D/GENERATION™

INSTRUCTION BOOKLET



Manual in English
Manuel en Français
Handbuch auf Deutsch
Manuale in Italiano

D/GENERATION

MODE D'EMPLOI

Configurations

Le logiciel *D/Génération* passe sur les configurations minimum suivantes pour chaque mode d'affichage graphique. La vitesse d'horloge représente le débit minimal auquel le programme peut être exécuté tout en restant divertissant.

* MCGA (VGA) IBM® PC/AT ou compatible, avec capacité d'unité de disque de 720 K, passant à 6 Mhz (80286) ou plus.

* EGA/Tandy : IBM PC/XT ou compatible, avec capacité d'unité de disque de 360 K, passant à 6 Mhz (80286) ou plus.

* CGA/Hercules : IBM PC/XT ou compatible, avec capacité d'unité de disque de 360 K, passant à 4,77 Mhz (8088) ou plus.

Remarque : Si vous recevez une erreur *"hors mémoire"*, libérez la mémoire principale en éliminant les programmes de gestion, les matériels annexes de bureau, et tout autre programme résidant en mémoire.

Bien qu'il ne soit pas obligatoire, l'usage d'un manche est recommandé.

***D/Génération* pourra recevoir les cartes de sons AdLib™ et SoundBlaster™. Si votre système est équipé d'une carte de sons, D/Génération l'utilisera automatiquement. S'il existe suffisamment de mémoire libre pour charger les programmes de gestion du son, les sons seront émis à partir de votre haut-parleur intégré. Il vous faudra éliminer tous les programmes inutiles résidant en mémoire.**

Copyright ©1991 Robert Cook. Tous droits réservés.
D/Génération™ Copyright © 1991 Mindscape Inc. Tous droits réservés.

Publié par :

MINDSCAPE

Mindscape International, Priority House,
Charles Avenue, Burgess Hill,
West Sussex, RH15 9PQ
Tel: 0444 246333 Fax: 0444 248996

D/Génération, Mindscape et Logo sont des marques déposées de Mindscape Inc. IBM ; AdLib et SoundBlaster sont des marques déposées de International Business Machines, AdLib, Inc. et Creative Labs Inc., respectivement.

Ce logiciel ne peut être utilisé que conformément au contrat de licence y afférent. A l'exception de cas spécifiquement décrits dans le contrat de licence, il est interdit de reproduire le logiciel sans autorisation préalable de Mindscape Inc.

Tous les personnages et sociétés cités dans le jeu sont entièrement fictifs.

Générique

Concepteur créateur	*Robert Cook*
Programmateurs	*Robert Cook et Jim Brown*
Thème musical	*Sean Gugler*
Graphiques additionnels	*Vicki Sidley et Tansi Brooks*
Producteurs	*Don Laabs et Leslie Noble*
Documentation	*Robert Cook et Anne Schwimer*
Contrûle de la qualité	*Jake Smith et Scot Lane*
Conception de l'emballage	*Stephen Black Design*

Nous tenons à remercier :

Jordan Mechner, Tomi Pierce, Kathleen Lehman, Kristopher, Stuart, et Philip Lehman-Brown, Eric Deeds, Alexis Kurland, Ed Evans, Andrew Sullivan, Fred Smith, Aleks Margan, Mark Cook, Corey Kosak, Oscar Gonzales, Jason Oliphant, Seth Klein, Wilson Yip, Ray Espiritu, Nick Ahn, Ronald Lear, Pat McCarthy, Francis, Vicky et Emily Mechner, Maman et Papa, et Julie Suh.

Table des matières

Introduction 16

Comment commencer 17

- **Commandes sur manche** 17
- **Commandes sur clavier** 18

Votre mission 19

Tactiques de jeu 20

- **Armes** 20
- **Les néogènes** 20-21
- **Désinfection des pièces** 21
- **Les survivants** 22
- **Vie et mort** 22

Quelques renseignements sur l'auteur 23

Support technique 23

Introduction

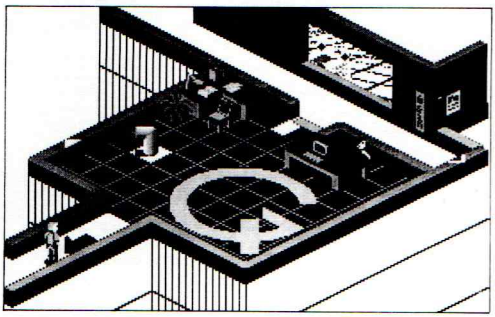
Conseil d'administration de Genoq
Briefing des Experts/Conférence virtuelle
Le 26 juin 2021 à 9 h 14
Origine : Paris
Intervenant : N. Eco

...Nous craignons que les chances de survie de notre personnel, bloqué dans notre laboratoire de Singapour, ne soient très réduites. Tous ceux qui connaissent les organismes Néogènes produits dans ce laboratoire conviendront que toute tentative de sauvetage constituerait un véritable suicide. Il n'y a aucun espoir pour les survivants de cette tragédie.

Juste avant l'insurrection des Néogènes, nos satellites de reconnaissance ont enregistré une explosion près du toit du bâtiment. C'est là que Derrida, notre directeur scientifique, est en train de créer le tout dernier prototype de Néogène, le D/Génération.

Le D/Génération représente un stade extrêmement avancé dans l'évolution artificielle. Equipé de matériel de camouflage neuro-holographe sophistiqué, il peut prendre pratiquement n'importe quelle forme. Il possède également une couche dermique particulièrement dure, qui lui tient lieu d'écran blindé, et le rend pratiquement indestructible.

Nous sommes maintenant forcés d'accepter le pire, à savoir que le D/Génération se déplace librement dans le bâtiment. Mais cet épisode n'est peut-être que le premier stade d'une gigantesque catastrophe. S'il venait à s'échapper des laboratoires et accéder au monde extérieur, le D/Génération constituerait une menace pour tous les habitants de la planète.



Comment commencer

Installation de *D/Génération*

1. Accédez à votre unité de disque souple
   Exemple : Tapez **A:** et appuyez sur **Enter**
2. Insérez la disquette 1 dans l'unité de disque souple
3. Tapez **Install** et appuyez sur **Enter**
4. Suivez les instructions affichées sur l'écran.

Après l'installation, comment exécuter de D/Génération

1. Accédez au sous-répertoire dans lequel le programme est installé.
   Exemple : Tapez **CD\DGEN** et appuyez sur **Enter**
2. Tapez **DGEN** et appuyez sur **Enter.**
3. Lorsque l'écran titre apparaît, ou à tout autre moment pendant la démonstration qui s'ensuit, appuyez sur n'importe quelle touche ou n'importe quel bouton du manche pour commencer le jeu.
4. Pour sortir de D/Génération, appuyez sur **Ctrl-Q.**

Commandes sur manche

Votre manche est automatiquement calibré lorsque le jeu commence. Si votre manche se comporte de façon inhabituelle, vous pouvez le recalibrer en le relâchant et en appuyant sur **Ctrl-J.** Si le problème persiste, rencontrez toujours des problèmes, réglez les commandes d'ajustage et appuyez de nouveau sur **Ctrl-J.**

Poussez le manche dans la direction que vous souhaitez prendre sur l'écran. Par exemple, poussez le manche vers le haut pour déplacer le personnage vers le haut de l'écran, ou poussez le manche en diagonale pour déplacer diagonalement le personnage sur l'écran. Vous pouvez faire circuler le personnage dans 8 directions différentes en utilisant le manche. Pour ouvrir et fermer les portes, il vous suffit de butter contre le grand côté des interrupteurs muraux jaunes, de forme triangulaire. Vous pouvez aussi tirer sur les portes, mais pas avant d'avoir trouvé un fusil. Pour tirer avec votre fusil à rayon laser, appuyez sur le bouton du manche de votre choix. Ce bouton deviendra alors votre bouton de mise à feu du laser. Pour lancer des grenades, appuyez sur l'autre bouton du manche.

Commandes sur clavier

Si vous ne possédez pas de manche, vous pourrez utiliser les commandes suivantes :

* Utilisez le pavé numérique pour vous déplacer

  Exemple : Appuyez sur 7 pour vous déplacer en diagonale

* Appuyez sur la barre d'espacement pour tirer avec votre fusil à rayon laser

* Appuyez sur T pour lancer des grenades

Si vous trouvez que les commandes sur clavier sont trop compliquées, appuyez sur Alt-K pour accéder à un mode de commandes sur clavier alternatif. Vous permuterez ainsi l'effet de mouvement des touches selon un angle de rotation de 45°. En appuyant sur la touche 9 du pavé numérique, le joueur se dirigera directement vers le haut de l'écran.

Vous pouvez aussi utiliser les touches spéciales suivantes :

Esc	Pour arrêter, ou reprendre, le jeu
Enter	Pour parler à un survivant
S	Pour afficher votre état
U	Pour visualiser et sélectionner les armes que vous souhaitez utiliser, le cas échéant
Ctrl-A	Pour arrêter momentanément la scène lorsque vous êtes bloqué. En utilisant cette commande, vous perdez une vie. Le jeu reprend à partir de votre dernière entrée dans la pièce.
Ctrl-J	Pour recalibrer votre manche. Assurez-vous que votre manche est bien débloqué, en position centrale.
Ctrl-K	Sélection/déselection mode clavier uniquement
Ctrl-Q	Pour sortir de D/Génération
Ctrl-R	Pour reprendre le jeu à la dernière position sauvegardée
Ctrl-S	Interrupteur marche-arrêt du son
Ctrl-X	Pour faire basculer les axes du manche
Alt-K	Pour sélectionner l'un ou l'autre des modes de commande sur clavier
Alt-R	Pour reprendre le jeu au début du niveau atteint
Alt-S	Pour sauvegarder le jeu

Votre mission

Parti de Finlande, seul dans votre jet privé, vous avez survolé l'Oural et toute l'Asie pour délivrer un paquet aux laboratoires biologiques de Genoq, situés à Singapour. Vous atterrissez sur la plate-forme du 80ème étage du bâtiment, pour vous apercevoir que personne n'est là pour vous accueillir. Lorsque vous entrez dans le bâtiment, la porte principale se referme derrière vous, et vous évitez de justesse de vous faire tuer par le système de sécurité du bâtiment.

Vous découvrez la réceptionniste, cachée derrière son bureau. Elle vous explique que Derrida, le directeur scientifique de Genoq, a réclamé le paquet que vous transportez. Son dernier message, totalement affolé, est parvenu il y a plus d'une heure. Ce paquet est plus important que vous n'auriez pu l'imaginer.

Vous réalisez qu'il ne vous reste plus qu'une chose à faire : remettre ce paquet à Derrida à tout prix, et sauver, si possible, les survivants que vous rencontrerez sur votre passage.

Tactiques de jeu

Vous arrivez au 80ème étage, et essayez de vous frayer un passage pour atteindre le laboratoire de Derrida, situé au 90ème étage.

Armes

Avant toute chose, il vous faut trouver une arme, si vous ne voulez pas mourir avant l'heure ! Cherchez un fusil laser, une arme qui dispense par rafales des rayons d'énergie courts et intenses. Il s'agit d'une arme offensive, que vous pourrez toutefois utiliser aussi à d'autres fins. Pour tirer avec votre fusil laser, appuyez sur la **barre d'espacement** ou l'un des boutons du manche (qui deviendra par la suite le bouton-gâchette du laser). Les grenades, que vous trouverez plus tard, sont beaucoup plus destructives que le laser. Elles sont destinées à détruire des cibles particulièrement solides. Pour lancer des grenades, appuyez sur la touche T ou sur l'autre bouton de votre manche.

Menu armes

Appuyez sur la touche U pour savoir de combien d'armes vous disposez, le cas échéant, dans chacune des catégories suivantes:



Bombes : Font sauter du matériel



Horloge : Ralentit le temps pour tout et pour tous, sauf pour vous.



Ecran : Vous protège de tout. Si un traqueur vous touche, l'écran sera détruit mais vous ne mourrez pas.



Barrière de plasma : Forme une barrière de plasma qui rebondit sur les murs. Mais gardez vos distances !



Matériel de sécurité : Ultra-confidentiel. Uniquement réservé à Derrida.

Pour sélectionner une arme disponible, appuyez sur les touches ⬅ ou ➡ pour mettre en valeur l'arme de votre choix, et appuyez sur **Enter.**

Les Néogènes

Les Néogènes sont des organismes, fabriqués génétiquement, extrêmement dangereux. Ils se sont dispersés dans l'ensemble du bâtiment, en utilisant le système de ventilation, et ils attaquent tous les êtres humains en vue. Les quatre générations, conçues sur plusieurs années, sont devenues de plus en plus sophistiquées. Elles s'idendifient de la façon suivante :

Néogènes (suite)

A/Génération : Balle rouge élastique qui étouffe sa victime. Se cache en devenant transparente.

B/Génération : Cylindre bleu élastique qui écrase sa victime. Extrêmement rapide. Peut se cacher sous le plancher.

C/Génération : Humanoïde qui peut prendre n'importe quelle forme, animée ou inanimée. Décapite sa victime.

D/Génération : Prototype unique. Projet ultra-confidentiel.

Désinfection des pièces

Avant de pouvoir porter secours à d'éventuels travailleurs bloqués, il vous faudra désinfecter les pièces contenant des Néogènes ou des bouches de ventilation. Pour désinfecter une pièce, vous devrez tuer tout organisme non humain et bloquer toutes les bouches de ventilation. Il suffit de passer sur une bouche de ventilation pour la bloquer. Une fois la pièce désinfectée, toutes les bouches de ventilation deviendront vertes, et la porte de sécurité rouge s'ouvrira.

Système de sécurité

Le système de sécurité du bâtiment est équipé des éléments suivants :



Clé/interrupteur de sécurité : Triangle blanc avec un triangle gris, plus petit, placé au centre. Chaque dispositif de ce type ouvre des portes spéciales, et ne peut fonctionner que si vous possédez une clé de sécurité d'un niveau suffisamment élevé. Les clés, que vous trouverez dans les pièces voisines, ne peuvent être utilisées qu'à l'étage où vous les avez découvertes.



Plaque électrifiée : Clignote à intervalles réguliers. Ces plaques vous électrocuteront instantanément si vous marchez dessus quand elle sont en période d'activité.



Traqueur : Balaie la pièce à la recherche d'une cible, et tire sur tout ce qui est humain.



Barrière de plasma : Rebondit d'un mur à l'autre. Détruit tout ce qui entre à son contact.



Téléporteur : Déplace instantanément tout objet d'un endroit à l'autre.

Les survivants

Les travailleurs bloqués dans le bâtiments pourront peut-être vous assister, et vous fournir des renseignements qui vous aideront à découvrir qui est Derrida et où vous êtes susceptible de le trouver.

Sauvetage des survivants

Vous ne pouvez sauver un survivant qu'après avoir désinfecté la pièce (pour cela, tuez tous les organismes non humains et bloquez toutes les bouches de ventilation en passant dessus). Lorsqu'un survivant se sentira hors de danger et vous apercevra, il ou elle se lèvera, courra à votre rencontre, et attendra vos instructions. Vous devez conduire chaque survivant, en évitant tout dispositif de sécurité en activité, jusqu'à une issue de secours sans danger, marquée d'une flèche rouge.

Attention quand vous utilisez votre fusil laser - un rayon perdu pourrait facilement tuer une personne non protégée.

Comment interroger les survivants

Appuyez sur **Enter** lorsque vous vous tenez à côté d'un survivant pour faire apparaître le menu de dialogue. Pour sélectionner une question ou une déclaration dans le menu, appuyez sur les touches ⬆ ou ⬇ puis sur **Enter.** Vous pouvez modifier certaines sélections de menu se terminant par des points de suspension (...) en appuyant sur ➡ ou ⬅ pour faire défiler les phrases proposées.

Un conseil : Utilisez les terminaux de l'ordinateur pour obtenir des informations supplémentaires.

Vie et mort

Vous commencez le jeu avec cinq vies, et vous perdez une vie à chaque fois que vous êtes tué. Chaque fois que vous sauvez un survivant, vous gagnez une vie. Lorsque vous perdez votre dernière vie, vous recommencez au début du niveau atteint avec le nombre de vies que vous aviez lorsque vous êtes parvenu à ce stade.

Vous pouvez, à tout moment, appuyer sur **Alt-S** pour sauvegarder votre position de jeu. Appuyez sur **Alt-R** pour retourner au stade auquel vous étiez parvenu au moment de votre dernière sauvegarde.

Quelques renseignements sur l'Auteur

Robert Cook est étudiant en informatique à l'Université de Yale, à New Haven, Connecticut. Il est l'auteur, entre autres, de Gumball, écrit pour l'Apple II, et des versions de Karateka pour le Commodore 64 et l'Atari 400/800. Lorsqu'il aura terminé ses études, Robert a pour ambition secrète de devenir ingénieur en génétique.

Support technique

Pour tout complément d'informations concernant le support technique, veuillez contacter :

USA

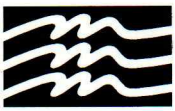
The Software Toolworks, Inc.
60 Leveroni Court
Novato, CA 94949
(415) 883-5157

Europe

Mindscape International,
Priority House,
Charles Avenue,
Burgess Hill,
West Sussex, RH15 9PQ
Téléphone: +44 (444) 246333

Australie et Nouvelle- Zélande

Mindscape International
5/6 Gladstone Road
Castle Hill, New South Wales
Australia 2154
Téléphone: (02) 899-2277



Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, W. Sussex RH15 9PQ.
Tel: (0444) 246333

TP120071