

FRONTIER : GUIDE DE LANCEMENT RAPIDE

DISQUETTES FRONTIER

Ce paquet devrait contenir une Disquette Programme Frontier et une Disquette Données Frontier. La Disquette Programme doit être protégée contre l'écriture. Pour les disquettes 3,5 pouces la languette de plastique dans le coin de la disquette doit être poussée de manière à laisser entrevoir un trou. La Disquette Données doit être validée pour l'écriture. Pour les disquettes 3,5 pouces la languette de plastique dans le coin de la disquette doit être poussée de manière à boucher le trou.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amiga

Compatible avec : Tous les Amigas

Nécessite : 1 Mo RAM minimum

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes puis rallumez votre ordinateur. Ceci devrait minimiser le risque d'infection par virus de vos disquettes. Introduisez votre Disquette Programme Frontier dans l'unité de disquette 0 (l'unité interne) de votre ordinateur. Le programme se chargera et se mettra en marche automatiquement. Lorsque le chargement est terminé introduisez la Disquette Données Frontier.

Si votre ordinateur est muni d'un disque dur, introduisez la Disquette Programme Frontier dans l'unité 0 avant d'allumer l'ordinateur.

Installation sur Disque Dur

Allumez votre ordinateur comme d'habitude. Ouvrez le tiroir Disque dur en cliquant deux fois sur l'icône avec la souris, et choisissez le tiroir dans lequel vous désirez installer Frontier. Introduisez la Disquette Programme Frontier dans l'unité 0. Lorsque l'icône du disque apparaît sur l'écran ouvrez-le en cliquant deux fois dessus. Maintenant tirez l'icône Frontier dans le répertoire du disque dur que vous avez déjà choisi. Lancez Frontier en cliquant deux fois sur l'icône Frontier.

Atari ST

Compatible avec: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST, Mega STE

Nécessite: 1 Mo RAM minimum

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes puis rallumez votre ordinateur. Ceci devrait minimiser le risque d'infection par virus de vos disquettes. Introduisez votre Disquette Programme Frontier dans l'unité de disquette A (l'unité interne) de votre ordinateur. Le programme se chargera et se mettra en marche automatiquement. Lorsque le chargement est terminé introduisez la Disquette Données Frontier.

Installation sur Disque Dur

Le fichier 'Frontier' peut être copié sur votre disque dur et lancé à partir de là si nécessaire. Consultez le manuel de votre ordinateur si vous n'êtes pas sûr de la procédure à suivre.

PC IBM et Compatibles

Compatible avec : MCGA/VGA 256 couleurs sur 386SX, 386, 486SX, 486, Pentium
Nécessite: 2 Mo RAM minimum, Mémoire EMS

La mémoire EMS est nécessaire pour lancer Frontier. Pour savoir si votre ordinateur possède cette mémoire consultez le manuel de celui-ci.

Allumez votre ordinateur. Lorsque le prompt C:\> est affiché introduisez la Disquette Programme Frontier dans votre unité de disquette A. Tapez A: puis appuyez sur **ENTREE**. Lorsque le message A:\> est affiché, tapez **FRONTIER** et appuyez sur **ENTREE**. Le programme se chargera et sera lancé automatiquement. Lorsque le message qui vous demande de retirer la Disquette Programme Frontier est affiché sur l'écran, vous devez retirer celle-ci et introduire la Disquette Données Frontier.

Installation sur Disque Dur

Pour installer Frontier sur un disque dur, tapez **INSTALL** au message A:\>, au lieu de **FRONTIER**, et appuyez sur **ENTREE**. Ensuite suivez les instructions affichées sur l'écran.

PROBLEMES LORS DU CHARGEMENT

Il est très peu probable que vous rencontriez des problèmes lors du chargement de Frontier, mais au cas où vous en rencontrez, mettez la disquette défectueuse (sans l'emballage) dans une enveloppe rembourrée, avec votre nom et votre adresse. Pour aider notre service de dépiage de pannes veuillez décrire la configuration de vos équipements en donnant le maximum de détails (sans oublier les éventuels dispositifs d'extension de RAM). Envoyez le tout à : FRONTIER Replacements, Gametek (UK) Limited, 5 Bath Road, Slough, Berkshire, Angleterre SL1 3UA. Gametek (UK) Limited fera de son mieux pour remplacer la disquette défectueuse dans les 28 jours suivant réception.

POUR COMMENCER LE JEU

Lorsque le jeu commence il se met en mode démonstration. Pour afficher le Menu de départ appuyez sur une touche quelconque ou sur le bouton de gauche de la souris. Le menu contient 5 options : (1) est la position de départ recommandée; (2) et (3) vous permettent de commencer à d'autres endroits dans le système; (4) charge automatiquement la dernière position chargée ou sauvegardée; (5) vous permet de choisir d'autres positions sauvegardées déjà sur la disquette. Ces fonctions sont activées en appuyant sur les touches '1' à '5'.

OPTIONS DE JEU, ET CHARGEMENT OU SAUVEGARDE D'UN JEU

Vous pouvez afficher l'écran des options pendant le jeu en appuyant deux fois sur la touche ESC, ou en cliquant deux fois sur l'icône 'pause' (ou en faisant une combinaison des deux). Les options vous permettent d'ajuster à volonté l'environnement du jeu, et de charger ou sauvegarder des jeux. 'Use Filenames Extensions' (Utilisez extensions de nom de fichier) rajoute automatiquement un chiffre au nom de votre commandant afin de vous permettre de suivre facilement la dernière version.

Sur l'écran des options (voir ci-dessus) les icônes 7, 8 et 9, vous permettent de charger, de sauvegarder, ou d'effacer respectivement les fichiers de position de jeu.

Icône 7, Charger le jeu. Cliquez sur cet icône pour choisir le fichier que vous désirez charger. Vous pouvez changer d'unités et de répertoires en cliquant sur un nom. Pour charger un fichier cliquez sur son nom.

Icône 8, Sauvegarder le jeu. Cliquez sur cet icône pour afficher la structure et le contenu du répertoire de la disquette. Choisissez la disquette et le répertoire en cliquant sur leurs noms, puis éditez le nom du commandant si nécessaire en cliquant sur le nom affiché en haut de l'écran et en tapant le nouveau nom. Les noms peuvent posséder un maximum de 8 caractères. Appuyez sur **RETURN** ou cliquez sur l'icône OK une fois pour changer le nom. Appuyez de nouveau sur **ENTREE** ou cliquez de nouveau sur OK pour sauvegarder la position.

Icône 9, Effacement de fichier. Comme pour les icônes 7 et 8, cliquer sur cet icône affiche la structure et le contenu du répertoire de la disquette. Choisissez une disquette et un répertoire en cliquant sur leurs noms. Effacez un fichier en cliquant sur le nom de fichier et en répondant 'O' (Oui) à la demande de confirmation O/N (Oui/Non). Faites très attention à ce point. Si vous appuyez sur une autre touche que 'O' le fichier ne sera pas effacé.

Icône 10, Quitter le jeu. Si vous choisissez cette option vous serez renvoyé à la séquence d'introduction.

Si vous cliquez sur un des icônes 1 à 4 le jeu reprendra.

COMMANDES

Frontier peut être joué à partir du clavier seul, ou, avec une souris ou un joystick compatible, en conjonction avec le clavier.

Commandes de vol

Q	ou	(souris en avant + bouton de droite)	Monter
W	ou	(souris en arrière + bouton de droite)	Piquer
⌈	ou	(souris à gauche + bouton de droite)	Virer à gauche
⌋	ou	(souris à droite + bouton de droite)	Virer à droite
ENTER			Augmenter la puissance
SHIFT (à droite)			Diminuer la puissance
F1 à F10			Comme les icônes 1 à 10
ESPACE			Faire feu

RÉSUMÉ DES ICONES

L'organigramme ci-dessous résume les icônes et leurs fonctions

