

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'espace	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**

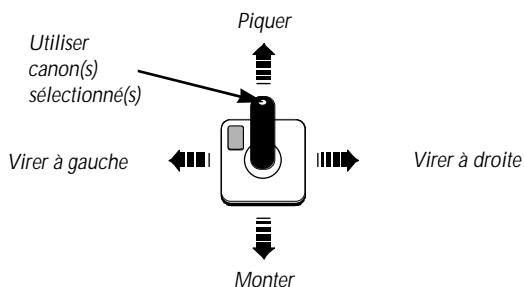
Auto-destruction **Alt-D**

CONTROLE JOYSTICK

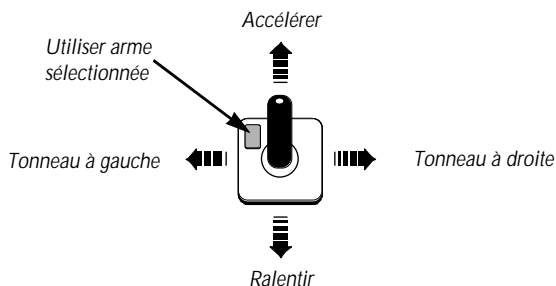
A LA BASE

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

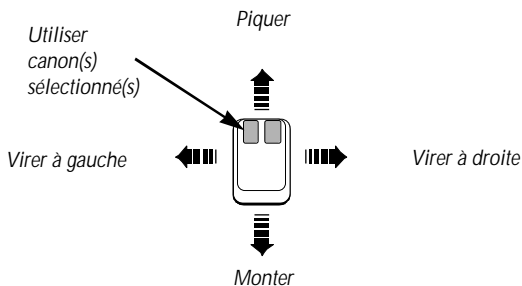
Tout acheter/vendre

Bouton droit de la souris

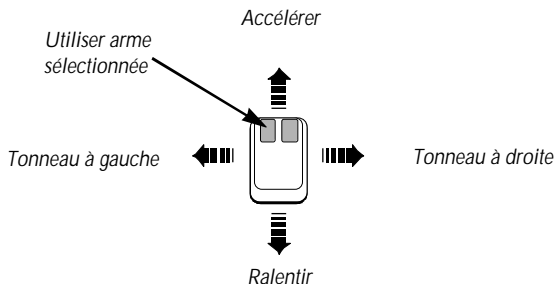
Acheter/vendre une unité

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.

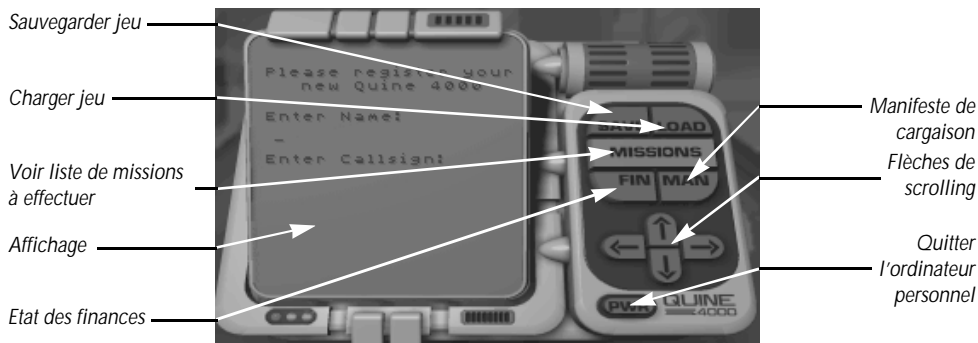
JOYSTICK CALIBRATION (Calibrer le joystick). Si le curseur dérive ou que votre vaisseau tourne sur lui-même dans l'espace, de façon incontrôlable, vous devez recalibrer votre joystick. Pour cela, sélectionnez JOYSTICK CALIBRATION, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

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.

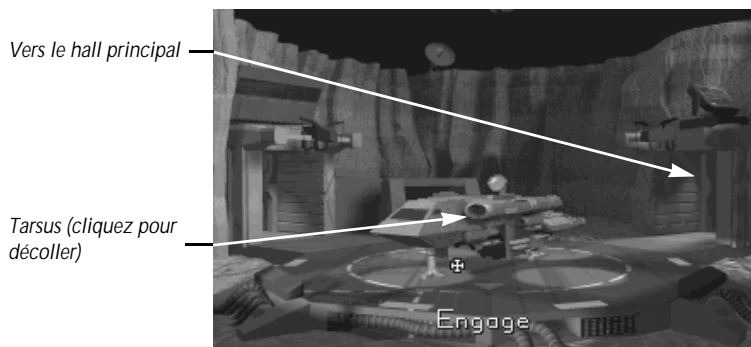
MISSIONS (M ou le bouton **MISSIONS**). Cliquez sur les flèches haut et bas pour faire défiler les missions à effectuer. Pour chaque mission, l'affichage vous indique sa nature, l'endroit où elle doit se dérouler, ce qu'elle nécessite et combien vous serez payé. Si une mission que vous avez acceptée 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.

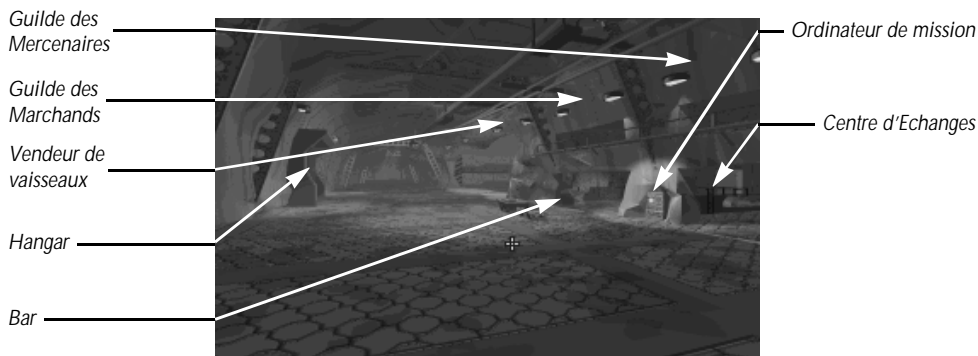
MAN (Manifeste) (C ou le bouton **MAN**). Ceci vous donne la liste des objets que vous transportez dans la soute de votre vaisseau, la quantité pour chaque objet et l'espace libre qu'il vous reste.

LES LIEUX D'UNE BASE

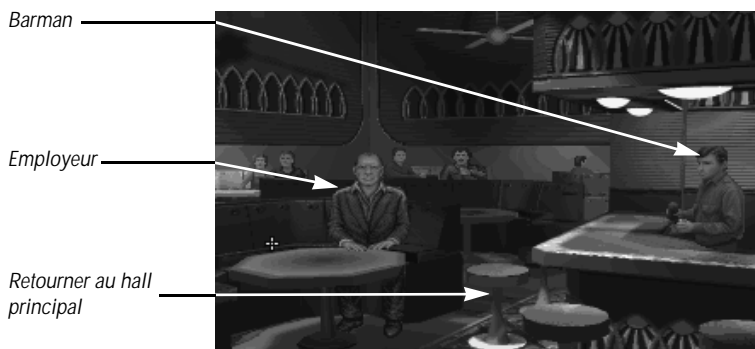
Chaque base est équipée des lieux suivants. Vous pouvez interagir sur ces écrans en utilisant la souris, le clavier ou le joystick. De plus, vous pouvez appuyer sur **Tab** pour passer en revue les différentes zones actives, et appuyer sur **ENTER** pour vous rendre au lieu désiré. Si un moniteur a un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

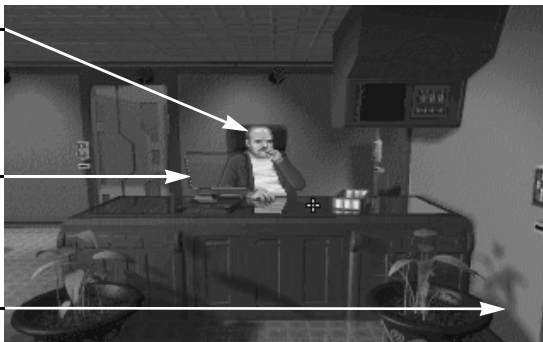
Pour acheter **un article**, cliquez avec le bouton gauche sur sa représentation sur le moniteur. Pour acheter **plusieurs unités d'un même objet**, cliquez avec le bouton droit.

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

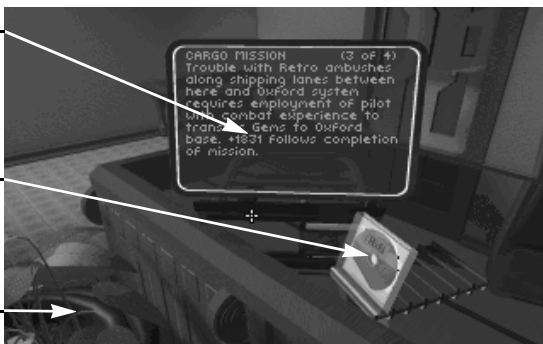


La Guilde des Marchands. La Guilde des Marchands vous offre des missions concernant les routes commerciales, y compris des missions avec primes et des missions de transport de marchandises. Vous devez joindre la Guilde pour participer à leurs missions. Demandez au représentant comment faire pour vous 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



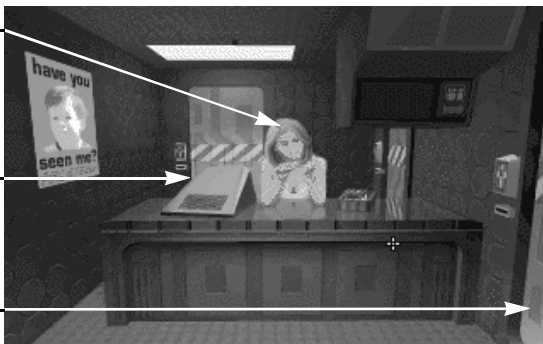
Cliquez sur l'écran pour activer l'ordinateur. Une fois qu'il aura scanné tous les secteurs comportant des missions disponibles, cliquez sur un CD pour voir une mission. Pour accepter une mission, cliquez sur l'écran (le disque disparaîtra). Revenez au bureau de la Guilde en cliquant au bas de l'écran.

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 rejoindre 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

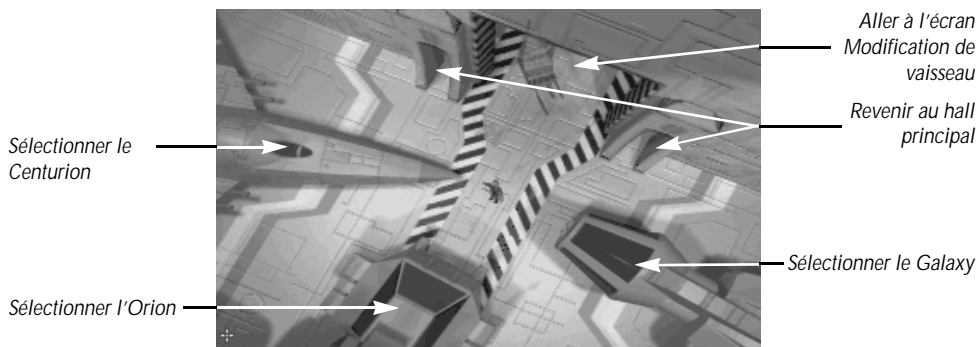
Accepter la mission affichée

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).

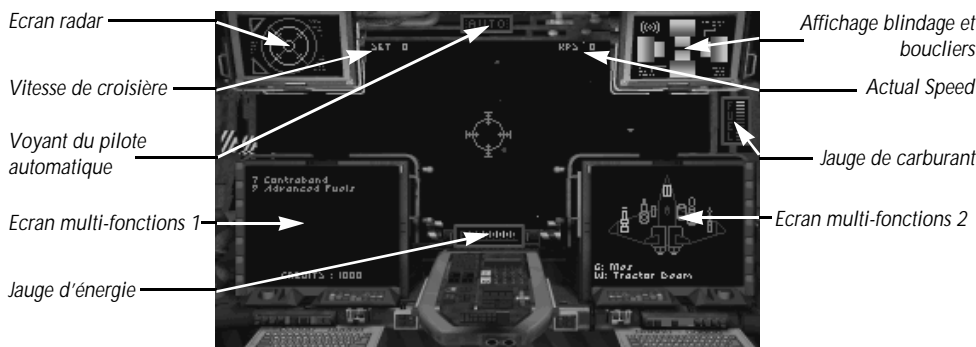


L'ordinateur de mission. Activez-le en cliquant sur l'icône main. Lorsque vous avez trouvé la mission qui vous convient, cliquez sur le bouton ACCEPT (Accepter). Une mission que vous acceptez n'apparaît plus sur l'ordinateur de mission (elle est résumée sur votre ordinateur personnel).

MISSIONS

Les missions de l'ordinateur de mission, et des deux Guildes suivent les même 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



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.

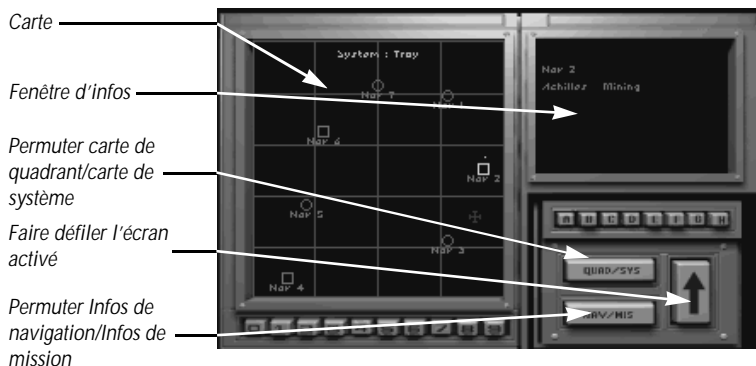
Les croix de l'ITTS sont de couleurs différentes en fonction du type de canon:

- **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.

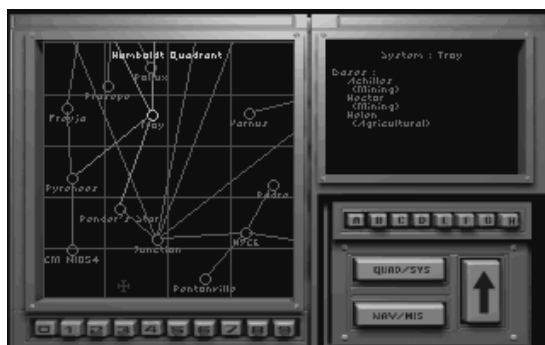
Système de navigation. Appuyez sur **N** pour voir votre carte de navigation. C'est la seule façon de trouver des points de repère dans l'espace, et d'accéder aux informations de navigation complexes dont vous allez avoir besoin.



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