (minimum) pour pouvoir lancer *Privateer*. (A partir de la version DOS 3.3, le jeu fonctionnera peut-être si vous avez 580 Ko de mémoire disponible, mais nous avons uniquement testé le jeu de façon extensive avec DOS 5.0 - 6.0.) Un 386DX/33 Mhz est nécessaire, car les unités centrales plus anciennes n'ont pas la puissance de processeur suffisante pour lancer *Privateer*.

LA MENU D'INSTALLATION

La procédure d'installation est guidée par des menus. Utilisez ↑ et ↓ pour effectuer vos sélections parmi les options de chaque écran, puis appuyez sur **ENTER**. Si le programme d'installation détecte une condition qui empêchera l'installation (ex: pas assez d'espace disque dur), le programme s'arrêtera et vous informera de la nature du problème. Vous devez résoudre le problème pour pouvoir réussir l'installation.

Après un écran d'introduction, le menu d'installation apparaît. C'est là que vous pouvez sélectionner une option d'installation. Remarque: vous devez indiquer séparément votre carte musicale et votre carte sonore. Pour de nombreux systèmes, il s'agit de la même carte. Cependant, certains systèmes utilisent une carte pour les voix et les effets sonores digitalisés, et une autre carte pour la musique.

INSTALL WITH THESE OPTIONS (Installer avec ces options). Après avoir effectué vos sélections de carte musicale, carte sonore et répertoire, sélectionnez cette option et appuyez sur **ENTER**.

SELECT MUSIC CARD (Sélectionner carte musicale). Une liste de cartes musicales possibles est affichée. Choisissez celle qui ressemble le plus à la carte qui est installée dans votre machine. Par exemple, si vous possédez une carte Roland SCC-1, vous devriez choisir GENERAL MIDI. Si vous sélectionnez SOUND BLASTER, SOUND BLASTER PRO ou THUNDERBOARD, reportez-vous au paragraphe *Réglages de carte sonore*.

Remarque: les utilisateurs de Waveblaster doivent sélectionner le même IRQ que leur SBIG.

SELECT SPEECH CARD (Sélectionner carte sonore). Une liste de cartes possibles pour les voix/effets sonores est affichée. Choisissez celle qui ressemble le plus à la carte qui est installée dans votre machine. Par exemple, si vous possédez une carte Sound Commander, essayez SOUND BLASTER. Si vous sélectionnez SOUND BLASTER, SOUND BLASTER PRO ou THUNDERBOARD, reportez-vous au paragraphe *Réglages de carte sonore*.

CHANGE INSTALL DIRECTORY (Changer de répertoire d'installation). Si vous n'êtes pas satisfait du disque dur ou du répertoire par défaut (C:\PRIVATER), sélectionnez CHANGE INSTALL DIRECTORY, et entrez le disque dur et le répertoire de votre choix. Le répertoire sera créé s'il n'existe pas déjà.

EXIT TO DOS (Retour au DOS). En sélectionnant cette option, vous quitterez le programme d'installation sans enregistrer aucune de vos sélections.

RÉGLAGES DE CARTE SONORE

Si vous sélectionnez une configuration qui inclut une carte Sound Blaster ou compatible, vous devrez fournir des informations supplémentaires sur cette carte. A moins que vous ne les ayez modifiés, les réglages par défaut suggérés par le programme d'installation devraient être corrects. Les menus suivants concernent ces informations:

Réglage du port I/O. Réglé à 220H par défaut. D'autres valeurs possibles sont 210H, 230H, 240H, 250H et 260H.

Réglage IRQ. Ce menu vous donne le choix entre 1, 3, 5 ou 7 (5 est le réglage par défaut pour toutes les cartes Sound Blaster sauf la plus ancienne, dont le réglage par défaut est 7).

Pour plus de renseignements sur ces réglages, reportez-vous à la documentation de votre carte sonore.

INSTALLATION DU JEU

Lorsque vous installez le jeu, on vous demande d'insérer les différentes disquettes de *Privateer*. Insérez les disquettes comme on vous le demande et appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer l'installation jusqu'à ce qu'elle soit terminée. Pendant l'installation, vous verrez un écran DOS, affichant la disquette actuelle et les fichiers qui ont été installés. Certains fichiers peuvent être trop grands pour tenir sur une seule disquette, donc ne vous inquiétez pas si aucun fichier n'est indiqué pour une des disquettes. S'il y a une erreur ou que vous devez interrompre l'installation, vous devrez installer à nouveau à partir des disquettes.

Lorsque l'installation est terminée, vous recevrez le message:

Install Complete!

Pour jouer à *Privateer*, tapez:

C:

CD \PRIVATER

PRIV

(Si vous avez sélectionné un autre répertoire que celui par défaut, il sera indiqué à la place de \PRIVATER, dans la ligne ci-dessus.)

Au cas improbable où l'installation échouerait, un message d'erreur devrait vous informer de la nature du problème.

RÉINSTALLER LE JEU

Si vous avez déjà installé *Privateer*, et que vous voulez maintenant changer la carte musicale ou la carte sonore que vous aviez sélectionnée, tapez INSTALL dans votre répertoire de jeu (PRIVATER, si vous avez accepté notre répertoire par défaut). Le menu principal détectera votre configuration et vous permettra de choisir les options SELECT MUSIC CARD et SELECT SPEECH CARD. Effectuez les modifications voulues, puis sélectionnez INSTALL WITH THESE OPTIONS. Si vous voulez annuler, choisissez EXIT TO DOS.

Si vous voulez réinstaller complètement le jeu (en changeant le répertoire ou le disque dur sur lequel *Privateer* est installé), vous devrez réinstaller le jeu à partir des disquettes.

OPTIMISER VOTRE SYSTEME

Si vous avez des difficultés à lancer *Privateer*, vous avez peut-être besoin de créer une disquette de boot séparée ou de diminuer le nombre de programmes résidant en mémoire (TSR) qui sont chargés. Si vous continuez à avoir des problèmes après avoir créé une disquette de boot séparée, essayez de démarrer l'ordinateur à partir de la disquette de boot, puis de réinstaller le jeu. (Remarque: cela effacera tous les jeux sauvegardés que vous pourriez déjà avoir.) **Lorsque vous voulez jouer à *Privateer*, insérez cette disquette de boot dans le lecteur approprié et démarrez (ou redémarrez) votre ordinateur.**

CRÉER UNE DISQUETTE DE BOOT

Pour créer une disquette de boot séparée, insérez une disquette vierge dans le lecteur A:. Au prompt du DOS, tapez:

FORMAT A: /S ENTER.

Lorsque le prompt du DOS s'affiche à nouveau et que le formatage est terminé, tapez:

EDIT A:\CONFIG.SYS ENTER.

Lorsque le nouvel écran apparaît, déterminez quel gestionnaire de mémoire vous utilisez (si vous en utilisez un) parmi ceux cités ci-dessous, et tapez les commandes appropriées:

NO EXPANDED MEMORY MANAGER (PAS DE GESTIONNAIRE DE MÉMOIRE PAGINÉE)

FILES=20

BUFFERS=10

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P

EMM386

FILES=20

BUFFERS=10

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM

DOS=HIGH

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P

QEMM

FILES=20

BUFFERS=20

DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM

DOS=HIGH

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P

Après avoir tapé ces lignes, vous devez quitter et sauvegarder votre fichier. Pour cela, tapez:

ALT-F

X

Y

Ensuite, il vous faut un fichier AUTOEXEC.BAT sur votre disquette de boot. Tapez:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT **ENTER**.

Puis entrez les lignes suivantes:

C:\DOS\SMARTDRV.EXE 256

SET COMSPEC=C:\DOS\COMMAND.COM

C:

CD\(\répertoire)

PRIV

(répertoire) correspond au répertoire dans lequel vous avez installé *Privateer* - par exemple, si vous avez installé le jeu dans le répertoire par défaut que nous avons suggéré, la quatrième ligne sera:

CD\PRIVATER

Quittez et sauvegardez ce fichier en tapant:

ALT-F

X

Y

Lorsque vous voulez jouer à Privateer, insérez cette disquette de boot dans le lecteur approprié et démarrez (ou redémarrez) votre ordinateur.

MODIFIER VOTRE SYSTEME

Si vous êtes un habitué des ordinateurs, vous voudrez peut-être modifier votre système pour libérer davantage de mémoire. Notez que nous conseillons l'utilisation d'une disquette de boot séparée (cf. *Créer une disquette de boot*). La modification des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT de votre disque dur peut être dangereuse, et nous ne pourrions pas vous aider si cela cause des problèmes.

CONFIG.SYS

Les exemples de fichiers CONFIG.SYS ci-dessus devraient vous donner la configuration optimale pour le lancement de *Privateer*. Trois exemples de fichiers CONFIG.SYS sont indiqués. Choisissez celui qui correspond à votre configuration de mémoire étendue.

Notez également que votre fichier CONFIG.SYS devrait inclure les lignes suivantes pour toutes les configurations de mémoire:

DOS=HIGH

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P

Si vous utilisez EMM386, vous pouvez charger d'autres gestionnaires dans la mémoire haute avec les commandes DEVICEHIGH (dans le CONFIG.SYS) et LOADHIGH (dans l'AUTOEXEC.BAT).

Si vous utilisez QEMM, vous pouvez également vous servir du programme Optimize pour optimiser la configuration de votre système. Reportez-vous à la documentation accompagnant votre QEMM pour de plus amples renseignements.

CONFIGURATION D'UN GESTIONNAIRE DE SOURIS

Vous constaterez qu'aucun des exemples de fichiers CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT ci-dessus n'inclut de gestionnaire de souris. Pour faciliter le jeu, nous vous conseillons d'utiliser une souris en plus d'un joystick. **Assurez-vous que vous utilisez un gestionnaire de souris 100% compatible avec Microsoft.**

CONFIGURATION D'UN PROGRAMME CACHE-DISQUE

La taille de votre CONFIG.SYS devrait être réduite, ainsi que celle de votre AUTOEXEC.BAT. Cependant, un cache-disque permet une exécution plus rapide de *Privateer*. Nous vous conseillons d'utiliser les versions SMARTDRV de Windows 3.1 ou de DOS 6. Si vous décidez d'installer SMARTDRV, vous devrez ajouter la ligne suivante à votre fichier AUTOEXEC.BAT:

C:\DOS\SMARTDRV.EXE 256

Plus vous avez de mémoire EMS disponible, plus l'exécution de *Privateer* sera efficace. Pour les systèmes possédant 8 Mo (ou plus), vous pouvez remplacer la ligne ci-dessus par:

C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048

Remarque: vous n'êtes pas obligé de lancer SmartDrive, mais si vous ne le faites pas, il faudra plus de temps à *Privateer* pour accéder au disque dur.

Au cas peu probable où l'installation échouerait, un message d'erreur devrait vous informer de la nature du problème. Reportez-vous à la section *Problèmes* pour trouver les réponses aux questions les plus courantes.

PROBLEMES

Q: *Ma souris ne fonctionne pas avec Privateer. Elle fonctionne avec toutes mes autres applications; pourquoi pas avec Privateer?*

R: Si votre souris ne fonctionne pas avec *Privateer*, commencez par vérifier que votre gestionnaire de souris a bien été chargé dans le DOS (dans votre fichier AUTOEXEC.BAT) ou sur la disquette de boot que vous utilisez pour jouer. Windows et bien d'autres environnements "multitâches" chargent leur propre gestionnaire de souris incorporé. Ces gestionnaires de souris ne fonctionnent pas en dehors de leur environnement shell. Pour charger un gestionnaire de souris dans l'environnement DOS, il suffit parfois de taper MOUSE **ENTER** lorsque le prompt apparaît. Par exemple:

C:\>MOUSE **ENTER**

Cette commande peut varier d'un gestionnaire de souris à l'autre. Veuillez consulter le guide d'utilisation de votre souris et le paragraphe "Configuration d'un gestionnaire de souris" (ci-dessus) pour obtenir de plus amples détails.

Q: *Pourquoi mon joystick ne fonctionne-t-il pas correctement?*

R: Vérifiez que votre joystick a été calibré correctement. Pendant une mission, appuyez sur **ALT-O** pour recalibrer votre joystick. D'autre part, en raison de l'importante interaction entre la souris et le joystick, assurez-vous que votre gestionnaire de souris est 100% compatible avec Microsoft. Veuillez consulter le guide d'utilisation de votre souris et le paragraphe "Configuration d'un gestionnaire de souris" (ci-dessus) pour obtenir de plus amples détails.

Q: *Lorsque j'essaie d'installer le jeu, j'obtiens le message: "The expanded/extended memory detected is insufficient to continue with the installation process. 2000K is needed." (La mémoire paginée/étendue détectée est insuffisante pour continuer la procédure d'installation. Il faut 2000 Ko.)*

R: *Privateer* peut obtenir la mémoire dont il a besoin en utilisant un gestionnaire de mémoire paginée (EMS). Si vous n'avez pas de gestionnaire d'EMS installé, *Privateer* peut utiliser directement votre mémoire étendue.

Un ordinateur typique avec 4 Mo aura 640 Ko de mémoire DOS et 3 Mo de mémoire étendue. En dehors de la mémoire DOS normale, vous devez vous assurer d'avoir au moins 2000 Ko (2Mo) de mémoire étendue disponible.

Si vous utilisez un gestionnaire d'EMS, il devrait pouvoir fournir 2000 Ko de mémoire EMS. La plupart des gestionnaires d'EMS sont automatiquement configurés de façon à donner le maximum de mémoire pouvant être fournie par votre système. Cependant, EMM386.EXE (le gestionnaire fourni avec MS-DOS 5.0) doit être configuré manuellement.

Avec le réglage par défaut, EMM386 ne fournit que 256 Ko de mémoire. Modifiez la ligne EMM386.EXE comme suit:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048

Votre manuel MS-DOS devrait vous donner davantage de détails sur la meilleure façon de configurer la mémoire de votre système.

Si vous avez la mémoire requise et que *Privateer* ne fonctionne toujours pas, il est possible qu'un autre programme utilise déjà la mémoire, ou que votre gestionnaire d'EMS ne soit pas configuré correctement.

Vérifiez vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS pour voir si des programmes utilisant la mémoire haute sont chargés. Il s'agit le plus souvent de programmes cache-disque, bien que d'autres programmes puissent également être responsables.

SmartDrive, qui accompagne Windows, utilise par défaut 1 Mo de mémoire haute; vous devez donc changer ce réglage dans votre fichier CONFIG.SYS. La ligne SMARTDRIVE.EXE 256 limitera votre cache-disque à 256 Ko et libérera le reste de la mémoire pour *Privateer*.

Pour plus d'informations sur la manière d'enlever des programmes résidents et de libérer le maximum de mémoire, reportez-vous à la partie "Modifier votre système" ci-dessus.

Q: *Privateer m'a renvoyé au DOS. J'ai reçu le message "insufficient DOS memory available to run Privateer" (mémoire DOS insuffisante pour lancer Privateer). Pourquoi?*

R: Vous essayez de jouer avec moins de 570 Ko (584 000 octets) d'espace libre. Si le jeu fait cela, utilisez la commande DOS CHKDSK et lisez la dernière ligne affichée. Elle devrait indiquer "XXXXXX bytes free" (octets libres). C'est la quantité de RAM disponible. Si ce nombre est inférieur à 584 000 octets, modifiez vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.

Vous aurez peut-être intérêt à utiliser une disquette de boot plutôt que de modifier les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT de votre disque dur. Veuillez consulter la partie "Optimiser votre système" (ci-dessus) pour savoir comment créer une disquette de boot pour le jeu *Privateer*.

Q: *Mon ordinateur crashe lorsque j'essaie de jouer à Privateer en étant connecté à notre LAN (réseau local). Pourquoi?*

R: Le logiciel LAN essaie souvent d'utiliser les mêmes ressources de système que *Privateer*. Parfois, les deux peuvent coexister, mais souvent, ce n'est pas possible. Si vous rencontrez des problèmes bizarres avec *Privateer* lorsque vos gestionnaires de LAN sont chargés, essayez d'utiliser une disquette de boot qui ne charge pas vos gestionnaires de LAN. Reportez-vous à la partie "Optimiser votre système" (ci-dessus).

Q: *Mon ordinateur crashe lorsque j'essaie de jouer à Privateer en utilisant Microsoft Windows (ou OS/2, Desqview, DOS 5.0 Task Swapper). Pourquoi?*

R: Les "environnements multitâches" (Windows, Desqview, Software Carousel, DOS 5.0 Task Swapper, etc.) sont souvent incompatibles avec *Privateer* en raison de leur utilisation de la mémoire et des autres ressources du système. Nous ne vous conseillons pas de jouer à *Privateer* dans ces conditions. Même si vous lancez le jeu en utilisant un environnement multitâche, ne passez pas à une autre application pendant que vous jouez. Votre système crashe si vous essayez d'interrompre *Privateer* pour lancer un autre programme. En général, nous vous conseillons de sortir de Windows (ou d'applications similaires) et de jouer directement à partir du prompt du DOS.

Q: *J'ai une carte sonore compatible à 100% mais je n'obtiens aucun son. Pourquoi?*

R: Votre carte sonore doit peut-être être mise en mode émulation "SB" (Sound Blaster) par l'intermédiaire de son logiciel ou d'un réglage sur la carte. Reportez-vous au manuel de votre carte sonore ou contactez le fabricant.

Q: *Pourquoi Privateer me dit-il que le gestionnaire d'EMS installé n'est pas compatible avec VCPI ("The EMS driver currently installed is not VCPI compliant")?*

R: *Privateer* fonctionne en mode protégé. Si votre gestionnaire d'EMS n'est pas compatible avec le VCPI (Virtual Control Program Interface), *Privateer* ne pourra pas se mettre en mode protégé.

Si vous utilisez EMM386.SYS (fourni avec les versions 4.0 et supérieures de MS-DOS), retirez-le de votre configuration en modifiant votre fichier CONFIG.SYS et en tapant REM devant la ligne DEVICE= où se trouve EMM386. Par exemple, si la ligne indique:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.SYS 2048

modifiez-la comme suit:

REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.SYS 2048

Rebootez votre ordinateur. Après avoir joué à *Privateer*, vous devrez remettre la ligne à son état initial (en effaçant REM) et en rebootant. Une solution plus simple consiste à faire une disquette de boot en suivant les instructions de la partie *Optimiser votre système* ci-dessus.

OS/2 ne supporte pas VCPI, vous ne pouvez donc pas lancer *Privateer* avec OS/2, ni à partir d'une fenêtre DOS OS/2.

Si votre gestionnaire d'EMS ne parvient pas à répondre aux appels d'EMS, vérifiez que vous n'avez pas la commande NOEMS sur la ligne où vous avez chargé votre gestionnaire d'EMS.

PRO-AUDIO SPECTRUM

Les cartes Pro-Audio Spectrum utilisent le mode émulation Sound Blaster pour la musique. Lorsque vous utilisez l'une de ces cartes, vérifiez que vous avez les gestionnaires configurés correctement pour l'émulation Sound Blaster et qu'ils ne sont pas chargés en mémoire haute. Si vous avez une carte Pro-Audio Spectrum, sélectionnez SOUND BLASTER pour la musique et PRO-AUDIO SPECTRUM pour les voix digitalisées (pendant l'installation).

GENERAL MIDI

Privateer utilise la nouvelle génération de qualité sonore car il supporte la norme General MIDI définie par la série d'instructions MPU-401. Au moment où nous publions ce guide, peu de cartes supportent MPU-401. Il s'agit de Roland SCC-1, Roland RAP-10, Creative Labs Sound Blaster 16 avec la carte-fille Wave Blaster, et Creative Labs Sound Blaster ASP 16 avec la carte-fille Wave Blaster. D'autres fabricants ont déjà sorti ou se préparent à sortir des cartes sonores utilisant la série d'instructions MPU-401. Cependant, les cartes sonores utilisant un programme résidant en mémoire (TSR) pour émuler MPU-401 ne fonctionneront peut-être pas avec ce logiciel.

Remarque: certaines cartes sonores General MIDI offrent des capacités d'effets sonores ou de voix digitalisées. Pour des cartes comme Roland RAP-10, les utilisateurs devront utiliser une deuxième carte sonore, comme Sound Blaster, Sound Blaster Pro ou une carte compatible à 100%, pour les effets sonores et les voix digitalisées. Consultez la documentation accompagnant votre carte sonore ou contactez le fabricant si vous avez des questions.

REMARQUE POUR LES UTILISATEURS DE DOS 6

Si vous améliorez votre système avec la version 6 du DOS après avoir installé *Privateer*, vous devrez réinstaller le jeu. Le programme d'installation copiera de nouveaux fichiers sur ceux qui se trouvent dans votre répertoire de jeu, et vos parties sauvegardées demeureront intactes.

Privateer fonctionne avec la compression de disque DoubleSpace de DOS 6.0. Si vous en avez besoin, consultez votre manuel DOS au sujet de DoubleSpace.

CARTE DE RÉFÉRENCE

PENDANT LE VOL

PILOTAGE

Gonfler moteur	+	Augmente la puissance du moteur de 2% du maximum
Couper moteur	-	Réduit la puissance du moteur de 2% du maximum
Arrêt	Retour arrière	Règle la vitesse à 0
Pilote automatique	A	Fonctionne si une destination est sélectionnée sur la Carte de Navigation et qu'il n'y a pas de danger
Saut	J	Active l'Hyper-Saut (si à un point de saut)
Post-combustion	Tab	Active la post-combustion (si disponible)
Direction	flèches haut/bas/gauche/droite	Contrôle du vol (inclinaison et lacet)

CARTE DE NAVIGATION

Carte de Navigation	N	Fait apparaître la carte (s'il n'y a pas de carte à l'écran)
Carte de Système	N	Affiche carte de système (si carte de quadrant à l'écran)
Sélectionner	N	Sélectionne point de navigation suivant (si carte de système à l'écran)
Carte de quadrant	Q	Affiche carte de quadrant, passe en revue les cartes des quadrants disponibles
Statut des missions	M	
Information	I	Retourne à la fenêtre d'informations à partir du statut des missions
Curseur	flèches haut/bas/gauche/droite	Déplace le curseur
Sélectionner	Enter	Sélectionne option sous curseur
Accepter	Esc	Accepte la destination actuelle et retourne au cockpit

COMBAT

Cible	T	Alternier les cibles
Verrouillage	L	Verrouillage de la cible actuelle
ITTS	I	Active/désactive l'ITTS
Utiliser arme	Enter	Utilise arme (lance-missiles, lance-torpilles ou faisceau tracteur)
Utiliser canon	Barre d'espacement	Utilise le ou les canons sélectionnés
Arme	W	Active l'arme suivante (lance-missiles, lance-torpilles ou faisceau tracteur)
Canon	G	Active le type de canon suivant
1er canon	1	Active/désactive le premier type de canon
2ème canon	2	Active/désactive le deuxième type de canon
3ème canon	3	Active/désactive le troisième type de canon

4ème canon	4	Active/désactive le quatrième type de canon
Niveau des boucliers	S	Passe en revue les différents niveaux
Larguer cargaison	X	

ECRANS MULTI-FONCTIONS (MFD)

MFD1	[	Fait défiler les options du MFD1
MFD2	]	Fait défiler les options du MFD2
Rapport des dommages	R	
Destination	D	Vous dit également pourquoi vous ne pouvez pas utiliser le pilote automatique, le faisceau tracteur, ou l'Hyper-Saut
Examiner la cible	E	
Communications	C	
Manifeste de cargaison principal)	M	(Utilisez numéro pour voir chaque type; M vous ramène ensuite au manifeste)
Voir objet	V	
Zoom	Z	Alterne entre zoom et affichage "Voir objet"
Canons disponibles	G	
Armes disponibles	W	

VUES

Avant	F1	
Gauche	F2	
Droite	F3	
Arrière	F4	
Tourelle 1	F5	(si disponible)
Tourelle 2	F6	(si disponible)
Vue missile	F7	(activer/désactiver)
Vue poursuite	F8	
Vue panoramique	F9	(non disponible dans les champs d'astéroïdes)

AUX BASES

ORDINATEUR PERSONNEL

Ordinateur personnel **C**

Sauvegarder jeu **S**

Charger jeu **L**

Missions actuelles **M**

Etat des finances **F**

Manifeste de
cargaison **C**

CENTRE D'ÉCHANGES ET MODIFICATION DE VAISSEAU

Tout acheter **Alt-Enter** (en mode BUY)

Tout vendre **Alt-Enter** (en mode SELL)

Acheter une unité **Enter** (en mode BUY)

Vendre une unité **Enter** (en mode SELL)

INTERFACE DE JEU

Pause **P**

Retour au DOS **Alt-X**

Ecran Options **Alt-O**

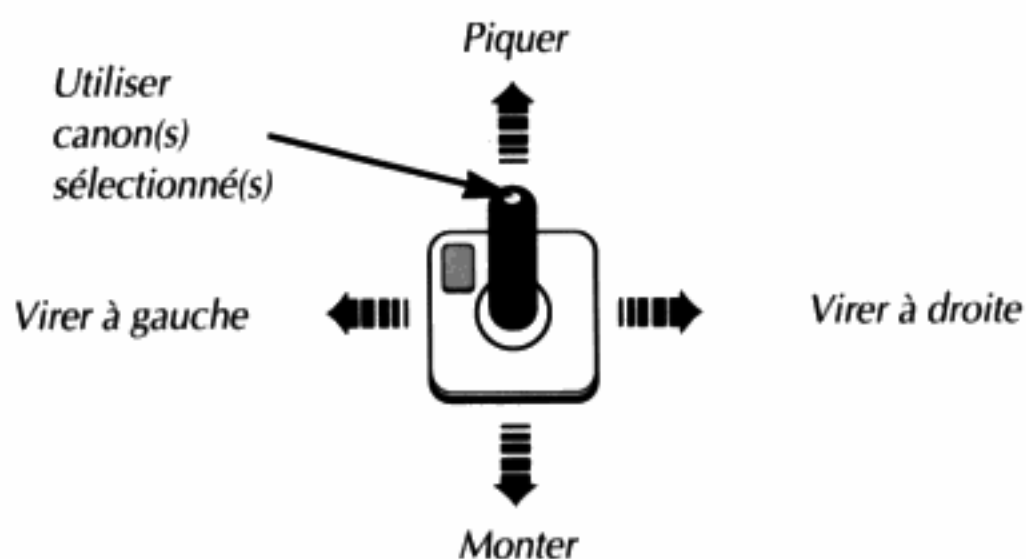
Auto-destruction **Alt-D**

CONTROLE JOYSTICK

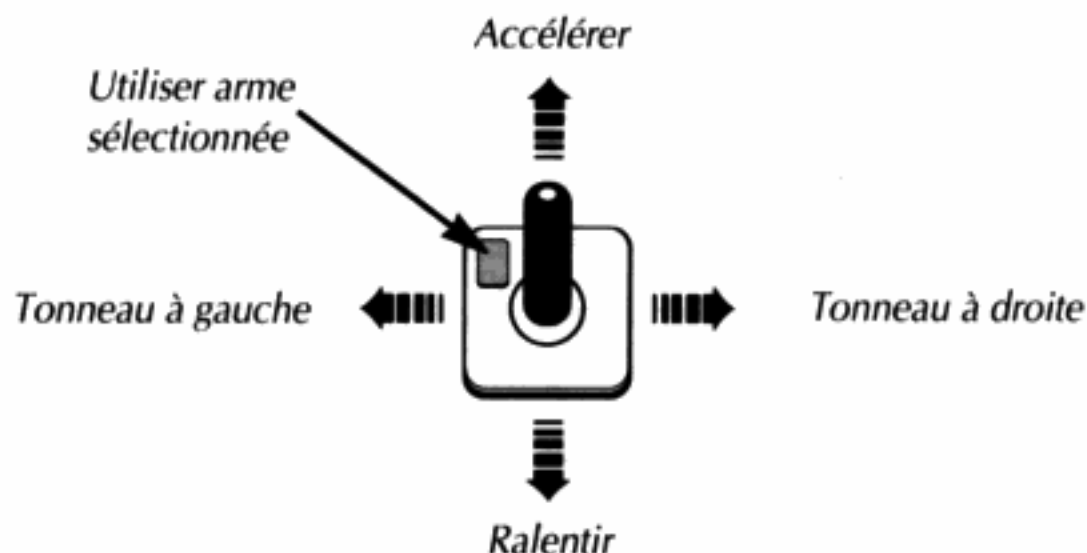
A LA BASE

Ordinateur personnel **Boutons 1 et 2 du joystick**

JOYSTICK



**JOYSTICK
(EN
APPUYANT
SUR LE
BOUTON 2)**



CONTROLE SOURIS

A LA BASE

Ordinateur personnel

Boutons gauche et droit de la souris

AU CENTRE D'ÉCHANGES

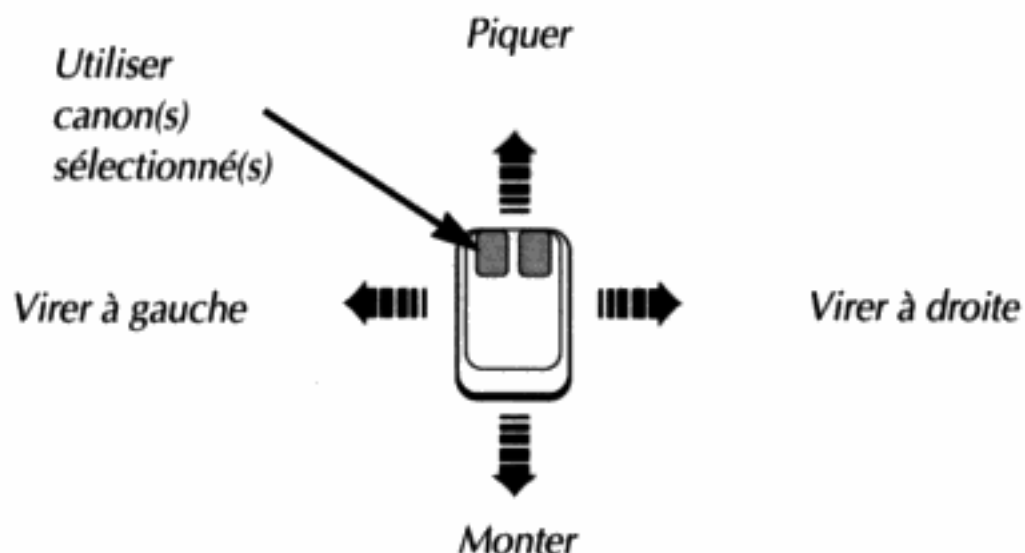
Tout acheter/vendre

Bouton droit de la souris

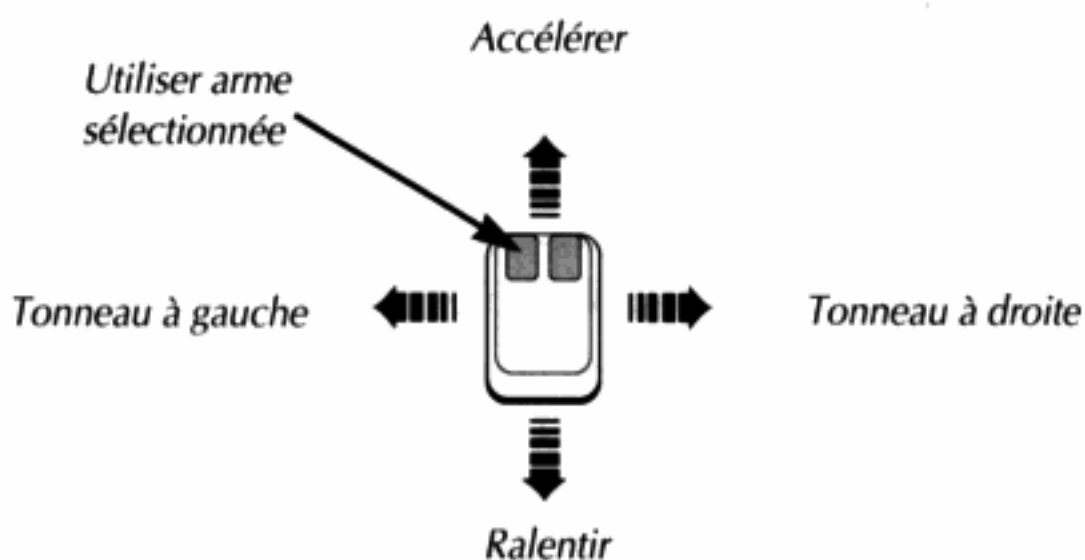
Acheter/vendre une unité

Bouton gauche de la souris

SOURIS



**SOURIS (EN
APPUYANT
SUR LE
BOUTON
DROIT)**



GUIDE DE RÉFÉRENCE

Commencer à jouer. Le *Guide d'installation* vous indique comment installer Privateer.

Après l'installation, ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé le jeu (le répertoire par défaut est \PRIVATER). Tapez PRIV et appuyez sur **ENTER** pour commencer à jouer.

Appuyez sur **Esc** pour sauter l'introduction. (Lorsque vous jouez pour la première fois, vous devez regarder l'introduction: elle vous fournit des renseignements importants.)

TITLE SCREEN (L'ÉCRAN TITRE)

Pour sélectionner une option, cliquez dessus, ou bien appuyez sur **N**, **L**, **O** ou **Q**, ou utilisez les flèches haut, bas, gauche et droite pour placer le curseur sur l'option, et appuyez sur **ENTER**.

NEW (Nouveau) (N). Cette option vous demande le nom de votre personnage et son code. Après les avoir entrés, vous commencez à jouer.

LOAD (Charger) (L). Ceci affiche une liste de jeux sauvegardés (si vous en avez); sélectionnez-en un à charger. (Vous pouvez également charger un jeu sauvegardé à partir du jeu, en utilisant votre ordinateur personnel.)

OPTIONS (O). Ceci vous permet d'ajuster les options du jeu. (Pendant le jeu, si vous appuyez sur **Alt-O**, vous ferez apparaître ces options; voir la section *Ecran Options*.)

QUIT (Q). Ceci vous ramène au DOS. (Pendant le jeu, **Alt-X** vous ramène également au DOS.)

OPTIONS SCREEN (ECRAN OPTIONS)



Pendant le jeu, **Alt-O** vous permet de faire apparaître ces options. Pour en sélectionner une, cliquez dessus, ou utilisez les flèches haut, bas, gauche et droite, pour placer le curseur sur cette option, et appuyez sur **ENTER**.

UNLIMITED AMMO (Munitions illimitées). Cette option vous empêche de perdre de l'énergie lorsque vous utilisez vos canons, vous permettant ainsi de tirer indéfiniment. **Remarque importante:** si l'option *UNLIMITED AMMO* est sélectionnée à tout moment après avoir accepté une mission, et avant de la terminer, vous ne serez pas payé pour cette mission. Cette option vous permet de tricher afin de pouvoir vous entraîner au combat dans des conditions favorables.

INVULNERABILITY (Invulnérabilité). Cette option empêche votre vaisseau d'être endommagé. **Remarque importante:** si l'option *INVULNERABILITY* est sélectionnée à tout moment après avoir accepté une mission et avant qu'elle ne soit terminée, vous ne serez pas payé pour cette mission. Cette option vous permet de tricher et de vous entraîner au combat dans des conditions favorables.

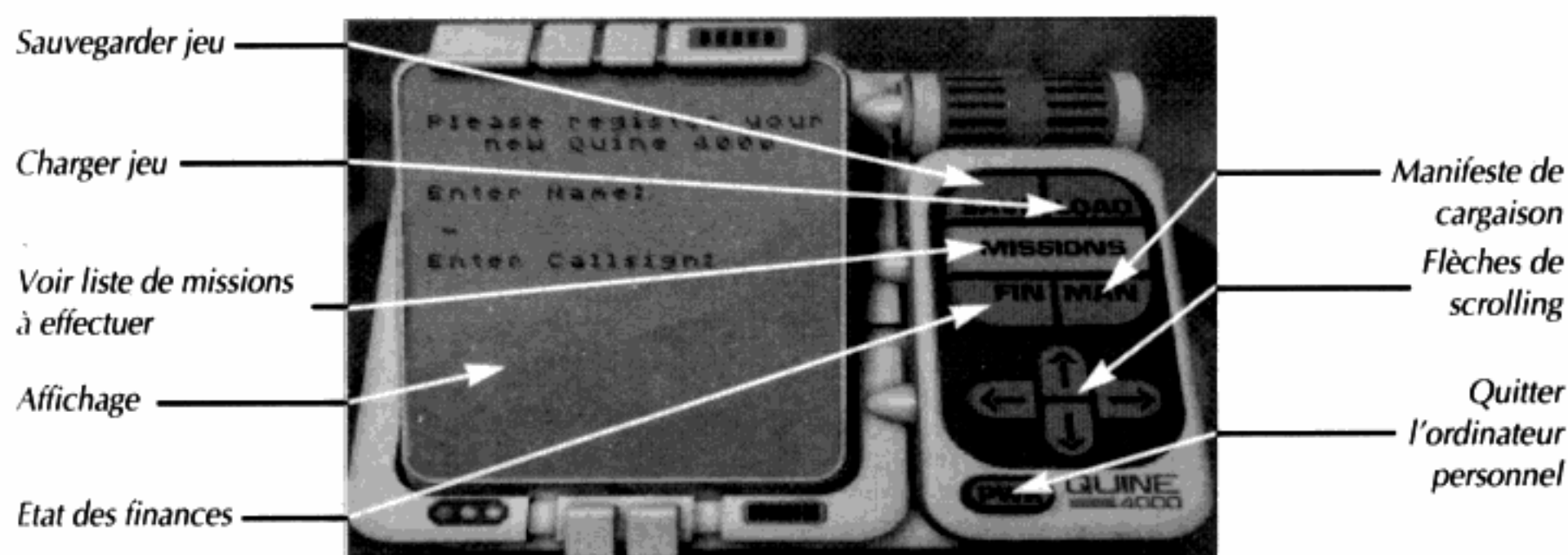
JOYSTICK CALIBRATION (Calibrer le joystick). Si le curseur dérive ou que votre vaisseau tourne sur lui-même dans l'espace, de façon incontrôlable, vous devez recalibrer votre joystick. Pour cela, sélectionnez JOYSTICK CALIBRATION, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

MUSIC, SOUND FX (Musique, Effets sonores). Cliquez sur ces options pour activer ou désactiver la musique et les effets sonores. Si vous changez de carte sonore ou de configuration de port, suivez les instructions du *Guide d'installation*, et lancez à nouveau le programme d'installation.

MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK (Souris, Clavier, Joystick). Pour vous déplacer sur une base, vous pouvez utiliser la souris, le clavier, ou le joystick. Pour piloter dans l'espace, vous ne pouvez en utiliser qu'un à la fois. Sélectionnez le dispositif (SOURIS, CLAVIER, ou JOYSTICK) avec lequel vous voulez piloter.

RESUME, CANCEL (Reprendre, Annuler). Cliquez sur RESUME afin de retourner à l'écran titre, ou à l'endroit où vous aviez interrompu le jeu. Cliquez sur CANCEL pour annuler toute modification effectuée sur l'écran Options et retourner là où vous en étiez.

ORDINATEUR PERSONNEL



L'ordinateur personnel n'est disponible que lorsque vous êtes dans une base. Mais, toutes les informations sont disponibles sur vos écrans multi-fonctions (MFD) et la carte de navigation lors du vol. Vous ne pouvez pas accéder à l'ordinateur personnel si vous utilisez un autre ordinateur (l'ordinateur du Centre d'Echanges, l'ordinateur de mission, l'ordinateur de modification de vaisseau, l'ordinateur du vendeur de logiciels ou l'ordinateur des Guildes).

Pour activer votre ordinateur personnel, tapez **C** ou cliquez simultanément avec les deux boutons de votre souris ou de votre joystick.

Pour quitter l'ordinateur personnel, cliquez sur le bouton **PWR** (Interrupteur), au bas de l'écran, ou **ESC**

SAVE (Sauvegarder) (S ou bouton SAVE). Tapez le nom du jeu que vous voulez sauvegarder et appuyez sur **ENTER**. Lorsque vous avez donné un nom à un jeu, vous ne pouvez plus le modifier ou l'effacer, mais vous pouvez avoir un nombre illimité de jeux sauvegardés. Si vous avez plus d'un écran de jeux sauvegardés, cliquez sur les flèches de scrolling haut et bas, pour faire défiler les écrans disponibles.

Pour sauvegarder sur un jeu existant, cliquez sur le nom du jeu préalablement sauvegardé (il apparaît dans la fenêtre) et cliquez à nouveau sur **SAVE**. Vous ne pouvez pas sauvegarder sur un ancien jeu, à moins que vous n'utilisiez le même nom. En utilisant le même nom, vous copiez automatiquement sur le jeu sauvegardé précédemment.

LOAD (Charger) (L ou bouton **LOAD**). Tapez le nom du jeu, puis appuyez sur **ENTER** (ou cliquez sur le nom et à nouveau sur **LOAD**). Si vous avez plus d'un écran de jeux sauvegardés, cliquez sur les flèches de scrolling haut et bas, pour faire défiler les écrans disponibles.

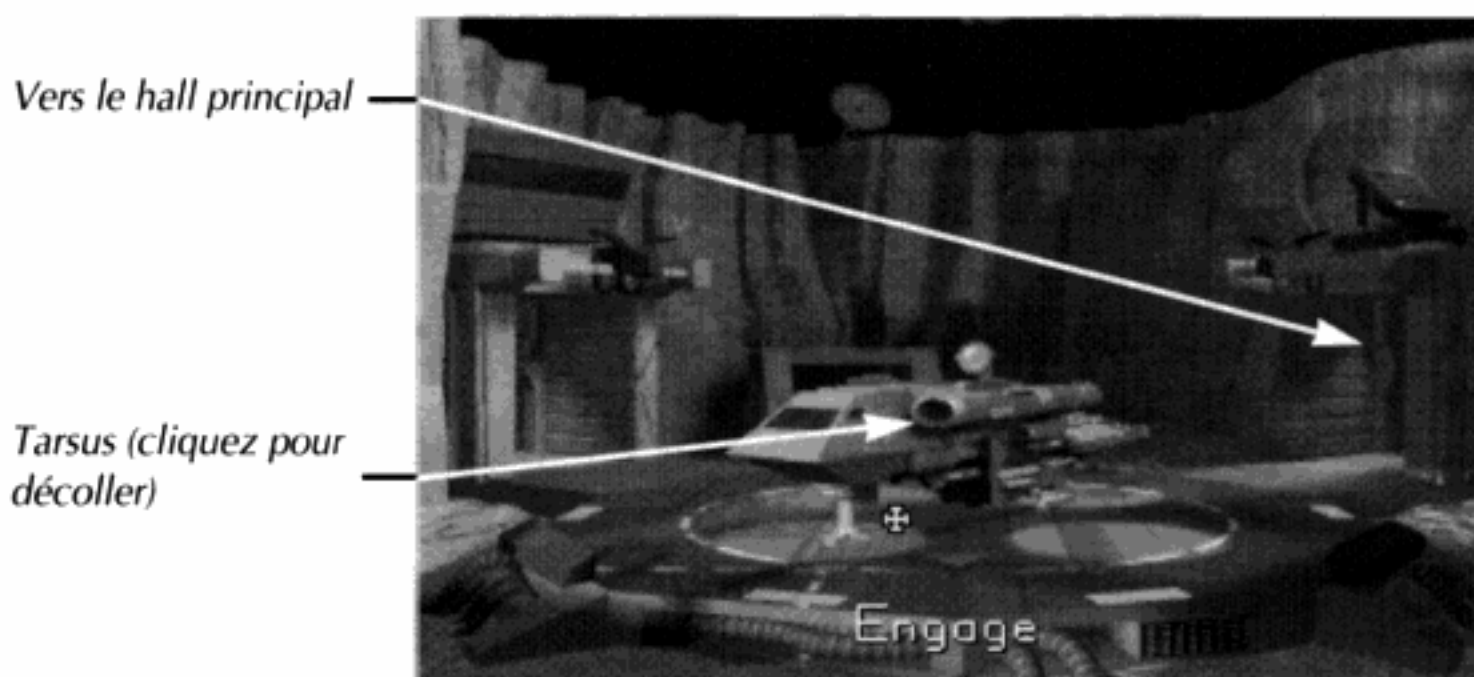
MISSIONS (M ou le bouton **MISSIONS**). Cliquez sur les flèches haut et bas pour faire défiler les missions à effectuer. Pour chaque mission, l'affichage vous indique sa nature, l'endroit où elle doit se dérouler, ce qu'elle nécessite et combien vous serez payé. Si une mission que vous avez acceptée n'apparaît pas, vous l'avez soit accomplie, soit échouée en atterrissant avant que tous les objectifs aient été atteints.

FIN (Finances) (F ou le bouton **FIN**). Ceci vous donne le solde actuel de votre compte.

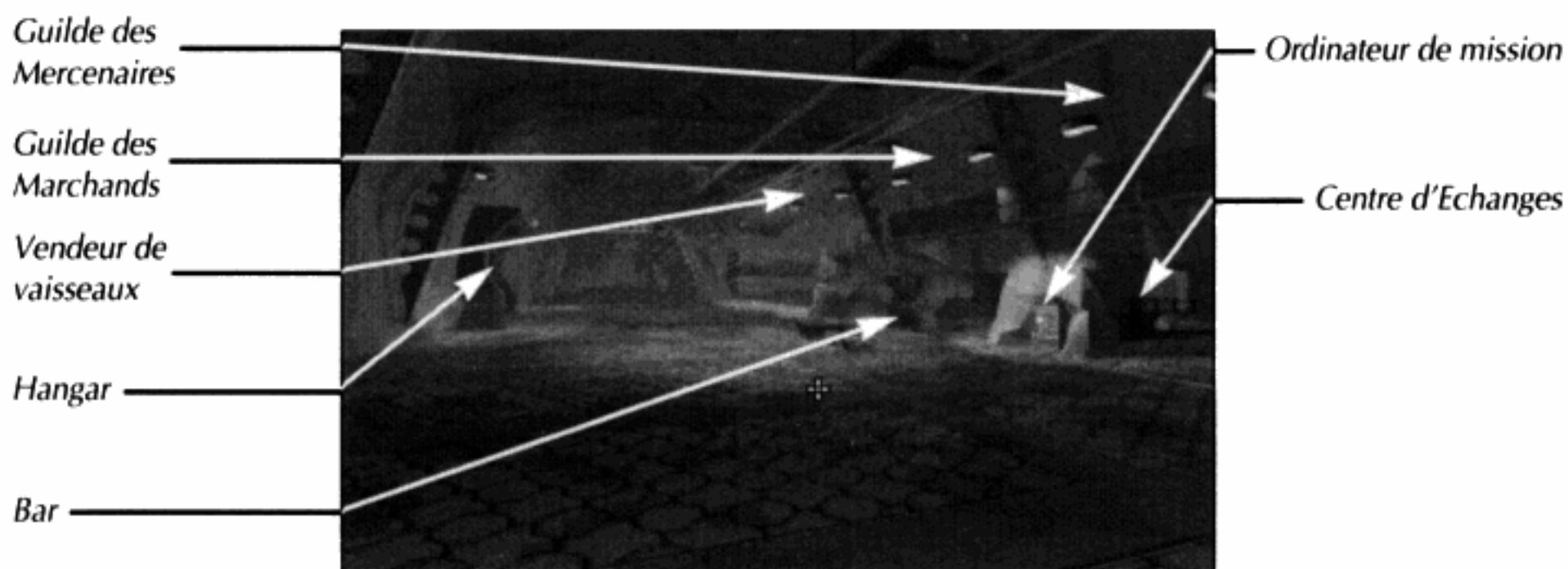
MAN (Manifeste) (C ou le bouton **MAN**). Ceci vous donne la liste des objets que vous transportez dans la soute de votre vaisseau, la quantité pour chaque objet et l'espace libre qu'il vous reste.

LES LIEUX D'UNE BASE

Chaque base est équipée des lieux suivants. Vous pouvez interagir sur ces écrans en utilisant la souris, le clavier ou le joystick. De plus, vous pouvez appuyer sur **Tab** pour passer en revue les différentes zones actives, et appuyer sur **ENTER** pour vous rendre au lieu désiré. Si un moniteur a un ou plusieurs boutons flèches, cliquez dessus pour faire apparaître les sélections disponibles.



Le hangar. C'est la première chose que vous voyez sur une base. De là, vous pouvez vous rendre dans le hall principal ou décoller.



Le hall principal. Tous les magasins sont situés dans le hall principal de chaque base. Les halls varient beaucoup d'une base à l'autre.



Le bar. Les bars sont des endroits extrêmement utiles, où vous trouverez informations et travail. Les barmen racontent les rumeurs, et certains consommateurs offrent des missions lucratives et intéressantes.



Le Centre d'Echanges. C'est là que se font les affaires. L'interface de commerce (le moniteur au coin supérieur gauche) est réglé par défaut sur le mode Acheter (Buy).

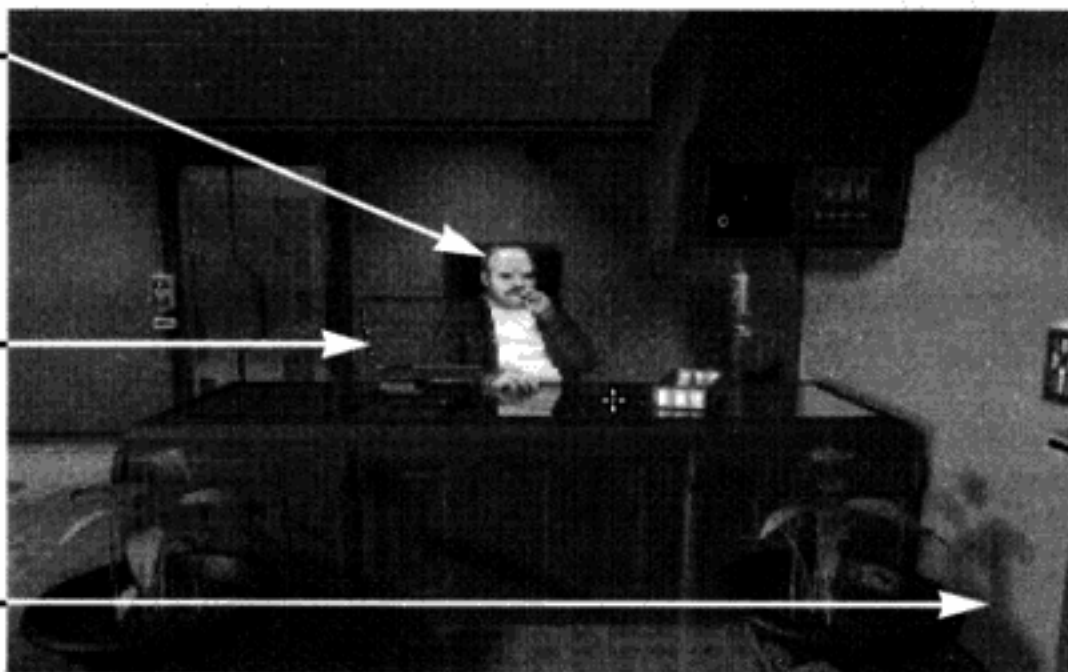
Pour acheter **un article**, cliquez avec le bouton gauche sur sa représentation sur le moniteur. Pour acheter **plusieurs unités d'un même objet**, cliquez avec le bouton droit.

Cliquez sur SELL (Vendre) pour passer en mode Vendre. Pour vendre **un objet**, cliquez avec le bouton gauche sur sa représentation sur le moniteur. Pour vendre **plusieurs unités d'un même objet**, cliquez avec le bouton droit. (Si vous savez que vous avez un objet dans votre soute, et qu'il n'apparaît pas en mode Vendre, c'est que la base ne le veut pas ou refuse de l'accepter. Par exemple, New Constantinople, la capitale, refuse d'accepter les drogues illégales comme Brilliance et Ultimate.)

Parler à l'employé de la Guilde

Voir l'ordinateur de mission de la Guilde des Marchands

Revenir au hall principal

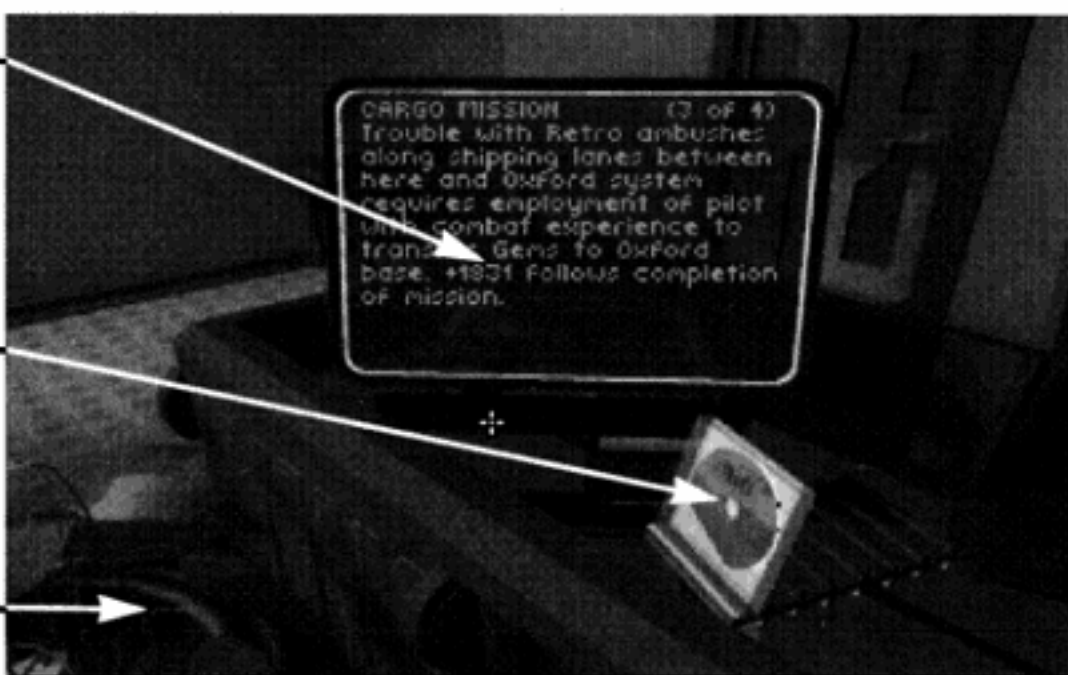


La Guilde des Marchands. La Guilde des Marchands vous offre des missions concernant les routes commerciales, y compris des missions avec primes et des missions de transport de marchandises. Vous devez joindre la Guilde pour participer à leurs missions. Demandez au représentant comment faire pour vous affilier. Vous devez payer 1000 crédits. Une fois que vous avez payé cela, cliquez sur l'ordinateur pour voir les missions disponibles.

Accepter la mission affichée

Sélectionner mission suivante

Revenir à la Guilde des Marchands



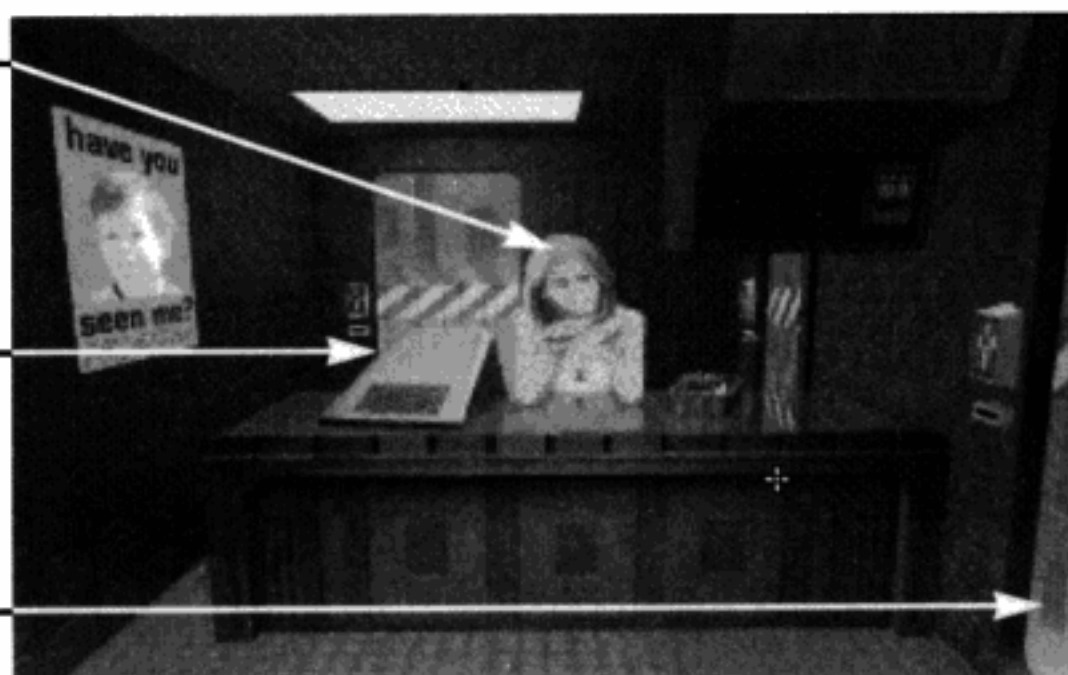
Cliquez sur l'écran pour activer l'ordinateur. Une fois qu'il aura scanné tous les secteurs comportant des missions disponibles, cliquez sur un CD pour voir une mission. Pour accepter une mission, cliquez sur l'écran (le disque disparaîtra). Revenez au bureau de la Guilde en cliquant au bas de l'écran.

La plupart des bases ont un représentant de la Guilde; mais vous serez payé pour une mission accomplie, lorsque vous atterrirez, même s'il n'y a pas de représentant de la Guilde. Si vous atterrissez avant d'avoir accompli une mission, vous ne serez pas payé. N'acceptez pas une mission si vous avez l'intention d'atterrir sur une autre base avant de l'avoir terminée. N'entreprenez pas des missions de transport de marchandises pour deux bases différentes, car la seconde mission sera considérée comme échouée lorsque vous atterrirez pour la première mission.

Parler à l'employé de la Guilde

Voir l'ordinateur de mission de la Guilde des Mercenaires

Revenir au hall principal

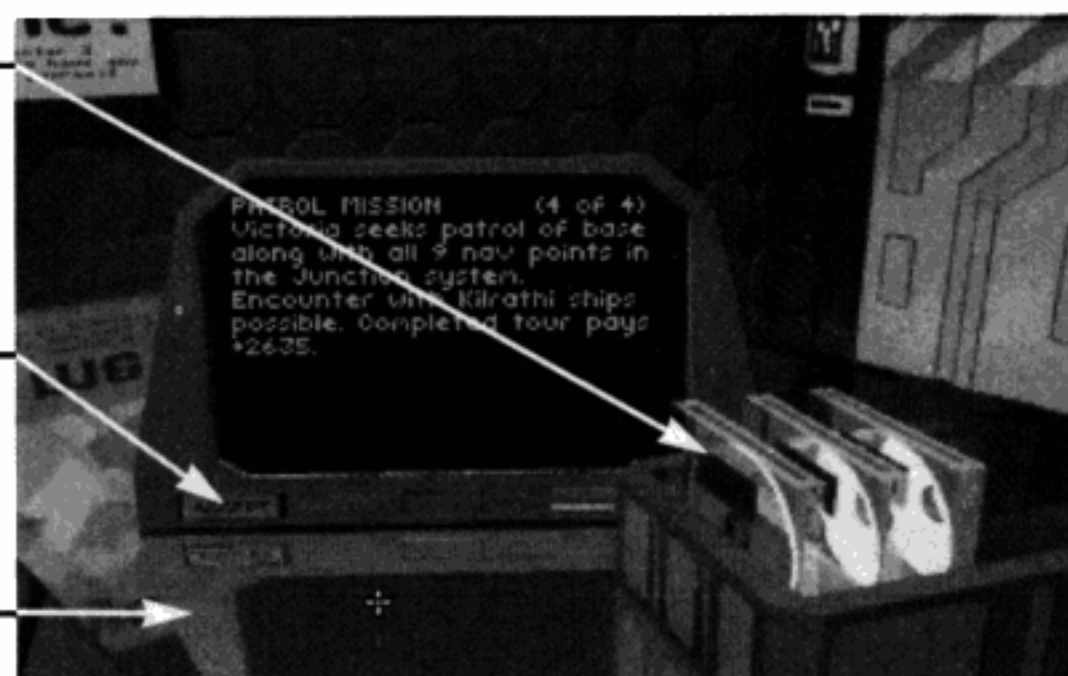


La Guilde des Mercenaires. La Guilde des Mercenaires vous offre des missions de combat. Celles-ci incluent des missions avec primes, des missions d'attaque, de patrouille et de défense de bases. Vous devez joindre la Guilde pour pouvoir participer à ces missions. Parlez à son représentant pour vous affilier. Vous devez payer un droit d'admission de 5000 crédits. Une fois que vous avez payé, cliquez sur l'ordinateur pour voir les missions disponibles.

Sélectionner mission

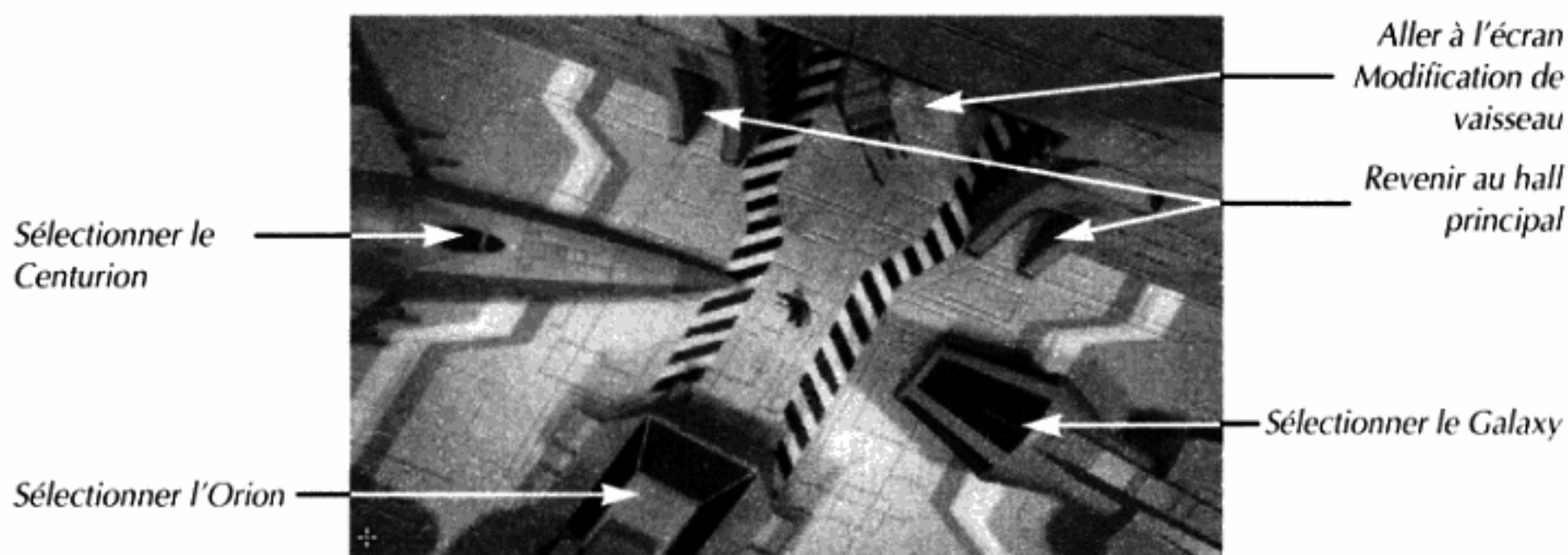
Accepter la mission affichée

Revenir à la Guilde des Mercenaires

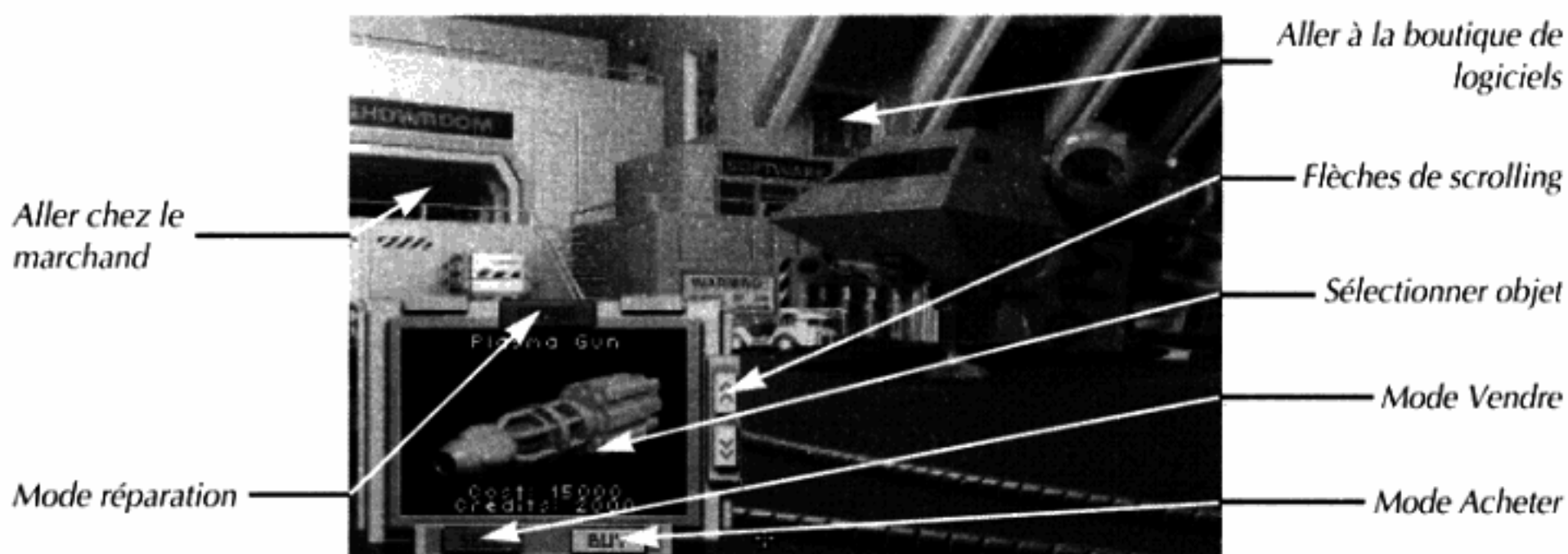


Cliquez sur l'écran pour activer l'ordinateur. Lorsqu'il a scanné tous les secteurs comportant des missions disponibles, cliquez sur un CD pour voir une mission. Pour accepter une mission, cliquez sur le bouton ACCEPT (Accepter) (le disque disparaît). Retournez au bureau de la Guilde en cliquant au bas de l'écran.

La plupart des bases ont un représentant de la Guilde; mais vous serez payé pour une mission accomplie, lorsque vous atterrirez, même s'il n'y a pas de représentant de la Guilde. Si vous atterrissez avant d'avoir accompli une mission, vous ne serez pas payé. N'acceptez pas une mission si vous avez l'intention d'atterrir sur une autre base avant de l'avoir terminée.



Le marchand de vaisseaux. Vous avez trois types de vaisseaux à votre disposition. Si vous êtes prêt à acheter un vaisseau, cliquez sur celui que vous voulez et le vendeur vous fera une proposition. Si vous avez trop de marchandises pour le nouveau vaisseau, il vous demandera d'en vendre une partie et de revenir. Si vous ne pouvez pas vous permettre d'acheter le nouveau vaisseau, il vous le dira également. Lorsque vous achetez un nouveau vaisseau, vous recevez la valeur à l'argus de votre ancien vaisseau, plus la valeur des modifications que vous lui avez apportées.

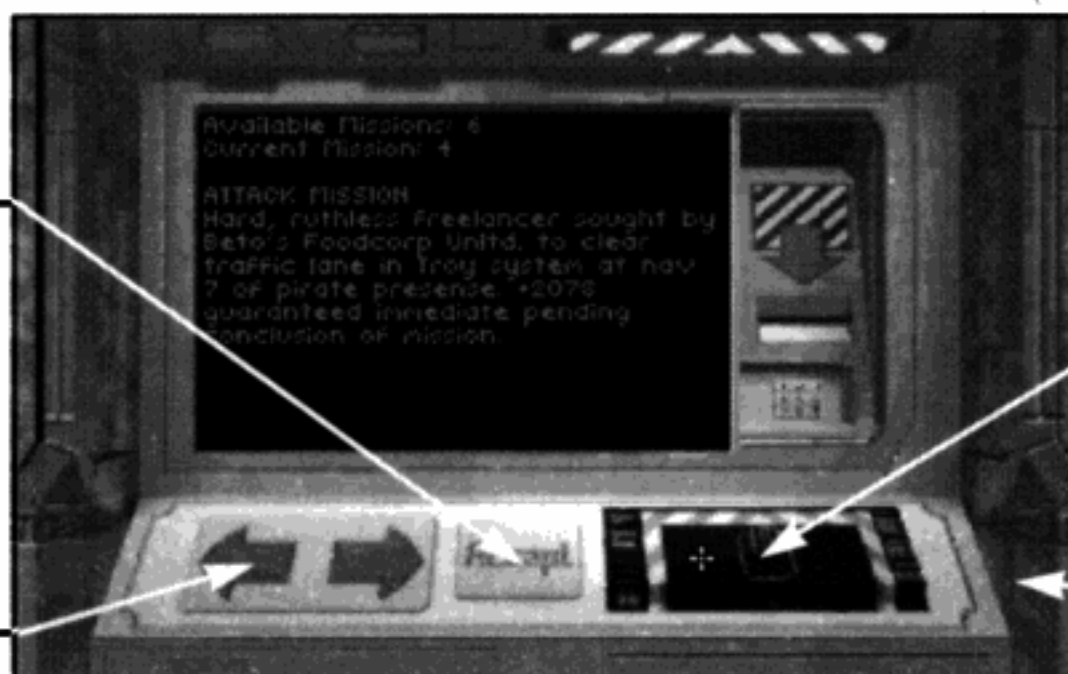


Modification de vaisseau. Sélectionnez BUY,SELL (Acheter, Vendre) ou REPAIR (Réparer). Cliquez sur un objet pour l'acheter, le vendre ou le réparer (selon le mode que vous avez sélectionné). Si une icône apparaît lorsque vous achetez quelque chose, placez-la sur votre vaisseau, à l'endroit où vous voudriez mettre cet objet. En mode Acheter, cliquez avec le bouton droit sur les missiles ou les torpilles, pour acheter tout ce que vous pouvez vous permettre, ou tout ce qui s'adapte sur vos lance-missiles ou lance-torpilles. En mode Vendre, si vous appuyez sur le bouton droit, vous vendez tous les missiles ou les torpilles.

La boutique de logiciels. Sélectionnez BUY,SELL (Acheter, Vendre) ou REPAIR (Réparer) pour les scanners et les cartes. Cliquez sur les boutons flèches pour faire défiler les objets disponibles ou (si vous achetez), cliquez sur l'objet qui vous intéresse et il apparaîtra sur le moniteur. Pour acheter, vendre ou réparer l'objet, cliquez dessus sur le moniteur (lorsqu'il est en mode approprié).

Accepter la mission
affichée

Faire défiler les
missions



Activer l'ordinateur de
mission

Revenir au hall principal

L'ordinateur de mission. Activez-le en cliquant sur l'icône main. Lorsque vous avez trouvé la mission qui vous convient, cliquez sur le bouton ACCEPT (Accepter). Une mission que vous acceptez n'apparaît plus sur l'ordinateur de mission (elle est résumée sur votre ordinateur personnel).

MISSIONS

Les missions de l'ordinateur de mission, et des deux Guildes suivent les mêmes principes. Une mission qui a été acceptée occupe l'un des emplacements de missions jusqu'à ce que vous l'entreprenez. Une mission de transport de marchandises est entreprise dès que vous quittez la base. Tous les autres types de missions sont entrepris lorsque vous approchez de l'un des points de navigation désignés par les missions. Vous êtes payé automatiquement dès que vous terminez une mission (et atterrissez à la base). Si vous atterrissez avant d'avoir accompli une mission, elle sera considérée comme échouée. N'entreprenez pas une mission si vous avez l'intention de vous arrêter sur une autre base avant de l'avoir accomplie. N'entreprenez pas des missions de transport de marchandises pour deux bases différentes, car la seconde mission sera considérée comme échouée lorsque vous atterrirez pour la première mission.

LE VOL

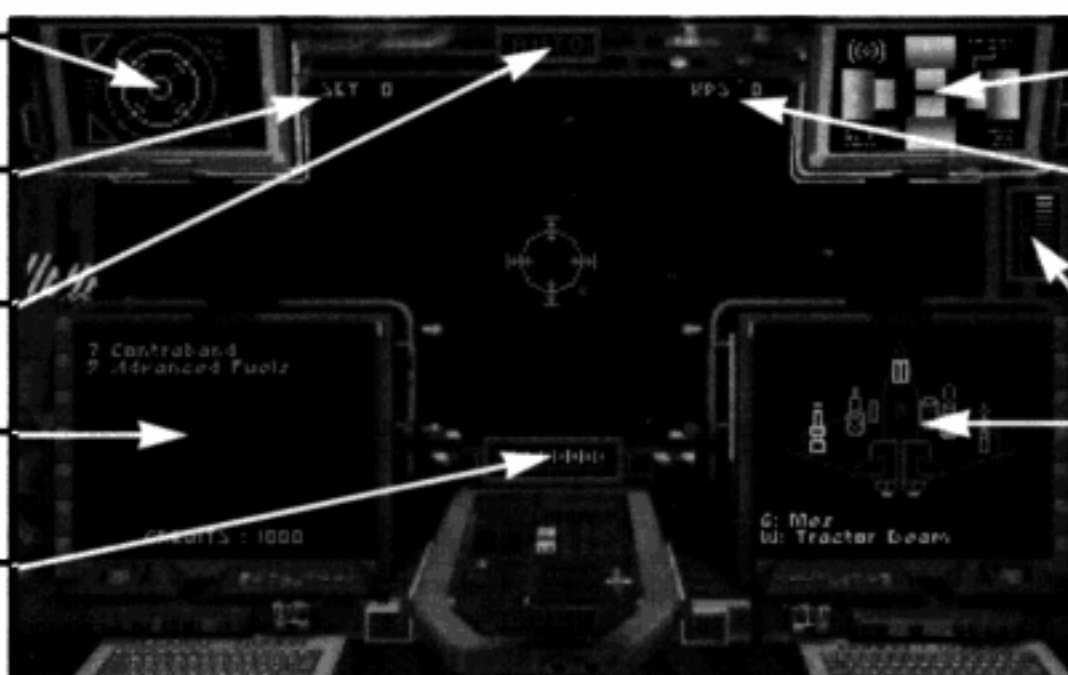
Ecran radar

Vitesse de croisière

Voyant du pilote
automatique

Ecran multi-fonctions 1

Jauge d'énergie



Affichage blindage et
boucliers

Actual Speed

Jauge de carburant

Ecran multi-fonctions 2

Bien que les cockpits des quatre vaisseaux que vous pouvez piloter puissent vous sembler différents, ils sont en fait très similaires. Tous les cockpits sont équipés des instruments suivants.

Le carburant. Il est utilisé uniquement pour se déplacer entre les systèmes. Lorsque vous avez acheté un Hyper-Saut, vous pouvez effectuer jusqu'à six sauts. Vous faites automatiquement le plein de carburant lorsque vous arrivez à une base, mais vérifiez bien qu'après le sixième saut, vous vous rendez dans un système qui possède une base.

L'énergie. Elle est utilisée pour la propulsion, la post-combustion et le fonctionnement des boucliers. Utilisez votre énergie avec parcimonie; ex: lorsque vous utilisez les canons qui consomment beaucoup d'énergie, évitez d'utiliser la post-combustion. Vous pouvez augmenter la quantité d'énergie disponible, en achetant des améliorations de moteur. Sans les améliorations de moteur suffisantes, vous ne pourrez pas supporter les autres pièces d'équipement que vous aurez achetées.

Les boucliers et le blindage. La touche **S** vous permet de passer en revue les différents niveaux de blindage (par tiers, à moins que vous n'ayez seulement les niveaux de blindage 1 et 2). L'indicateur représente les dommages infligés aux boucliers et au blindage.

Vitesse. SET indique la vitesse que votre vaisseau essaie de maintenir. KPS indique la vitesse actuelle. La touche de **retour arrière** règle la vitesse sur zéro. La touche **Tab** active la post-combustion (si disponible).

Pour augmenter/réduire la vitesse:

- **Clavier:** appuyez sur + / -
- **Souris:** maintenez le bouton droit enfoncé et poussez la souris vers l'avant/l'arrière.
- **Joystick:** maintenez le bouton 2 enfoncé et poussez le manche vers l'avant ou tirez-le vers vous.

Le radar. Le cercle central indique les objets qui sont en face de vous. Les quadrants indiquent les objets à côté, au-dessus et au-dessous de vous; le cercle extérieur indique les objets qui se trouvent derrière vous. Avec des scanners de base, tous les objets apparaissent en gris. Avec des scanners plus sophistiqués, les objets ont des couleurs différentes:

- **Rouge** Chasseur ennemi.
- **Bleu foncé** Chasseur allié.
- **Jaune** Missiles.
- **Orange** Objets neutres que vous pouvez récupérer.
- **Bleu pâle** Sphère de saut.
- **Gris** Base.

Les affichages multi-fonctions (MFD). Le *Tarsus* et le *Centurion* possèdent chacun un MFD; l'*Orion* et le *Galaxy* en ont deux. Toutes les options MFD peuvent apparaître sur les deux écrans. [fait défiler les options sur un seul MFD, ou sur l'écran de gauche dans les vaisseaux équipés de deux MFD.] vous permet de passer en revue les options du MFD de droite. Vous trouverez les informations suivantes sur un MFD:

Destination. **D** affiche la destination que vous avez sélectionnée, la distance qui vous sépare de ce point et votre position actuelle. Si vous ne pouvez pas activer le pilote automatique, et que ce MFD est affiché, il vous en donne la raison.

Examine Target (Examiner la cible). **E** affiche une représentation de votre cible, indiquant les dommages infligés au vaisseau et à son blindage, ainsi que la distance qui vous en sépare. Avec les scanners de meilleure qualité, l'objet est identifié par type.

Report Damage (Rapport des dommages). **R** affiche les différentes parties de votre vaisseau et indique leur statut:

- **Vert** Pièce d'équipement intacte.
- **Jaune** Pièce légèrement endommagée.
- **Orange** Pièce considérablement endommagée.
- **Rouge** Pièce ne fonctionne plus.
- **Gris** Pièce complètement détruite

Cargo Manifest (Manifeste de cargaison). Appuyez sur **M** pour faire afficher votre cargaison ainsi que le solde de votre compte. Chaque type de cargaison est précédé d'un numéro. Si vous appuyez sur ce numéro, vous ferez apparaître un autre écran, plus détaillé. En appuyant sur **M**, vous retournerez à l'écran principal du manifeste.

View Object (Voir objet). Appuyez sur **V** pour afficher la vue de l'objet actuellement visé. Appuyez sur **Z** pour passer d'une vue rapprochée à une vue éloignée.

Weapons and Gun Loadout (Armes et canons disponibles). Appuyez sur **W** ou **G** pour faire afficher l'armement disponible de votre vaisseau. **W** fait défiler et active toutes les options des lance-torpilles, lance-missiles et faisceau tracteur, à tour de rôle. Appuyez sur **G** pour faire défiler et activer les canons disponibles de votre vaisseau.

Communications. Appuyez sur **C** pour faire apparaître l'écran Communications. Si vous pouvez communiquer, une liste de messages numérotés que vous pouvez envoyer apparaîtra. Appuyez sur le numéro du message que vous désirez envoyer afin qu'il soit communiqué. (Si plusieurs personnes sont disponibles, vous devez appuyer sur le numéro correspondant à la personne avec qui vous voulez converser, avant de sélectionner votre message). Vous pouvez communiquer avec n'importe quelle cible ou base du système. Lorsqu'un pilote décide de communiquer avec vous, son image apparaît sur votre MFD.

Activer les canons. Pour activer vos canons rapidement à l'aide du clavier (sans passer par le MFD), utilisez les touches **1**, **2**, **3** ou **4**. Chaque touche active une sélection différente de canons.

Hyper-Saut. Pour passer d'un système à l'autre, vous devez acheter un Hyper-Saut. Pour sauter, dirigez-vous vers un point de saut (un halo bleu) et appuyez sur **J**. Vous êtes vulnérable quelques secondes, pendant lesquelles votre Hyper-Saut s'active. Vous pouvez sauter jusqu'à six fois avec un réservoir plein de carburant. Procurez-vous une carte qui inclut le système où vous voulez aller.

Larguer des marchandises. Appuyez sur **X** pour larguer votre cargaison dans l'espace.

Système de visée. Votre système de visée s'active automatiquement et se verrouille sur un vaisseau à la fois. La touche **T** vous permet de faire défiler les cibles disponibles, s'il y en a plus d'une en vue. **L** vous permet de vous verrouiller sur une cible; les parenthèses qui entourent la cible se transforment alors en case sur votre HUD, et la cible est indiquée par une petite croix sur votre radar.

Vous devez obtenir un verrouillage pour les missiles FF (Friend-or-Foe) et IR (à reconnaissance d'images). Une fois que vous vous êtes verrouillé sur une cible, un losange apparaît sur la cible entre parenthèses.

L'ITTS. Si votre scanner le supporte, appuyez sur **I** pour activer votre ITTS. Il calcule immédiatement la distance qui doit vous séparer de la cible afin que vous puissiez l'atteindre.

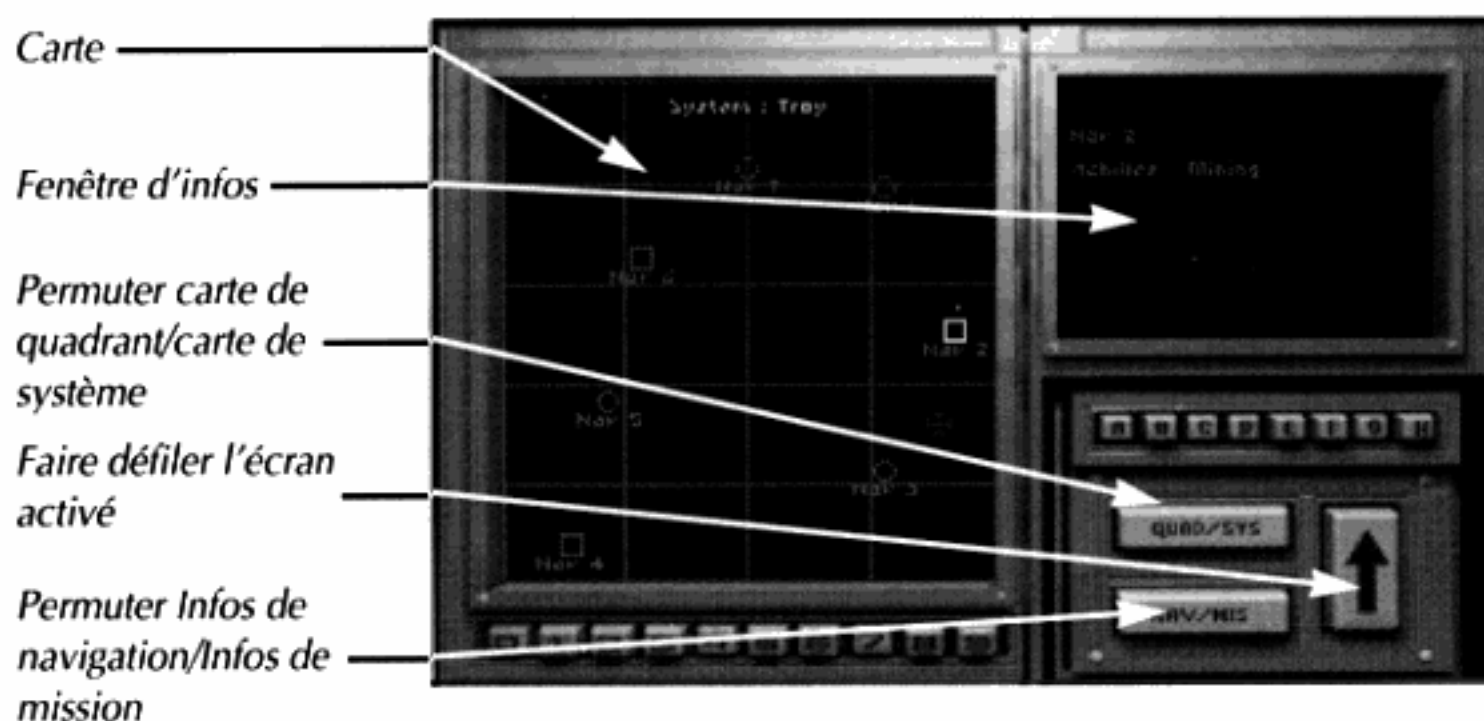
Les croix de l'ITTS sont de couleurs différentes en fonction du type de canon:

- **Turquoise** canon à neutrons
- **Blanc cassé** canon à mésons
- **Pêche** canon à impulsions ioniques
- **Gris** grosse pièce
- **Saumon** canon à particules
- **Rouge vif** laser
- **Rouge foncé** canon à plasma
- **Violet** canon à tachyons

Faisceau tracteur. Passez vos armes en revue en appuyant sur **W** jusqu'à ce que le faisceau tracteur soit activé. Vous pouvez "viser" n'importe quel "objet" récupérable (des marchandises qui ont été larguées, des objets à récupérer, ou un pilote éjecté) afin de l'attirer dans votre soute.

Pilote automatique. Appuyez sur **A** pour activer le pilote automatique lorsque le voyant AUTO de votre cockpit est allumé. (Il est allumé uniquement lorsqu'il n'y a pas de chasseurs hostiles ou d'astéroïdes en vue). Le pilote automatique se désactive automatiquement lorsque vous approchez d'un danger, ou que vous avez atteint votre destination.

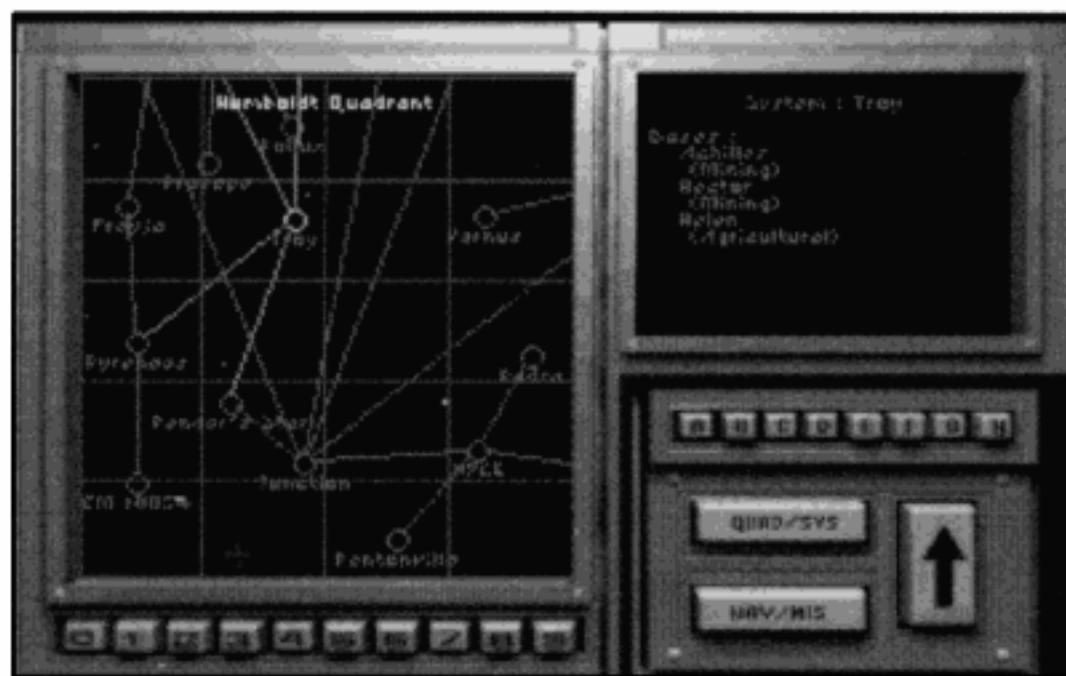
Système de navigation. Appuyez sur **N** pour voir votre carte de navigation. C'est la seule façon de trouver des points de repère dans l'espace, et d'accéder aux informations de navigation complexes dont vous allez avoir besoin.



Au départ, la carte de système est affichée. (La touche **N** permet de permuter entre la carte de quadrant et la carte de système). Appuyez sur **N** ou cliquez plusieurs fois sur le grand bouton flèche, pour faire défiler les points de navigation de la carte. Si vous cliquez sur un point de navigation, vous le sélectionnez également.

Code couleur de la carte de système:

- **Cercle vert** Point de navigation, généralement une balise.
- **Carré vert** Base où vous pouvez arrimer votre vaisseau. Lorsque vous sélectionnez un carré, des informations supplémentaires apparaissent à droite de l'écran.
- **Cercle bleu** Point de saut.
- **Jaune** Point de navigation actuellement sélectionné.
- **Rouge vif** Point de navigation contenant un objectif de mission.
- **Point blanc** Position de votre vaisseau.



La touche **Q** fait afficher la carte de quadrant. Appuyez sur **Q** ou cliquez sur la grande flèche, pour passer en revue les cartes des quadrants disponibles. Cliquez sur un système pour le sélectionner.

Code couleur de la carte de quadrant:

- **Ligne bleu foncé** Tunnel de saut entre les systèmes.
- **Ligne bleu pâle** Tunnel de saut disponible.
- **Jaune** Système que vous avez actuellement sélectionné.
- **Vert pâle** Système que vous occupez actuellement.
- **Rouge** Système contenant un objectif de mission.

NAV/MIS permute entre la liste des missions et les informations de navigation. La touche **M** fait apparaître la liste de missions. Utilisez **M** ou cliquez sur la grande flèche pour passer en revue les informations de mission. Appuyez sur **I** pour retourner à la fenêtre d'informations.

Code couleur de la liste de missions:

- **Rouge vif** Objectifs de mission restants.
- **Rouge pâle** Objectifs de mission accomplis.
- **Jaune** Souvent utile, mais pas nécessaire pour accomplir la mission.

QUAD/SYS permute entre les cartes de quadrant/de système.

Esc quitte la carte de navigation et accepte le point de navigation sélectionné comme destination actuelle.

Pauser le jeu. **P** pause le jeu. Appuyez sur n'importe quelle touche pour reprendre le jeu.

Options du joueur. **Alt-O** affiche l'écran Options à tout moment du jeu.

Retourner au DOS. **Alt-X** met fin au jeu et retourne au DOS.

Auto-destruction. **Alt-D** fait exploser votre vaisseau. Ceci vous ramène à l'écran titre, où vous pouvez charger un jeu sauvegardé et recommencer la mission.

PRIX

Tous les prix sont en crédits.

VAISSEAUX

Orion	50 000
Galaxy	90 000
Centurion	130 000
Post-combustion (Afterburner)	3000

BLINDAGE

Blindage plasteel	1000
Blindage tungstène (Tungsten)	1500
Extension cargo (Cargo Expansion)	1000

ECM

Niveau 1 (Level 1)	1000
Niveau 2 (Level 2)	5000
Niveau 3 (Level 3)	10 000

MOTEURS

Niveau 1 (Level 1)	10 000
Niveau 2 (Level 2)	20 000
Niveau 3 (Level 3)	40 000
Niveau 4 (Level 4)	65 000
Niveau 5 (Level 5)	100 000
Hyper-Saut (Jump Drive)	10 000

CARTES DE NAVIGATION

Clarke	2000
Fariss	
2000	
Humboldt	2000
Potter	
2000	
Toutes les cartes (All Maps)	5000
Droïde de réparation (Repair Droid)	30 000

SCANNERS

Iris Mk I	5000
Iris Mk II	10 000
Iris Mk III	15 000
Hunter 6	10 000
Hunter 6i	17 500

Hunter Infinity	30 000
B & S Tripwire	20 000
B & S E.Y.E.	30 000
B & S Omni	50 000

GÉNÉRATEURS DE BOUCLIERS

Niveau 1 (Level 1)	5000
Niveau 2 (Level 2)	20 000
Niveau 3 (Level 3)	40 000
Niveau 4 (Level 4)	70 000
Niveau 5 (Level 5)	100 000
Faisceau tracteur (Tractor Beam)	3000
Tourelle (Turret - n'importe laquelle)	10 000

CANONS

Laser	1000
Grosse pièce (Mass Driver)	1500
Canon à mésons (Meson Blaster)	2500
Canon à neutrons (Neutron Gun)	5000
Canon à particules (Particle Cannon)	6500
Canon à tachyons (Tachyon Cannon)	12 000
Canon à impulsions ioniques (Ionic Pulse Cannon)	15 000
Canon à plasma (Plasma Gun)	20 000
Lance-missiles (Missile Launcher)	5000

MISSILES

Non-Guidés (DF - Dumb Fire)	20
Thermo-guidés (HS - Heat Seeker)	35
Reconnaissance d'images (IR - Image Recognition)	75
Friend or Foe (FF - Friend or Foe)	100
Lance-torpilles (Torpedo Launcher)	2000
Torpille (Torpedo)	15

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS SL3 8XP, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

GARANTIE LIMITEE

L'ACHETEUR DE CE LOGICIEL BÉNÉFICIE DE LA GARANTIE D'ELECTRONIC ARTS. LE SUPPORT UTILISÉ POUR L'ENREGISTREMENT DES PROGRAMMES EST GARANTI SANS DÉFAUT, VICE DE FABRICATION OU INTERVENTION D'AUCUNE SORTE, POUR UNE DURÉE DE 90 JOURS À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT. TOUT MATÉRIEL S'AVÉRANT DÉFECTUEUX AU COURS DE CETTE PÉRIODE SERA REMPLACÉ SI LE PRODUIT EST RENVOYÉ À ELECTRONIC ARTS, À L'ADRESSE INDIQUÉE AU VERSO DE CE DOCUMENT. IL EST ÉGALEMENT NÉCESSAIRE DE JOINDRE À L'ÉQUIPEMENT DÉFECTUEUX UNE PREUVE D'ACHAT DATÉE, UN DESCRIPTIF DE LA PANNE ET L'ADRESSE À LAQUELLE TOUTE CORRESPONDANCE DOIT ÊTRE ENVOYÉE.

CETTE GARANTIE EST EN SUS DES DROITS LÉGITIMES DE L'ACHETEUR ET NE LES AFFECTE D'AUCUNE MANIÈRE.

CETTE GARANTIE NE CONCERNE PAS LES PROGRAMMES PROPREMENT DITS NI LES ÉQUIPEMENTS QUI AURAIENT ÉTÉ SOUMIS À DE MAUVAISES CONDITIONS D'UTILISATION, PROVOQUANT UNE USURE EXCESSIVE.

REMPLACEMENT

ELECTRONIC ARTS S'ENGAGE À REMPLACER LE MATÉRIEL DÉFECTUEUX À CONDITION QUE CE DERNIER LUI SOIT RENVOYÉ, ACCOMPAGNÉ D'UN EUROCHEQUE D'UN MONTANT DE £5,75 PAR DISQUE ET LIBELLÉ À L'ORDRE D'ELECTRONIC ARTS LTD.



ORIGIN[®]
We create worlds.[®]

An Electronic Arts[®] Company

90 Heron Drive,
Langley,
Berkshire
England
SL3 8XP

R96301FY

Lost Treasures For
Le Vieux Manteau

