Comment charger KRISTOR

Procédure simplifiée

— Chargez le D.O.S. dans votre PC, activer KEYBFR pour configurer votre clavier en français et GRAFTABL pour charger les caractères graphiques minuscules accentuées, si besoin est.

— Tapez KRISTOR suivi de [ENTER]

— Suivez ensuite les instructions dans le programme.

Procédure recommandée

* pour configuration disposant de 640 K de mémoire ou d'un disque dur.

Si vous disposez de 640 K **et** d'un utilitaire de création de disque virtuel (RAM DISK), ou à défaut d'un disque dur, vous pouvez remplacer les nombreux accès à la disquette par une lecture en mémoire vive, donc instantanée, ou à défaut, une lecture sur le disque dur, donc plus rapide.

Configurez votre système avec un disque virtuel de 128 K pour laisser 512 K de mémoire libre, nécessaire au fonctionnement du logiciel. Copier les fichiers KRISTOR.000, KRISTOR.001, KRISTOR.002 et KRISTOR.003 sur le disque virtuel ou, à défaut, sur le disque dur par COPY *.00* C: (ou bien COPY *.00* D: si vous avez déjà un disque dur référencé C:).

Le programme cherchera ainsi les fichiers d'extension sur C: ou sur D:.

Dans les 2 cas, activez KEYBFR et GRAFTABL, si besoin est, et tapez KRISTOR (ENTER). Suivez ensuite les instructions dans le programme.

Attention, sauf indication contraire momentanée, **la disquette originale KRISTOR doit rester en permanence dans le lecteur A.**

Il est important également que le **pavé numérique reste bloqué en position (NUM LOCK) durant toute la partie.**

Lors de l'affichage du menu principal, les touches suivantes peuvent aussi être activées :

W(ait)	Effectue une pause
[ESCAPE]	Efface l'écran et renvoie momentanément le prompt du DOS; appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer la partie
T(emps)	Renvoie une semaine plus tard.

CONSEIL AU DÉBUTANT

KRISTOR vient de se charger, vous avez accès au tableau de bord de la tour de contrôle.

— Décrivons un peu cette tour de contrôle.

* en haut de l'écran apparaissent l'état des réserves (Cr, Tr, So...) que vous trouverez détaillées dans la commande [STATUS activité]

* au centre, l'espace vu par la tour de contrôle.

* en bas, l'ordinateur (ou cerveau positronique) qui vous permet de donner vos ordres.

— Pour sélectionner une commande utilisez les flèches curseurs et validez par [ENTER] ou RETURN [RTN]

Ce jeu se déroulant en temps réel, la première des choses que vous devez avoir à l'esprit est que le monde et vos ennemis évoluent; le temps se matérialise sur l'écran du cerveau positronique par l'affichage progressif d'une ligne de symboles; une semaine s'est écoulée lorsque la ligne est complètement affichée.

En début de partie les deux premières choses à faire sont :

— Aller modifier le planning pour assurer la transformation des minerais en suffisamment d'énergie,

— Prévoir l'avenir en envoyant des sondes de reconnaissance pour trouver les mondes riches en minerais (ces sondes pourront exceptionnellement rompre le silence radio et transmettre des messages importants). En général les renseignements ne s'inscrivent sur l'écran du cerveau positionique qu'au retour de la sonde.

Attention : les renseignements rapportés par les vaisseaux des sondes qui ont voyagé longtemps dans l'espace peuvent être périmés !

Le Vieux Manuel