

KNIGHTS OF THE SKY

SUPPLEMENT TECHNIQUE

pour les ordinateurs Atari ST

Contenu du Progiciel

Votre progiciel *Knights of the Sky* devrait contenir un manuel, ce supplément technique, un guide-clavier, une carte des Flandres, deux disquettes et une carte d'enregistrement.

Equipement Nécessaire

Ordinateur: Pour cette simulation, il faut un Atari ST avec au moins 1 Mo de RAM.

Commandes: Vous pouvez jouer entièrement à partir du clavier, avec souris et clavier, ou avec joystick et clavier.

Affichage: La simulation nécessite un affichage couleur.

Lecteurs de Disquettes: *Knights of the Sky* peut être installé sur des disquettes 3,5". Cependant, il est préférable d'installer le programme sur disque dur.

Concepts d'Installation

Installation sur Disquettes: Vous ne devriez pas jouer à partir des disquettes qui vous sont fournies. Les disquettes originales ne sont pas protégées contre la copie, vous pouvez donc les copier sur des disquettes de sauvegarde ou utiliser le programme d'installation pour créer un sous-répertoire sur votre disque dur. Pour plus de renseignements sur la copie de disquettes, veuillez consulter le manuel de votre ordinateur. Si vous essayez de jouer à partir des disquettes qui vous sont fournies, celles-ci subiront une altération permanente. Elles seront en effet modifiées à mesure que la simulation se déroulera.

Installation sur Disque Dur: Amorcez normalement votre disque dur, puis introduisez la Disquette A de *Knights of the Sky*. Ouvrez cette disquette et cliquez deux fois sur l'icône "INSTALL". Suivez tous les prompts à l'écran. Un tiroir appelé "KOTS" sera créé sur votre disque dur, contenant tous les fichiers nécessaires.

Mise en Marche de Knights of the Sky

Démarrage

Sauvegarde de Parties

Disquette: Introduisez la Disquette A et allumez votre ordinateur. Cliquez ensuite deux fois sur l'icône "KNIGHTS".

Disque Dur: Amorcez votre disque dur comme d'habitude. Ouvrez le tiroir "KOTS" et cliquez deux fois sur l'icône "KNIGHTS".

Disque Dur: Vos parties seront sauvegardées dans le tiroir contenant Knights of the Sky.

Disquette: Vos parties seront sauvegardées sur vos disquettes de jeu (c.à.d. les copies des disquettes originales). Vous n'avez pas besoin d'une disquette spécifique pour la sauvegarde de parties.

Difficultés d'Exploitation et Problèmes de Chargement

Les toutes dernières données concernant ce programme, les suppléments, les révisions etc. se trouvent sur la Disquette A, dans un fichier ASCII appelé "READ.ME". Pour lire ce fichier, cliquez deux fois sur "READ.ME" et sélectionnez "SHOW" lorsque le demandeur apparaît.

Dans la majorité des cas, les problèmes de chargement ne sont pas dûs à un logiciel défectueux, mais à une procédure de chargement incorrecte ou à un problème de hardware.

Vérifiez que vous avez exécuté correctement les instructions de chargement. Les défauts de hardware les plus courants sont dûs à un mauvais alignement des têtes de lecture dans le lecteur de disquettes. De tels défauts peuvent être détectés en chargeant le jeu sur un autre ordinateur. Utilisez celui d'un ami ou demandez au magasin où vous avez acheté votre logiciel de tester le jeu pour vous.

Il est également possible qu'un virus ait été transféré dans votre hardware par un autre logiciel. Les copies pirates de jeux sont une source extrêmement courante de virus. Il vaut toujours mieux posséder des logiciels d'origine.

Cependant, si votre logiciel s'avérait être défectueux, veuillez retourner le logiciel complet, avec le reçu, au lieu d'achat. MicroProse regrette de ne pas pouvoir remplacer le produit, à moins qu'il n'ait été acheté directement à la société.

Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement de *Knights of the Sky*, ou que vous avez besoin d'aide pendant le déroulement de la simulation, MicroProse se fera un plaisir de vous aider. Contactez-nous au (0666) 504399 (Royaume-Uni), du lundi au vendredi, de 9 h à 17 h. Prenez un papier et un crayon lorsque vous appelez.

Améliorations de la version Atari ST

Méthodes de Contrôle (pages 16, 19)

La version Atari ST de *Knights of the Sky* comprend de nombreuses nouvelles fonctions, qui, à notre avis, améliorent le jeu. Malheureusement, le manuel original ne mentionne pas tous les changements. Nous en avons donc fait la liste ci-dessous, avec les numéros de pages vous renvoyant aux sections appropriées du manuel.

Les versions Atari ST de *Knights of the Sky* vous permettent de piloter les avions avec l'un des trois dispositifs de contrôle: Joystick - J, Clavier - K, et Souris - M. Vous pouvez changer de dispositif de contrôle avant ou pendant un vol, en appuyant sur la touche appropriée. Il n'est pas utile de calibrer le joystick.

Largage de Bombes (page 23): Si vous utilisez une souris, appuyez sur le *bouton droit de la souris*; si vous utilisez un joystick ou le clavier, appuyez sur la touche "Delete" du clavier.

Sensibilité du Dispositif de Contrôle: La touche 's' contrôlera la sensibilité du joystick, de la souris ou du clavier pendant le vol. Appuyez une fois, deux fois ou trois fois sur la touche 's' pour augmenter la sensibilité des commandes de vol.

Instructions d'Exploitation (page 15)

A la page 15 du manuel, des instructions sont données concernant les ordinateurs compatibles IBM PC. N'en tenez pas compte car vous ne pouvez pas configurer les options graphiques et sonores avant de charger *Knights of the Sky* sur votre Atari ST.

Contrôles, Vues et Répétitions Instantanées (page 19)

Il est mentionné dans le manuel que les touches entre parenthèses servent à accéder aux commandes pour ordinateurs IBM. Ces touches exécutent exactement la même fonction sur les versions Atari ST, à moins que ce ne soit spécifié autrement ci-dessous.

Manche de Contrôle: Les versions Atari ST supportent les Joysticks Digitalisés. Vous pouvez changer de dispositif de contrôle pendant le jeu en appuyant sur les touches J pour Joystick, K pour clavier et M pour souris.

Commandes de Pilotage avec Souris et Joystick: Lorsque vous pilotez en contrôle souris, vous pouvez utiliser le joystick pour contrôler le gouvernail.

Fonctions Aileron/Gouvernail de profondeur: Si vous utilisez un joystick, il est parfois difficile, par exemple, de maintenir un piqué pour mitrailler des bâtiments, car le joystick "s'auto-rectifiera" et

vous fera sortir du piqué. Nous avons ajusté la fonction "gouvernail de profondeur" pour vous permettre de faire un piqué en douceur.

Si vous appuyez sur la touche Tab pendant que vous pilotez, une icône apparaîtra au coin supérieur gauche, représentant votre avion avec un point rouge indiquant la position du manche de contrôle. Lorsque le joystick digital est déplacé vers la gauche ou vers la droite (fonction "aileron"), puis relâché, le manche de contrôle retourne immédiatement en position centrale. Lorsque le joystick est poussé vers l'avant, pour descendre en piqué, puis relâché, le point rouge ne retournera pas complètement en position centrale. Il restera légèrement en avant, vous permettant de maintenir un piqué en douceur. Il suffit de tirer le manche vers l'arrière pour rectifier la position.

Ajustement du Détail (Alt/D): Les versions Atari ST ont 4 niveaux de détail pouvant être sélectionnés. Au départ, la simulation est réglée au niveau 4 - détail graphique complet. En appuyant sur la touche Alt/D, vous pouvez réduire le niveau de détail. Chaque pression de la touche Alt/D diminuera progressivement les détails au sol.

Knights of the Sky passe automatiquement une répétition instantanée des situations de combat dans lesquelles vous abattez un avion ennemi ou dans lesquelles votre avion est abattu.

Lorsqu'une répétition instantanée a lieu, un menu d'options apparaît, à partir duquel vous pouvez sélectionner soit "Start Replay" (Recommencer Répétition) ou "Return to Game" (Retourner au Jeu). A ce point, ou à n'importe quel moment pendant la répétition, vous pouvez sélectionner toute vue se trouvant à votre disposition dans le jeu. Reportez-vous aux pages 20 et 21 du manuel.

Le Tableau de Bord (page 32): Il n'y a pas d'option Tableau de Bord dans la version Atari ST de *Knights of the Sky* mais vous pouvez activer et désactiver tous les écrans d'informations en appuyant sur la barre d'espacement.

Cette option n'a pas été installée sur la version Atari ST.

Répétition
Instantanée
(page 22)

Le Menu "Home"
(page 31)

Jeu en Face à Face
(pages 7, 45)

CREDITS

Cette conversion Atari ST de Knights of the Sky vous est offerte par...

Programmation

Mark Langerak
Kevin Buckner
Andrew Parton

Directeur de Développement du Logiciel

Steve Hurley

Soutien à la Programmation

David Shea
Laurie Sinnett

Auteurs des Graphismes

Steve Cain
Allan Holloway

Effets Sonores et Musique

Andrew Parton

Assurance Qualité

Peter Woods
Scott Johnson
Andy Luckett

Editeur

Paul Hibbard

Documentation

Rob Davies
Alkis Alkiviades

Copyright du Jeu Atari ST et Copyright de la Documentation © 1992 MicroProse Ltd.,

Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire UK GL8 8LD.

Cette documentation, le manuel et les disquettes qui l'accompagnent, sont sous copyright. Le propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception des copies de sauvegarde des disquettes pour usage personnel, personne n'est autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre quelque partie que ce soit du manuel ou des informations contenues sur les disquettes, ou à les transmettre sous toute forme ou par tout moyen, électronique ou mécanique, de reproduction, d'enregistrement ou autre, sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright, et sera soumise à la responsabilité civile, et ce, à la discrétion du détenteur du copyright.

Fabriqué au Royaume Uni.

