
360° ACTION
3000 MPH EXCITEMENT
300 FT UNDERGROUND
DESCENT™
Interplay™



TABLE DES MATIÈRES

SYSTÈME REQUIS	2
INSTALLATION	2
LANCER DESCENT	3
MENU PRINCIPAL	4
OPTIONS	5
COMMANDES	6
LISTE DES TOUCHES	7
CONTRÔLES PAR DÉFAUT	8
CLAVIER	9
CARTE AUTOMATIQUE	13
ROBOTS	13
POWERUPS	14
PORTES	16
RAVITAILLEMENT EN ARMES	16
CENTRES MINIERS	17
LE VISEUR TÊTE HAUTE OU HUD	18
GUIDE DE DESCENT	19
ENREGISTRER ET REGARDER UNE DÉMO	23
CAPTURER UN ÉCRAN	24
NIVEAUX DE DÉTAIL	25
JEU SUR RÉSEAU	26
DÉPANNAGE POUR LES JEUX SUR RÉSEAU	29
JEU PAR MODEM/EN SÉRIE	32
OPTIONS LIGNES DE COMMANDE	37
QUESTIONS/RÉPONSES	38

SYSTÈME REQUIS

Pour jouer à Descent, vous avez besoin d'un ordinateur IBM/Tandy ou 100% compatible avec un processeur 386 cadencé à 33 Mhz ou plus (nous recommandons fortement un 486 cadencé à 33 Mhz, avec 8 Mo de RAM), disposant de 4 Mo de RAM, Dos 5.0 ou une version ultérieure. Le jeu supporte une souris Microsoft ou 100% compatible. Cartes sonores supportées: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Media Vision Pro Audio Spectrum (Plus, 16 et Studio), Gravis Ultrasound, General MIDI, SCC-1. 1 ou 2 joysticks supportés ainsi que le Thrustmaster WCS, FCS et FLCS, la manette et Phoenix Gravis, Logitec Cyberman, CH Flightstick Pro et Wingman Extreme. Supporte Forte VFX-1 et Victormaxx CyberMaxx.

INSTALLATION

1. Pour de meilleurs résultats, ne jouez pas sous Microsoft Windows. Si vous voulez jouer sous Windows, reportez-vous au fichier Readme.txt de votre répertoire Descent pour des instructions détaillées.

2. Insérez la disquette 1 dans le lecteur A (ou B).

3. Au prompt C>, tapez la lettre du lecteur que vous utilisez, suivie de deux-points (:), puis appuyez sur ENTER. Enfin, tapez INSTALL.

c'est-à-dire C:\>A:
A:\>install <ENTER>

Le programme d'installation crée automatiquement un sous-répertoire intitulé GAMES\DESCENT et y copie les fichiers de jeu. Vous pouvez remplacer GAMES\DESCENT par le nom que vous désirez donner au sous-répertoire.

4. Insérez les autres disquettes quand on vous le demande.

5. Lorsque le programme est installé, vous verrez l'écran du programme de configuration de Descent. Il vous permet de personnaliser le son et la musique de Descent. Si vous avez des doutes quant à ces options, sélectionnez "Auto-Detect Sound Hardware" (Détection automatique du matériel sonore). Descent choisira alors les options qu'il pense être les meilleures pour votre système. AVERTISSEMENT: s'il y a un conflit de matériel, le programme d'auto-détection risque de se verrouiller.

Si vous désirez tester ou modifier une option, utilisez les touches flèches Haut et Bas de votre clavier pour mettre une option en surbrillance, puis appuyez sur ENTER pour la sélectionner.

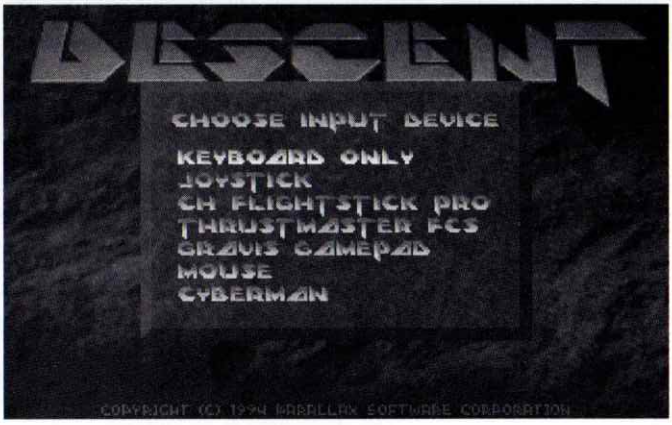
6. Rangez vos disquettes originales dans un endroit propre et sûr, au cas où vous auriez besoin de réinstaller le programme.

LANCER DESCENT

1. Vérifiez que vous êtes bien dans le sous-répertoire GAMES\DESCENT. Si vous n'êtes pas sûr du sous-répertoire dans lequel vous vous trouvez, tapez CD\GAMES\DESCENT et appuyez sur Enter. Vous devriez maintenant être dans le sous-répertoire adéquat.

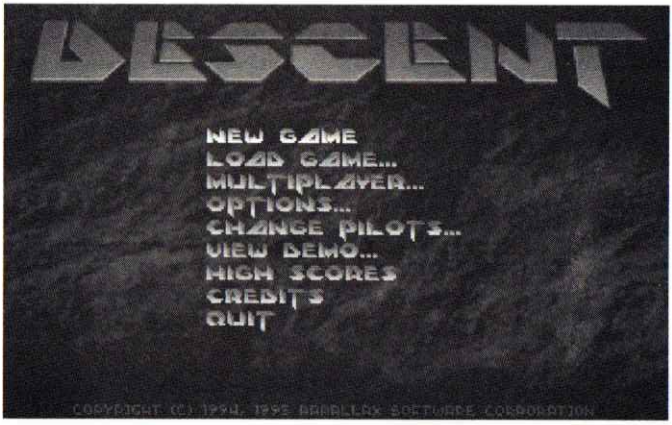
2. Tapez DESCENT et appuyez sur Enter. Pour les options de chargement de ligne de commande spéciale, reportez-vous à la section "Options Lignes de Commande".

3. Si c'est la première fois que vous jouez à Descent, on vous demandera d'entrer le nom de votre pilote (Enter your pilot name). Entrez le nom de votre choix, puis appuyez sur Enter. On vous demandera alors de choisir votre contrôleur. Avec les touches flèches Haut et Bas de votre clavier, placez la surbrillance sur l'option de votre choix, puis appuyez sur Enter pour la sélectionner.



4. Le Menu Principal contient une liste d'option. Pour commencer un nouveau jeu, sélectionnez New Game (Nouveau Jeu), puis Starting Level (Niveau de Départ) et Skill Level (Niveau de Difficulté). À chaque fois que vous commencez un nouveau jeu, vous avez l'occasion de rencontrer un représntant de la Corporation Minière Post-Terrienne et d'apprendre ainsi le contexte de votre mission. Si vous connaissez votre mission et désirez passer ce briefing, appuyez sur Esc pour vous retrouver directement dans votre véhicule, ou sur la BARRE D'ESPACEMENT pour faire défiler le breifing rapidement.

MENU PRINCIPAL



NEW GAME (Nouveau jeu) — Permet au joueur de commencer une nouvelle partie.

LOAD GAME (Charger jeu) — Permet au joueur de reprendre un jeu préalablement sauvegardé. Les jeux peuvent être sauvegardés à n'importe quel moment du jeu.

MULTIPLAYER (Multi-joueurs) — Ceci fait apparaître un menu à partir duquel le joueur peut choisir de commencer ou de se joindre à un jeu sur réseau, modem ou en série.

OPTIONS — Fait apparaître l'écran Options.

CHANGE PILOTS (Changer pilotes) — Le joueur peut modifier son nom de code.

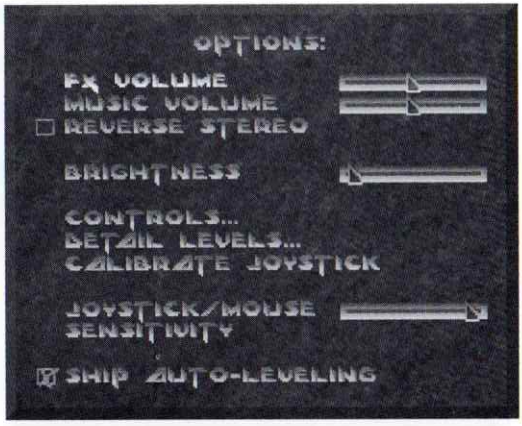
VIEW DEMO (Voir démo) — Permet au joueur de revoir son dernier vol.

HIGH SCORES (Meilleurs scores) — Fait apparaître l'écran des meilleurs scores. Les joueurs peuvent voir les meilleurs scores, le temps utilisé et d'autres statistiques importantes.

CREDITS — Affiche la liste des crédits du jeu

QUIT (Quitter) — Pour quitter le jeu

OPTIONS



FX VOLUME
(Volume des effets sonores)
Permet d'ajuster le volume des effets sonores à l'aide des touches flèches.

MUSIC VOLUME
(Volume de la musique)
Permet d'ajuster le volume de la musique à l'aide des touches flèches.

REVERSE STEREO
(Inverser stéréo)
Inverse le canal droit ou gauche des effets sonores stéréo de Descent.

BRIGHTNESS (Brillance)
Ajuste la brillance du jeu.

CONTROLS (Commandes)
Fait apparaître l'écran de configuration des commandes.

DETAIL LEVELS
(Niveaux de détail)
Permet au joueur d'ajuster le niveau de détail. Il est recommandé d'utiliser un niveau de détail plutôt faible si vous utilisez un ordinateur lent.

CALIBRATE JOYSTICK
(Calibrer le joystick)
Permet de calibrer le joystick (et l'accélérateur si utilisé).

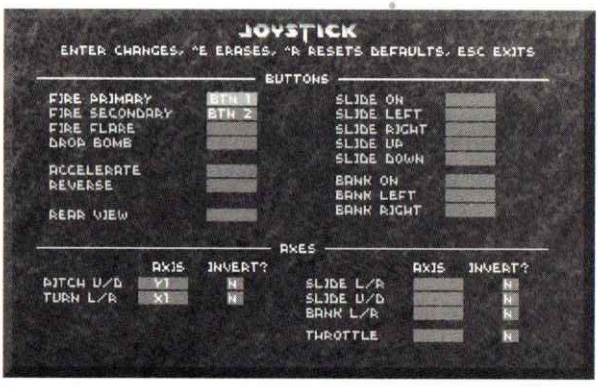
JOYSTICK/MOUSE SENSITIVITY
(Sensibilité du joystick/de la souris)
Permet d'ajuster l'angle des virages de votre vaisseau.

SHIP AUTO-LEVELING
(Stabilisation automatique du vaisseau)
Active et désactive l'option de Stabilisation automatique.

CONTROLS (COMMANDES)



À partir de cet écran, le joueur va configurer son dispositif de commande. Tous les changements peuvent être sauvegardés pour être utilisés par la suite. Les commandes peuvent également être ajustées au cours du jeu.



Pour changer une touche, avec les touches flèches, placez la surbrillance sur la fonction que vous désirez modifier, appuyez sur ENTER, puis appuyez sur la touche à laquelle vous voulez que cette fonction soit attribuée. Pour les entrées concernant les déplacements du joystick, appuyez sur ENTER, puis poussez le joystick dans la direction désirée.

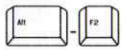
LISTES DES TOUCHES

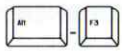
TOUCHES DE JEU


Annuler le jeu


Écran d'aide


Options


Sauvegarder

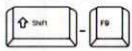

Charger

Vous pouvez sauvegarder ou charger un jeu à n'importe quel moment du jeu.


Pour alterner entre les affichages HUD multi-joueurs


Envoyer message imprimé (multi-joueurs seulement)


Messages (multi-joueurs seulement)


Définir F9-F12 messages (multi-joueurs seulement)

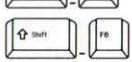

Interrompre le jeu (pas en jeu multi-joueurs)


Modifier la taille de la fenêtre


Sauvegarder une photo d'écran. Toutes les photos d'écran sont sauvegardées en format PCX.

TOUCHES CYBERMAX VR


Pour alterner entre signaux NTSC et VGA


Pour alterner image gauche /droite

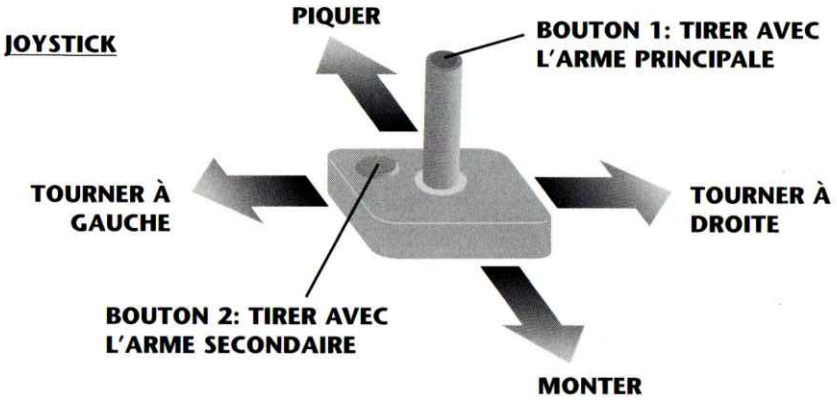
CARTE AUTOMATIQUE

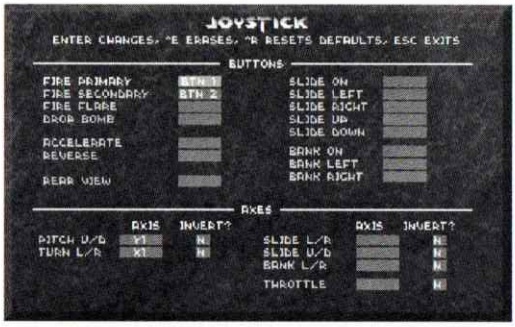

Carte automatique (Maintenir enfoncé et relâcher, ou tapoter)

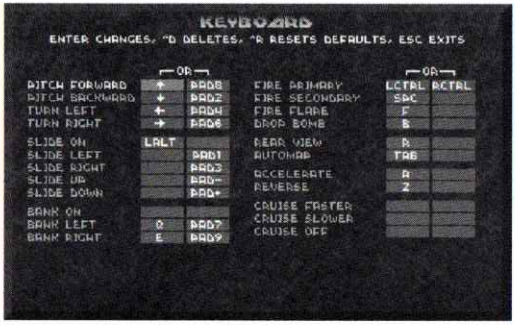
- Pour faire tourner la carte, utilisez les touches de rotation du vaisseau.
- Pour déplacer la carte, utilisez les touches Glisser du vaisseau .
- Pour faire un zoom avant/arrière, appuyez sur les touches marche avant/arrière.
- Pour montrer une section plus ou moins grande de la carte, utilisez les touches + ou -.

CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Les fonctions suivantes peuvent être modifiées à partir du menu Options/Controls.



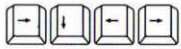




CLAVIER

Ces touches correspondent à la configuration par défaut et peuvent être modifiées.

PILOTAGE:

 ou pavé numérique Rotation du vaisseau

 Avancer

 Reculer

 ou  Virer vers la gauche

 ou  Virer vers la droite

 Glisser vers la gauche

 Glisser vers la droite

 Glisser vers le haut

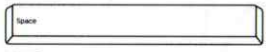
 Glisser vers le bas

 Vue arrière

(maintenir enfoncé et relâcherou tapoter)

ARMES:

 Activer l'arme principale

 Activer l'arme secondaire

 Larguer bombe de proximité

 Fusée éclairante

SÉLECTIONNER ARME PRINCIPALE

 Lasers

 Canon Vulcan

 Canon Spreadfire

 Canon à plasma

 Canon à fusion

SÉLECTIONNER ARME SECONDAIRE

 Missile à explosions

 Missile autoguidé

 Bombe de proximité

 Missile intelligent

 Missile Mega

AUTRES DISPOSITIFS DE COMMANDE

Descent supporte les dispositifs suivants:

Souris

Joystick (un ou deux)

Thrustmaster FCS

* Thrustmaster WCS, FLCS

Logitech Wingman Extreme

CH Flightstick Pro

Manette Gravis

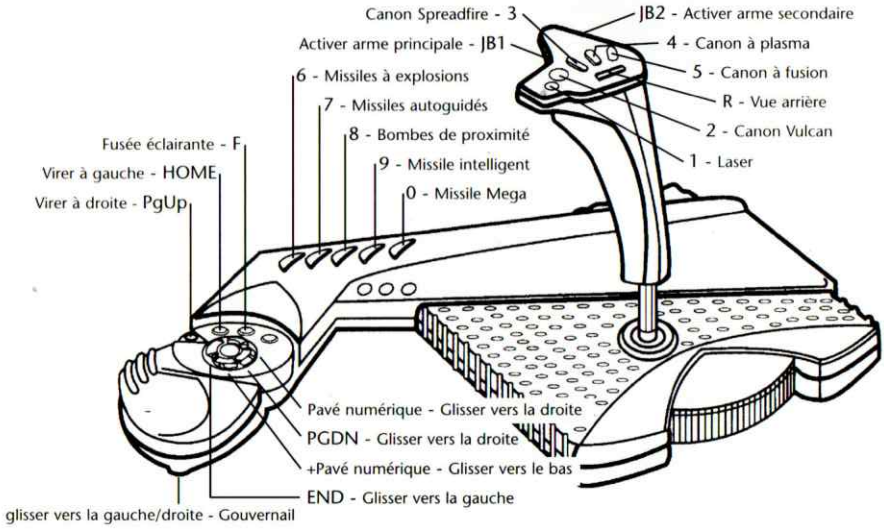
Logitech Cyberman

* Phoenix Gravis

Les dispositifs doivent être sélectionnés et personnalisés à partir du menu Options/Controls

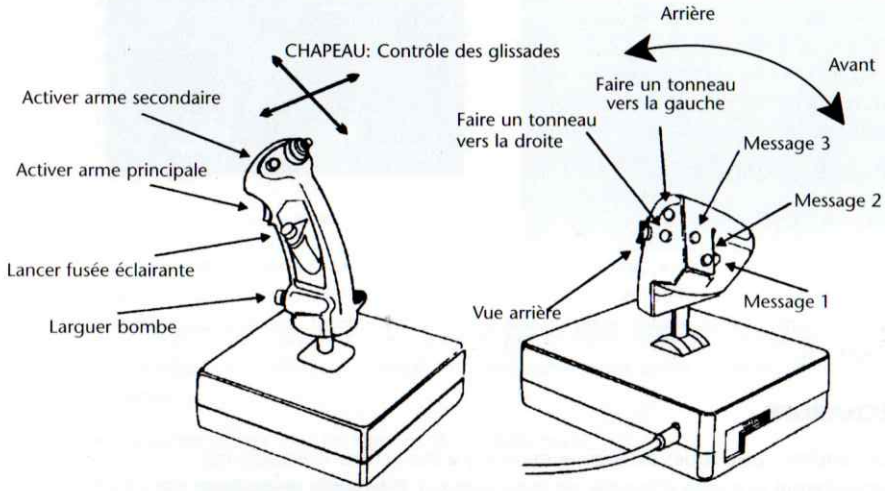
* Les fichiers de configuration DESCENT2.ADV, DESCENT.PHX, DESCENT.B50 et DESCENT.M50 se trouvent dans votre répertoire DESCENT.

PHOENIX GRAVIS

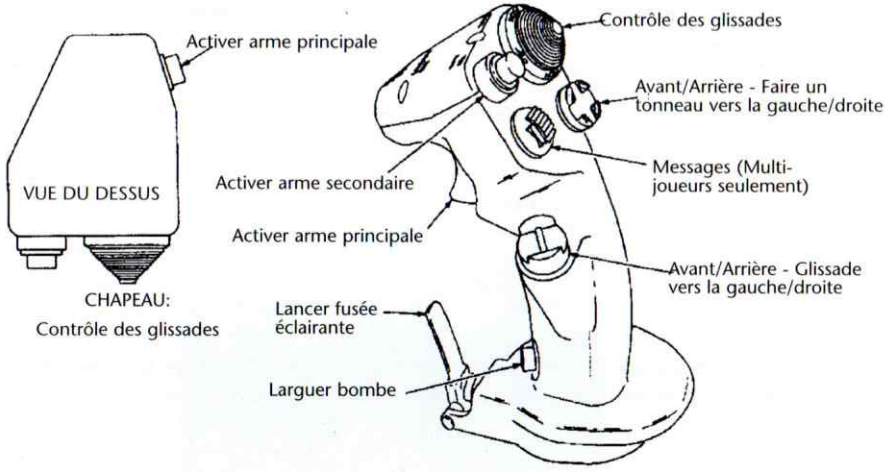


THRUSTMASTER

THRUSTMASTER FCS ET WCS



THRUSTMASTER FLCS



VUE COCKPIT

Pour activer/désactiver la vue cockpit, appuyez sur F3. Lorsque la vue cockpit est désactivée, elle est remplacée par un panneau de statut en bas de l'écran. Pour avoir une vue plein écran, appuyez sur la touche + à ce moment-là; la touche - permet de réduire la taille de la fenêtre pour augmenter la vitesse de jeu.



VUE ARRIÈRE

Pour regarder vers l'arrière, appuyez sur R. Si vous maintenez la touche R enfoncée, vous resterez en vue arrière temporairement. Lorsque vous la relâchez, vous repassez à la vue avant. Si vous voulez rester en vue arrière indéfiniment, tapotez rapidement la touche R.

RECHARGER

À des endroits spécifiques de chaque mine, il y a des centres d'énergie qui augmenteront le niveau d'énergie de votre vaisseau. Bien qu'ils ne puissent pas ramener l'énergie de votre vaisseau à plus de 100, vous pouvez atteindre un niveau d'énergie maximum de 200 en ramassant des "paquets d'énergie" dispersés dans les mines. Ces centres d'énergie ont des murs dorés très distinctifs avec un champ d'énergie scintillant entre eux. Reportez-vous à la section Centres Miniers.

ÉPUISER UNE ARME

Si une de vos armes s'épuise, la meilleure arme restante est automatiquement sélectionnée.

VOTRE VAISSEAU EN TANT QU'ARME

Les objets dans Descent sont des objets "physiques"; vous pouvez rentrer dans un objet avec votre vaisseau et parfois provoquer une réaction. Par exemple, vous pouvez ouvrir la plupart des portes en fonçant dedans ou en leur tirant dessus, alors que vous devez tirer sur les portes otages jusqu'à ce qu'elles soient détruites. En théorie, vous pouvez rentrer dans un objet plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit détruit, mais si vous en êtes réduit à ça, nous vous souhaitons bonne chance!

CARTE AUTOMATIQUE

La carte automatique de votre vaisseau affiche les parties de la mine que vous avez explorées. Lorsque vous découvrez de nouveaux territoires, la carte automatique est mise à jour. Pour accéder à cette carte, appuyez sur la touche Tab. Pour la quitter, appuyez sur Esc ou Tab.



- L'objet au centre est votre vaisseau. Les autres objets verts sont les otages.
- L'objet violet est l'entrée de la mine.
- Les murs rouges, jaunes et bleus sont les portes verrouillées. Vous aurez besoin d'une carte d'accès de la couleur correspondante pour ouvrir chacune de ces portes.
- Les zones jaunes sont les stations de ravitaillement.
- La zone rouge est le réacteur.
- En mode Anarchie d'équipe et Coopératif,vos coéquipiers apparaissent sous la forme d'objets colorés avec des flèches directionnelles.

ROBOTS

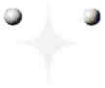
Vous rencontrerez de nombreux robots dans les mines de la CMPT. Malheureusement, les aliens en ont créé des versions agressives.



POWERUPS



CARTES D'ACCÈS - Ces cartes vous permettent d'accéder aux différents niveaux de sécurité des mines. Elles doivent être de la même couleur que les portes à ouvrir.



SUPPLÉMENT D'ÉNERGIE - Ceci vous permet d'ajouter un peu d'énergie à vos réserves, jusqu'à 200 unités maximum. (Les centres d'énergie peuvent distribuer jusqu'à 100 unités d'énergie).



BLINDAGE SUPPLÉMENTAIRE - Ceci améliore le blindage de votre vaisseau. Lorsque vous obtenez des Powerups de blindage, vous pouvez améliorer le blindage de 200 unités.



DISPOSITIF D'INVISIBILITÉ - Il permet à votre vaisseau de devenir invisible pendant un certain temps.



INVULNÉRABILITÉ - Rend votre vaisseau invulnérable pendant une courte durée.



VIE SUPPLÉMENTAIRE - Vous obtenez une vie en bonus.



LASER - Les canons laser ont quatre niveaux de puissance. Le Powerup laser vous permet de passer au niveau de puissance suivant.



LASER QUAD - Ce Powerup vous permet de modifier votre système laser existant afin de tirer 4 coups au lieu des deux coups standard.



CANON VULCAN - Cette arme tire rapidement des obus contenant des ogives explosives.



MUNITIONS VULCAN - Ceci vous permet d'obtenir plus de munitions pour le canon Vulcan.



CANON SPREADFIRE - Il tire plusieurs missiles d'énergie sur sa cible.



CANON À PLASMA - Il tire des charges de plasma.



CANON À FUSION - Il tire des charges d'énergie par l'intermédiaire du réacteur à fusion du vaisseau. Si vous maintenez le bouton Tir enfoncé, le chargement du canon à fusion continuera jusqu'à ce que vous le relâchiez. Cela peut vous permettre d'infliger deux fois plus de dégâts, mais attention, cela peut aussi endommager votre vaisseau si vous maintenez ce bouton enfoncé trop longtemps.



MISSILES À EXPLOSIONS - Roquettes polyvalentes. Ils sont fournis en paquets de quatre ou à l'unité.



MISSILES AUTOGUIDÉS - Ce sont des missiles de la même taille que les missiles à explosions, mais ils sont équipés d'un dispositif de détection qui leur permet de suivre leurs cibles, même si elles changent de trajectoire. Ils sont fournis en paquets de quatre ou à l'unité.



BOMBES DE PROXIMITÉ - Ces bombes sont larguées derrière votre vaisseau, et leur explosion est retardée jusqu'à ce que quelque chose passe à côté. Elles peuvent être utilisées comme armes secondaires, ou larguées directement en appuyant sur la touche par défaut "B".



MISSILE INTELLIGENT - Lorsque ce missile explose, il libère des petites bombes de plasma chaud sur les cibles environnantes.



MISSILES MEGA - Soyez prudent lorsque vous lancez ces explosifs.

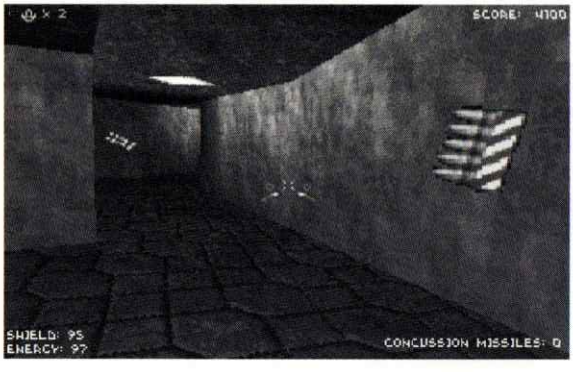
PORTES

Vous rencontrerez plusieurs portes dans les mines de la CMPT. Vous pouvez ouvrir la majorité d'entre elles en les percutant ou en tirant dessus. Mais, il y a des portes qui peuvent être ouvertes seulement si vous possédez la carte d'accès appropriée. Pour ouvrir certaines portes, il vous faudra effectuer certaines actions, à moins que le réacteur ne soit programmé pour s'auto-détruire (créant ainsi une sortie de secours). Il faut toucher les portes otages à plusieurs reprises pour les détruire. Vous rencontrerez également des portes cachées.



RAVITAILLEMENT EN ARMES

À travers les mines, vous trouverez des caches contenant des missiles et des munitions Vulcan que vous pouvez ramasser.



CENTRES MINIERS



CENTRES D'ÉNERGIE - Ils sont conçus pour régénérer les cellules d'énergie des robots, ainsi que les vôtres. (Jusqu'à 100 unités).

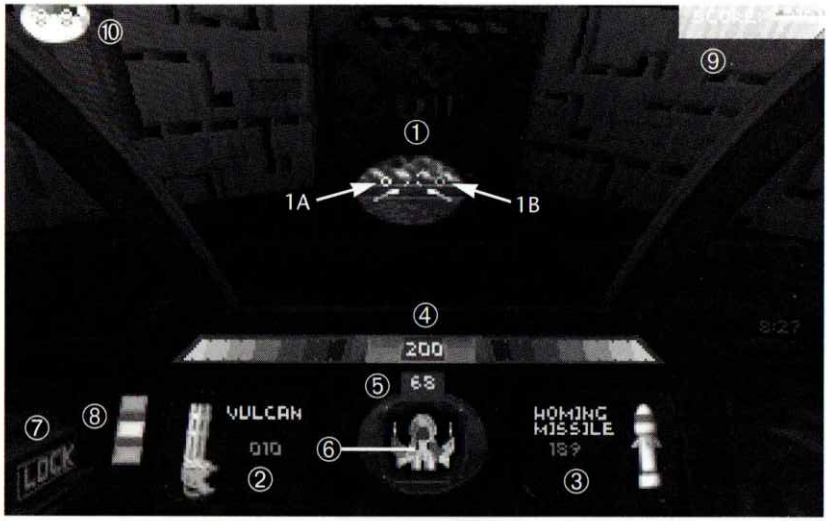


GÉNÉRATEUR DE ROBOTS - Centre automatisé qui détermine les besoins d'une mine et assemble les robots à partir des minéraux et des métaux environnants. Ils sont très dangereux.



RÉACTEUR CENTRAL - C'est le générateur d'énergie de toute la mine. En général, c'est un endroit isolé, à l'écart des petits aléas journaliers se produisant dans la mine.

LE VISEUR TÊTE HAUTE OU HUD



1) Le réticule de visée

   1A Statut d'armement de l'arme principale

   1B Statut d'armement de l'arme secondaire

2) Affichage de l'arme principale

3) Affichage de l'arme secondaire

4) Barre de statut de l'énergie des armes

5) Indicateur du statut d'énergie des boucliers

6) Indicateur du statut du vaisseau

7) Alarme de verrouillage des missiles ennemis

8) Indicateur de la carte d'accès

9) Score actuel

10) Vaisseaux restants

GUIDE DE DESCENT

■ **Défenseur du Matériel, ici Membre de la Sécurité de CMPT Nº Un.**

■ **Prépare-toi pour le niveau d'insertion 1 de Descent.**

Nº Un, peux-tu me donner la configuration des systèmes de vol et le briefing de mission avant l'insertion?

■ **Tu n'as pas eu de briefing de mission?**

Non, Nº Un

■ **Combien de missions as-tu effectuées auparavant, fiston?**

Trente-sept... simulées.

■ **Super... pourquoi est-ce que je me ramasse toujours les débutants? Rien de personnel, fiston.**

J'en suis sûr, Monsieur.

■ **Ne m'appelle pas Monsieur, je m'appelle Russ. Et toi?**

Nitron, Monsieur... euh Russ.

■ **Détends-toi. Bon, pour ta configuration, à quoi ressemble ton panneau central?**

J'ai une série de touches devant moi. Tous mes simulateurs avaient un manche à balai, Russ.

■ **OK, tu as un vieux modèle de Syssyx. Ne t'inquiète pas, ils valent les modèles récents. J'en ai piloté un pendant 20 ans.**

Ouaouh.

■ **Tu ne devrais pas avoir de problèmes. Tu vois le groupe de touches avec les flèches devant toi, c'est ton contrôleur principal. Il fonctionne comme un manche à balai, la flèche Haut fait baisser le nez de ton appareil, la flèche bas le lui fait lever. Les flèches Gauche et Droite te permettent de virer vers la gauche et vers la droite.**

Ça m'a l'air assez simple.

■ **Et ça l'est. Bon, tu vois les touches PgUp et Home . Elles te permettent de faire un tonneau dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse. C'est pour t'aider à te repositionner si tu te retrouves sur le dos.**

OK, et les touches jusqu'à zéro, en haut, elles servent à quoi?

■ **À sélectionner tes armes. Les cinq premières servent à armer tes canons. Numéro Un, tes lasers, ce sont les canons de base du Syssyx. Tu peux ramasser d'autres armes à différents endroits: numéro Deux sert à armer le canon Vulcan, numéro Trois le canon à fusion, numéro Quatre le canon à plasma, et numéro Cinq le canon à fusion.**

Et les touches six à zéro?

■ **Ce sont tes armes à longue portée, tes missiles. Le Syssyx est équipé de missiles à explosions standards, c'est le numéro Six. Le vaisseau peut aussi ramasser le numéro Sept, des missiles autoguidés, le numéro Huit, des bombes de proximité, le numéro Neuf, des missiles intelligents, et le numéro Dix, des missiles Megas (à faire tout trembler).**

Ouaouh! Ce vaisseau peut transporter un sacré paquet d'armes!

■ **Qu'est-ce que tu crois? Ah oui. Si tu ramasses une arme que les systèmes du vaisseau considèrent comme supérieure, elle sera automatiquement sélectionnée. Ça peut parfois poser des problèmes.**

OK. Et comment est-ce que je pilote cette beauté?

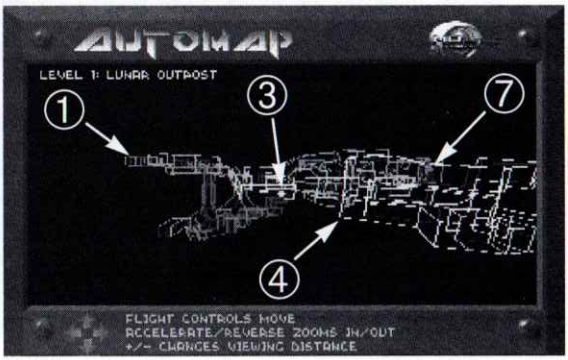
■ **Tu vois les touches A et Z en face de toi? A te permet d'accélérer et Z de faire marche arrière.**

Intéressant. Et TAB, R, B et F?

■ **TAB fait apparaître ta carte automatique; l'ordinateur enregistre où tu es et où tu as déjà été. Sers-toi de cette carte, pas des cartes de corporation que je te montrerai plus tard. Les robots ont réarrangé les mines à leur convenance, quelle qu'elle puisse bien être. Lorsque tu as cette carte à l'écran, tu peux la faire défiler avec les touches flèches, et faire un zoom avant ou arrière avec les touches A et Z.**

Je suppose que le vaisseau reste à l'arrêt pendant ce temps-là.

■ **Exact. Bon, A te donne une vue arrière, B déploie les bombes de proximité sans changer les missiles sélectionnés; ça peut être très pratique, mais fais attention si tu déploies ces bombes quand quelqu'un te tire dessus; elles exploseront si elles sont touchées, et si elles sont proches de ton vaisseau, il subira des dégâts importants. Enfin, F active les fusées laser. Elles adhéreront à un mur. Elles sont très utiles dans un puits de mine sombre car elles l'éclaireront pendant une minute environ.**



Compris. Le Syssyx a l'air assez facile à piloter.

■ C'est pour ça que je l'ai piloté pendant 20 ans, fiston. Maintenant jetons un coup d'œil à la base lunaire 1.

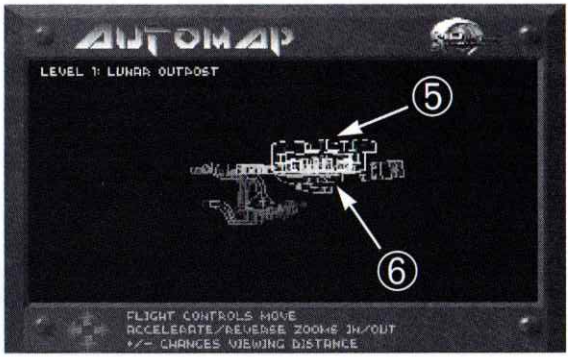
■ Point 1 - C'est là que tu commenceras.

■ Point 2 - La porte de sécurité de la salle du réacteur. Il te faut une carte d'accès de sécurité rouge.

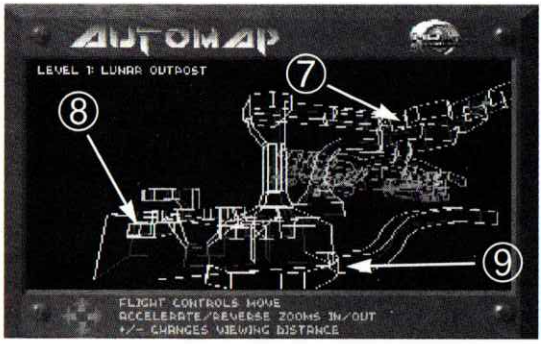
■ Point 3 - C'est là que certains mineurs CMPT sont retenus prisonniers par les robots. Nous ne savons pas pourquoi ils sont captifs, mais nous devons essayer de les récupérer. La compagnie a investi beaucoup d'argent pour les former; si tu les fais sauter avec le réacteur, ça ne plaira pas beaucoup à ces messieurs là-haut et ça ne te vaudra aucun point.

■ Point 4 - Deux passages non-indiqués sur les cartes des mines standards. La sécurité les a intégrés pour les cas d'urgence. Les points d'entrée se situent au plafond. Tire dessus ou percute-les, et ils s'ouvriront. Cela nous amène au Point 5.

■ Point 5 - Comme je te l'ai expliqué, les gars de la sécurité ont planqué du matériel de secours pour les cas d'urgence. Ici, tu trouveras des munitions pour les canons vulcains et un lot de quatre missiles à tête chercheuse.



■ Point 6 - C'est un centre de ravitaillement. Il est essentiel de les repérer dans toutes les mines. Les capaciteurs de tes



armes à énergie, lasers y compris, y seront rechargés.

■ Point 7 - C'est là qu'est cachée la carte d'accès pour la porte de sécurité du point 2.

■ Point 8 - C'est le réacteur. Il faut le toucher au moins dix fois pour le faire sauter. Une fois qu'il est sur le point d'exploser, tu as entre 30 et 45 secondes pour sortir. Oh, un petit avertissement: les robots ont réglé les mesures de sécurité du réacteur de façon à ce qu'elles tirent sur tout équipement de la corporation... ton vaisseau compris.

■ Point 9 - C'est la sortie de secours. Elle ne s'ouvrira qu'une fois que le réacteur aura entamé son cycle d'auto-destruction. Quand le compte à rebours a commencé, c'est la seule issue pour remonter à la surface. Si tu échoues, toi, ton vaisseau et tous les mineurs que tu auras récupérés, finirez en poussière. Attention: cette sortie est facile à trouver, d'autres le seront moins. J'ai vu beaucoup d'hommes perdre la vie parce qu'ils n'avaient pas trouvé la sortie avant d'amorcer l'auto-destruction du réacteur. Alors, ne fais pas la même erreur et trouve la sortie d'abord.

J'ai tout saisi, Russ. Ça sera une partie de plaisir.

■ Ne sois pas trop sûr de toi, fiston. Ce sont les derniers mots qu'a prononcés le dernier Défenseur du Matériel.

Qu'est-ce qui lui est arrivé?

■ Il n'est jamais revenu.

Oh...

■ Bonne chance, Nitron. Montre à ces robots de quel bois tu te chauffes et que la... oh laisse tomber, tu es trop jeune pour te souvenir de ça.

■ Prépare-toi pour le niveau d'insertion 1 de Descent.

ENREGISTRER ET REGARDER UNE DÉMO

ENREGISTRER UNE DÉMO



Descent a un système intégré d'enregistrement et de visionnement de démos qui vous permet de garder un souvenir des moments où vous avez mis vos amis en pièces. Ces enregistrements fonctionnent dans les parties à un seul joueur ou multi-joueurs.

Appuyez sur F5 à n'importe quel moment du jeu pour lancer l'enregistrement; appuyez à nouveau sur F5 pour l'interrompre. Lorsque vous arrêtez un enregistrement, on vous demandera d'entrer un nom de fichier.

Si vous appuyez sur Esc quand cette case de dialogue est à l'écran, la démo ne sera pas sauvegardée.

REGARDER UNE DÉMO



Pour regarder une démo enregistrée, choisissez View Demo (Regarder Démo) sur le menu principal de Descent. Mettez l'une des démos de la liste Select Demo (Sélectionner Démo) en surbrillance, puis appuyez sur Enter ou cliquez avec un bouton du contrôleur pour ouvrir ce fichier. Pour effacer un fichier, mettez-le en surbrillance, puis appuyez sur Ctrl + D.

Lorsque vous rejouez une démo, vous avez accès aux fonctions suivantes:

- **Jouer**
- **Arrêt**
- **Retour en arrière d'une image**
- **Avancer d'une image**
- Shift + ← **Retour en arrière rapide**
- Shift + → **Avance rapide**
- Ctrl + ← **Aller au début de la démo**
- Ctrl + → **Aller à la fin de la démo**

Les démos enregistrent le passage d'un niveau à l'autre, mais les séquences d'évasion ne sont pas montrées dans les replays.

Les fichiers des démos sont sauvegardés dans le sous-répertoire Descent et leur nom est suivi de .DEM. Les fichiers des démos (.DEM) peuvent être distribués comme vous le désirez.

CAPTURER UN ÉCRAN

Vous pouvez capturer ("prendre une photo") de n'importe quel écran de Descent en appuyant sur la touche Print Screen lorsque vous vous trouvez sur l'écran de votre choix. Chaque écran capturé est sauvegardé dans un fichier .PCX dans le sous-répertoire GAMES\DESCENT. Lorsque vous appuyez sur la touche Imprimer Écran, le voyant du disque dur de votre système s'allumera momentanément pour indiquer qu'il est en train de capturer cet écran; un message apparaîtra à l'écran.

Pour visionner un écran capturé, quittez Descent. Puis chargez un programme de dessin ou peinture et ouvrez le fichier .PCX que vous voulez voir. Un écran a été sauvegardé dans le fichier SCREENxx.PCX (xx = 00 ou supérieur; par exemple, SCREEN00.PCX, SCREEN01.PCX, SCREEN02.PCX, etc.)

Pour visionner une photo d'écran, vous devez donc quitter Descent et charger un programme de peinture ou dessin capable de lire les fichiers .PCX ou de les convertir de façon à pouvoir les utiliser. Dans certains cas, le programme de peinture ou dessin convertira automatiquement les fichiers pour pouvoir les lire. Dans d'autres cas, vous devrez convertir votre fichier .PCX pour que le programme de peinture ou dessin puisse le lire. Les programmes de peinture ou dessin sont généralement fournis avec un programme de conversion. Si vous avez besoin de plus de détails, reportez-vous à la documentation de votre programme de peinture ou dessin et cherchez les informations concernant la conversion de fichiers .PCX.

NIVEAUX DE DÉTAIL

Vous pouvez ajuster chaque niveau de détail individuellement en sélectionnant Options (sur le menu principal, ou en appuyant sur F2 pendant le jeu), puis Deta Levels (Niveaux de détail). Vous pouvez effectuer des réglages personnalisés en sélectionnant "Custom" (Personnaliser)



Object Complexity: (Complexité des objets): ceci affecte le nombre de polygones utilisés pour des objets comme les robots, les vaisseaux du joueur, et autres objets en 3D. Les valeurs peu élevées permettent d'augmenter la vitesse, mais simplifient l'apparence de nombreux objets.

Object Detail: (Détails des objets): ceci détermine la distance à laquelle les objets passent d'une apparence plate à une apparence détaillée mappée. Si vous réglez cette fonction sur une valeur faible, les robots apparaîtront en 2D pendant plus longtemps.

Wall Detail: (Détails des murs): cette option détermine la distance à laquelle les murs apparaissent à plat au lieu de mappés. Ceci affecte également la précision au profit de la vitesse. Si vous remarquez que les textures "glissent" ou "sautent" légèrement au fond, c'est que le réglage de cette option est trop faible.

Wall Render Depth: (Profondeur du mur): ceci modifie la portée maximum de votre vision. Les valeurs les plus faibles accroissent la vitesse de Descent, mais feront apparaître des "murs" colorés plats dans les longs couloirs. Ceci n'affecte pas les armes ou autres objets, seulement la portée de votre vision.

Amount of Debris: (Quantité de débris): cette fonction permet de déterminer la quantité de débris produits lorsqu'un robot explose. Si la valeur de cette option est faible, il y aura moins de débris lors des combats.

Sound Channels: (Canaux sonores): en plus des effets visuels, le son peut également affecter légèrement la vitesse du jeu. Cette option détermine le nombre maximum de sons qui peuvent être joués en même temps.

JEU SUR RÉSEAU

ÉQUIPEMENT REQUIS POUR JOUER SUR RÉSEAU:

Descent a été conçu pour jouer sur le réseau Novell grâce au protocole IPX. Pour utiliser le protocole IPX sur votre PC connecté au réseau local, vous devez charger le driver IPX.COM fourni par Novell en plus des drivers que nécessite votre carte réseau.

Pour obtenir des performances optimum lors des jeux sur réseau, les joueurs doivent être connectés au même réseau local, afin que les données puissent être envoyées directement, sans avoir à être traitées par des intermédiaires. Si les joueurs appartiennent au même sous-réseau, les ponts et les serveurs ne seront pratiquement pas chargés par les jeux en cours.

CONFIGURER UN JEU:

Descent supporte jusqu'à 4 jeux simultanés sur réseau sur une seule prise. Si vous avez besoin d'exécuter plus de 4 jeux sur un même réseau local, les joueurs peuvent utiliser l'option -socket (Prise) pour modifier le numéro de prise (c.-à-d. C:>Descent -socket≠). Descent utilise un numéro de prise par défaut de 5100 (Hex). L'option -socket ajoute une nouvelle valeur à cette base, donc si vous choisissez "-socket 1", Descent utilisera une prise de 5101 (Hex). Cette option peut être utilisée pour éviter les conflits de prise avec les autres services réseau.

Pour se préparer à un jeu par réseau, sélectionnez Multiplayer (Multi-joueurs) sur le menu principal.



Un des joueurs doit sélectionner Start Netgame (Commencer jeu sur réseau) sur le menu Multiplayer (Multi-joueurs) afin de pouvoir sélectionner les paramètres du jeu.

MISSION Vous permet de choisir quel fichier de mission utiliser.

DESCRIPTION Le nom que les autres joueurs verront sur leur menu Join a Network Game (Rejoindre un jeu par réseau).

LEVEL (Commencer niveau) Ce peut être n'importe quel niveau valide pour la version du jeu que vous avez chargée. Le jeu commencera au niveau sélectionné et passera aux autres niveaux en fonction de la progression.

MODE Détermine le type de jeu.



- **Anarchy** (Anarchie) est un combat contre la mort pour un joueur seulement, où le but est d'accumuler le plus de victoires en abattant les autres joueurs (jusqu'à 8).
- **Team Anarchy** (Anarchie d'équipe) fonctionne selon le même principe qu'Anarchy, mais en équipe. Vous verrez l'écran de sélection d'équipe. Vous pouvez modifier le nom des équipes dans les cases de texte. Pour faire passer un joueur d'une équipe à l'autre, mettez son nom en surbrillance et appuyez sur Enter. Les vaisseaux de l'équipe 1 sont bleus et les vaisseaux de l'équipe 2 sont rouges. Appuyez sur Esc pour accepter la composition des équipes et commencer à jouer. Jusqu'à 8 joueurs peuvent participer.
- **Anarchy With Robots** (Anarchie avec Robots) est identique à Anarchy, mais il faudra compter avec les robots en plus, essayant de tuer tous les joueurs qu'ils trouvent. Le but est toujours d'abattre les autres joueurs pour marquer des points. Un maximum de 4 joueurs peuvent participer.
- **Cooperative Mode** (Coopératif). Le mode Coopératif consiste à s'associer aux autres joueurs afin de détruire tous les robots de la mine et terminer le niveau. L'objectif est d'obtenir le meilleur score en tuant les robot, libérant un maximum d'otages et en s'échappant après avoir détruit le réacteur du niveau. Jusqu'à 4 joueurs peuvent participer.
- **Closed Game** (Jeu fermé) Cette option détermine si d'autres joueurs pourront avoir accès à votre jeu une fois qu'il est commencé. Si l'option est activée, seuls les joueurs qui ont été sélectionnés au début du jeu pourront participer. Remarque: dans un jeu fermé, les joueurs sélectionnés au début peuvent quitter Descent et rejoindre le jeu ultérieurement.

- **Difficulty** (Difficulté) Cela détermine plusieurs facteurs, de l'intelligence et du danger représenté par les robots au compte-à-rebours avant la destruction des mines. Plus la barre est vers la droite, plus le jeu sera difficile.

Lorsque les paramètres ont été sélectionnés, la personne qui commence le jeu sur réseau appuie sur Enter. Ceci fait apparaître un écran sur lequel le joueur qui a commencé peut sélectionner les joueurs. Alors que les joueurs sur réseau sélectionnent votre jeu sur l'écran Join A Network Game, leur nom apparaît sur la liste. Tous les joueurs qui veulent se joindre à votre jeu sont sélectionnés par défaut, mais vous pouvez les désactiver en annulant la coche se trouvant près de leur nom, en appuyant sur la barre d'espacement. Lorsque vous avez sélectionné les joueurs que vous désirez, appuyez sur Enter pour commencer.

REJOINDRE UN JEU SUR RÉSEAU

Pour rejoindre un jeu sur réseau, vous devez sélectionner Multiplayer (Multi-joueurs) sur le menu principal de Descent puis Join A Network Game. Ceci fait apparaître un menu de jeux sur réseau en cours sur cette prise. Au-dessous de chaque jeu, vous trouverez son niveau, le nombre de participants ou de personnes attendant pour jouer, et le statut du jeu. Il peut y avoir différents statuts:

- **Forming** - (Formation), ceci indique que la personne commençant le jeu est encore à l'écran de sélection et que vous avez le temps de rejoindre le jeu avant qu'il commence.
- **Open** - (Ouvert), ceci indique que le jeu a commencé, mais que vous pouvez y participer car le jeu n'est pas fermé, ou que vous vous étiez connecté précédemment.
- **Closed** - (Fermé), ceci indique qu'il a commencé comme un jeu fermé et que vous ne pouvez pas y participer, ou qu'il y a déjà le nombre maximum de joueurs.
- **Between Levels** - (Entre deux niveaux), ceci indique que les participants se dirigent rapidement vers le tunnel de sortie. Dans ce cas, vous devez attendre au menu Join A Network Game jusqu'à ce que le mode passe à Open. Les joueurs ne peuvent pas rejoindre un jeu entre deux niveaux.

Si vous abandonnez un jeu sur réseau, vous pouvez en général le rejoindre et reprendre la partie. Bien que vous perdiez les objets que vous aviez accumulés, vous conservez les couleurs de votre vaisseau et le nombre d'ennemis détruits, à moins que vous n'ayez abandonné le jeu assez longtemps pour que quelqu'un ait pris votre place. Si vous voulez rejoindre le jeu, faites-le à partir du même ordinateur et en utilisant le même nom de façon à ce que le jeu puisse vous identifier comme un ancien joueur.

La personne qui a commencé le jeu est également libre de quitter et de reprendre le jeu comme elle le désire. Il n'y a aucune restriction spéciale pour cette personne, mis à part le choix des paramètres initiaux du jeu.

DÉPANNAGE POUR LES JEUX SUR RÉSEAU:

Si vous essayez de sélectionner Start A Network Game ou Join A Network Game et que vous obtenez un message d'erreur, indiquant que vos drivers IPX ne sont pas correctement chargés, vérifiez que votre ordinateur dispose d'une quantité raisonnable de mémoire basse. Bien que Descent utilise un DOS étendu pour éviter les problèmes de mémoire basse, cette dernière est nécessaire pour les tampons de réseau. Vérifiez également que votre driver IPX.COM et autres drivers de réseau sont chargés correctement. Faites un test et vérifiez que vous pouvez accéder à un serveur de réseau, s'il y en a un de disponible.

Vous pouvez également essayer d'utiliser un nombre de prise différent. Il est possible que d'autres programmes résidant sur votre ordinateur utilisent déjà la prise 5100h et que ceci empêche Descent d'établir sa propre connexion réseau. Essayez d'utiliser des valeurs élevées pour l'option prise au cas où ceci résoudrait le problème.

Parfois, vous recevrez un message pendant le jeu, vous indiquant qu'il manque un groupe de bits en provenance des autres joueurs à votre carte réseau. Ceci peut provenir d'une carte réseau lente, d'un réseau surchargé ou de conflits de logiciels dans votre système. Si le message apparaît, vous pouvez retourner au jeu et ressayer, mais vous ne devez en aucun cas ignorer complètement le problème car il est fort probable qu'il se reproduise. Voici quelques causes possibles de l'absence de groupes de bits dans vos jeux sur réseau:

- Trop de joueurs sur un réseau local encombré. 8 joueurs est alors le nombre maximum pouvant être supporté par un réseau local de qualité et des ordinateurs rapides. Il est possible que votre réseau local ou la configuration de votre ordinateur ne puisse supporter que 4 à 6 joueurs.

- Une mauvaise carte réseau. Certaines cartes ne transmettent pas des groupes de bits IPX et ceci se produit même lorsqu'elles ne sont pas surchargées ou qu'il n'y a pas d'interférences extérieures. Si vous pensez que votre carte cause des problèmes, essayez de remplacer la carte de cet ordinateur par une autre carte.

- Conflit de logiciel. Les autres drivers que vous utilisez risquent de causer des problèmes avec les interrupteurs de réseau. Ces conflits ne se manifesteront peut-être pas si vous effectuez d'autres tâches ne nécessitant pas IPX sur votre réseau local ou

que vous avez un système de vérification d'erreur et de répétition intégré. Essayez de désactiver les drivers dont vous n'avez pas besoin dans vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT afin de voir si le problème disparaît.

- Problèmes de pont. Si les joueurs sont situés des deux côtés d'un pont, certains groupes de bits risquent de manquer et des retards sont possibles. Nous vous recommandons de ne pas jouer de cette façon, car ceci surcharge le pont et risque d'affecter les autres utilisateurs du réseau. Si vous poursuivez le jeu en dépit d'une connexion peu fiable en raison de l'un de ces problèmes, le jeu risque de se comporter bizarrement avant même d'afficher un message d'avertissement.

FONCTIONS RÉSEAU:

Avec ce mode de jeu, le joueur peut bénéficier de fonctions qui ne sont pas utilisées dans les jeux normaux à 1 joueur.

Affichage de l'identité du coéquipier (F6): si cette option est activée, vous verrez le nom de votre coéquipier si elle ou il est dans votre champ de vue. Appuyez sur F6 pour activer ou désactiver cette fonction.

Liste des ennemis abattus (F7): vous pouvez activer ou désactiver la liste des ennemis abattus en bas de l'écran en appuyant sur F7. Dans les jeux par réseau en équipe, cette touche permet d'alterner entre les ennemis que le joueur a abattus, ceux que l'équipe a abattus et de désactiver la liste. Dans les jeux coopératifs, le compte des ennemis abattus est remplacé par un score.

Envoyer un message sur réseau (F8): appuyez sur F8 et tapez plusieurs lettres, puis [Enter]; ce message sera alors envoyé à tous les autres joueurs du jeu. Si vous commencez le message par des lettres suivies de deux-points (:), le message sera envoyé aux personnes dont le nom correspond à ces lettres. Par exemple, si je veux envoyer un message privé à Scourge, je dois entrer: "Scourge: T'en n'a plus pour longtemps!". Si je tape: "S: T'es mort!", le message sera envoyé à tous les joueurs dont le nom commence par S (Ex: Scourge, Stan, Sue, etc.). Si aucun nom ne correspond à ce que vous avez tapé, le message n'est pas envoyé. En mode Anarchie d'équipe, si vous envoyez des messages à "1:" ou "2:", ils seront envoyés seulement à l'équipe 1 (BLEUE) ou à l'équipe 2 (ROUGE), respectivement.

Enregistrer un message (Shift + F9 - Shift + F12): Vous pouvez créer des messages prédéfinis pour vos adversaires, à l'aide des touches de message. Pour définir ou redéfinir un message, appuyez sur Shift-F9, Shift-F10, etc... jusqu'à Shift-F12, tapez un message, puis appuyez sur Enter pour le sauvegarder.

Envoyer un message (F9-F12): Pour envoyer le message, appuyez sur une touche de F9 à F12. Les messages sont enregistrés pour chaque joueur et vous n'avez qu'à les déterminer dans votre premier jeu. Vous pouvez également envoyer des messages en utilisant les deux-points comme expliqué précédemment.

AUTRES CONSEILS DE JEU SUR RÉSEAU:

Des règles spéciales s'appliquent lorsque vous jouez à Descent en mode Multi-joueurs.

• Lorsque vous utilisez une arme secondaire dans un jeu multi-joueurs, un nouveau powerup est créé au hasard, quelque part dans la mine, de façon à ce que le nombre total de ces armes dans le jeu reste constant. Si vous voyez une arme apparaître soudainement devant votre vaisseau, c'est que vous avez de la chance! Les powerups de remplacement sont également créés lorsque les effets d'un powerup d'invulnérabilité ou d'invisibilité disparaissent. Seuls les missiles à explosions ne sont pas remplacés. Ce renouvellement n'a pas lieu dans les jeux coopératifs.

• Lorsque vous faites apparaître des menus dans les jeux multi-joueurs, l'action ne s'interrompt pas comme dans les jeux à un joueur. Même lorsqu'un menu est affiché, votre vaisseau reste vulnérable aux attaques des autres joueurs. Il est conseillé de trouver une cachette tranquille si vous devez examiner la carte automatique ou reconfigurer vos commandes. Si vous êtes attaqué ou que d'autres événements importants se produisent lorsqu'un menu est affiché, ce dernier disparaîtra automatiquement de façon à ce que vous puissiez résoudre le problème au plus vite.

• Lorsque vous avez terminé un niveau, vous devez attendre un certain temps afin de permettre aux autres joueurs de quitter la mine. Aucun joueur ne peut pénétrer dans la mine suivante, jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé la mine actuelle; ceci empêche certains joueurs d'être avantagés en trouvant les powerups avant les autres, dans le nouveau niveau. Si vous vous échappez tôt lors du compte à rebours, il se peut que vous soyez obligé d'attendre jusqu'à 60 secondes et même plus afin que les autres joueurs terminent, traversent le tunnel de sortie et consultent la liste des ennemis abattus. Si vous ne voulez pas attendre les autres joueurs, vous pouvez quitter le jeu sur réseau en appuyant sur ESC à partir de cet écran.

• Les powerups d'armes ne peuvent être utilisés qu'une fois dans les jeux sur réseau. Ceci implique que s'il y a seulement un canon à fusion dans la mine et que quelqu'un d'autre s'en est emparé, la seule façon de le récupérer est d'abattre la personne qui le détient. Si vous abattez un autre joueur, l'arme qu'il transporte apparaît sous la forme d'un powerup que vous pouvez acquérir.

JEU PAR MODEM/EN SÉRIE

REMARQUES POUR JOUER À DESCENT PAR MODEM OU PAR L'INTERMÉDIAIRE D'UN CÂBLE DE SÉRIE

Descent supporte le jeu par l'intermédiaire d'un modem ou d'un câble de série. Tous les renseignements concernant le jeu sur réseau s'appliquent également aux jeux par modem et câbles Null modem, bien que la procédure de démarrage de nouveaux jeux soit différente, car seulement deux joueurs sont concernés. Cette section indique les différences existant entre la version du jeu en face à face par l'intermédiaire d'un câble de série et la version réseau.

COMMENCER UN JEU

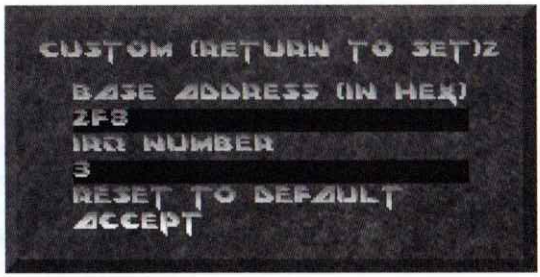
Toutes les options série/modem sont disponibles sur le menu Multiplayer (multi-joueurs) lorsque vous sélectionnez "Modem/Serial game" (Jeu modem/série).



Avant de sélectionner l'une des options du menu Serial Game, le joueur doit vérifier les réglages COM et les confirmer. Lorsque ces derniers ont été choisis, ils sont sauvegardés pour les prochains jeux.

Remarque: si vous jouez par l'intermédiaire d'un câble null-modem, les deux machines doivent avoir le même taux de bauds sur le menu des réglages COM. Ce n'est pas essentiel pour les jeux par modem.





Les réglages COM devraient être assez simples à comprendre pour ceux qui utilisent d'autres programmes de série. Si votre ordinateur est équipé d'un 16450 UART, vous devriez sélectionner un taux de baud de 9600 ou 19,2k. Plus votre taux de bauds est élevé, plus les performances du jeu seront bonnes en mode Série. Si vous avez un 16550 UART, vous pouvez sélectionner un taux de baud de 38400 pour avoir des performances optimales. Cette sélection détermine seulement la vitesse de communication entre l'ordinateur et le modem, si vous en utilisez un. Bien que de nombreux modems ne supportent pas des taux de baud supérieurs à 14 400, il vaut mieux choisir un taux de baud de 38 400 si votre UART peut le supporter, car le programme passera moins de temps à communiquer avec le modem et la vitesse du renouvellement d'images en sera améliorée. Si vous n'êtes pas sûr du type de UART qui équipe votre ordinateur, essayez de sélectionner l'option 38 400 bauds, et le programme vous indiquera s'il ne détecte pas un 16 550 UART.

La configuration de Descent pour le jeu par modem est assez simple. Le programme nécessite un modem d'une vitesse de 9600 bauds, et il devrait supporter un protocole de correction d'erreur, de préférence v.42bis. Il est également conseillé d'avoir un système de compression de données, activé par le modem. Le modem devrait réagir en raccrochant si la ligne de contrôle DTR diminue.

Heureusement, la plupart des modems modernes disposent de ces réglages par défaut.

Si les paramètres du modem que vous utilisez pour d'autres fonctions, comme par exemple utiliser les services on-line, sont de 9600 bauds ou plus, vous n'avez pas besoin d'initialisation pour exécuter Descent, ATZ devrait être suffisant. Si votre modem est configuré différemment, vous pouvez utiliser une initialisation, ATSF1 par exemple, qui le ramènera à sa configuration d'origine, qui devrait vous permettre d'exécuter Descent sans problème.

CONNEXION POUR UN JEU EN SÉRIE

ÉTAPE 1

Pour commencer à jouer à Descent en série, vous devez passer par deux étapes. Vous devez d'abord établir un lien entre les deux machines. Cela peut se faire grâce à un câble en série ou un modem (et une ligne téléphonique). Ceci s'effectue différemment en fonction du lien que vous avez choisi. Si vous établissez un lien par null-modem, les deux joueurs doivent sélectionner "Establish Null-Modem Link" (Établir lien null-modem), sur le menu Serial Game. Lorsque deux ordinateurs ont établi une connexion par l'intermédiaire du câble null-modem vous retournerez au menu et vous devriez avoir de nouvelles options à votre disposition. Si les deux machines n'arrivent pas à se connecter, vérifiez les paramètres de série des deux côtés. Le taux de baud doit être identique sur les deux machines pour qu'elles puissent communiquer sans problème. Après avoir établi un lien par null-modem, une machine est désignée pour être le "maître" et l'autre "l'esclave". Ceci n'est pas visible sur le menu, mais lorsque vous commencez le jeu, seulement l'un des deux ordinateurs vous demandera de configurer le jeu.

Si vous commencez un jeu par modem, une personne doit sélectionner l'option Dial Modem (Appeler) sur le menu Serial game, et l'autre doit sélectionner Answer modem (Répondre). La meilleure façon de coordonner ceci est de décider, avant de commencer, de la personne qui va répondre; cette personne devrait sélectionner cette option et attendre que le téléphone sonne. Lorsque les modems sont connectés, vous retournez au menu Serial game qui comporte de nouvelles options.

ÉTAPE 2

La seconde phase du commencement d'un jeu par modem ou en série est le lancement du jeu. Cette option est disponible seulement si vous êtes connecté par l'intermédiaire d'un modem ou null-modem. Si l'option "Start game" (Commencer le jeu) n'apparaît pas sur votre menu, vérifiez que votre configuration est correcte et recommencez. La seconde ligne du menu, en surbrillance bleue, vous permet de confirmer si vous êtes connecté ou non. Si cette ligne correspond à "Not Currently Connected" (Pas connecté) vous devez sélectionner l'une des trois options (Establish null-modem, Dial ou Answer), avant de pouvoir commencer le jeu.

Lorsque vous sélectionnez Start game (Commencer le jeu), l'un des ordinateurs attend automatiquement que l'autre commence. L'autre machine affiche un menu d'options de jeu comme Start Level (Commencer le niveau) et Game mode (Mode de jeu). Si vous utilisez un modem, la personne qui a composé le numéro sélectionne les paramètres. Dans le cas des jeux en série, ceci est déterminé au hasard.

Après cela, les deux joueurs se retrouvent dans la mine et le jeu commence. Lorsque le jeu est terminé ou si l'un des deux joueurs décide de quitter le jeu, les deux joueurs sont ramenés au menu Serial game. Cependant, la connexion est toujours active. Si vous voulez commencer un autre jeu, avec une configuration ou un niveau différents, sélectionnez à nouveau Start Game (Commencer le jeu). Si vous voulez raccrocher le modem ou désactiver la connexion null-modem, sélectionnez Close Link (Désactiver connexion).

DÉCONNECTER UN JEU EN SÉRIE

Sélectionnez bien Close Link (Désactiver Connexion) ou Exit The Serial Game Menu (Quitter le menu du jeu en série) quand vous avez terminé de jouer par modem. Sinon, la connexion avec l'autre joueur continuera (et cela pourrait être une mauvaise surprise lorsque vous recevrez votre facture de téléphone!),

CARACTÉRISTIQUES DES JEUX PAR MODEM

• Vous pouvez communiquer avec l'autre joueur lorsque vous êtes connectés. Vous pouvez faire cela en sélectionnant l'option Send Message (Envoyer message) du menu Serial Game. Cette option est seulement disponible si une connexion a été établie. Ceci est utile si vous ne disposez pas d'une autre ligne téléphonique pour communiquer oralement pendant le jeu et déterminer les conditions de la partie.

• Il existe également une autre fonction vous indiquant automatiquement le début d'une partie. Si le joueur A sélectionne Start Game (Commencer le jeu) mais que le joueur B ne le fait pas, le joueur B recevra un message indiquant que le joueur A est prêt à commencer et recevra l'option de commencer. Si le joueur B n'est pas prêt à commencer, le joueur A en sera informé.

• Un petit annuaire est disponible à partir du menu Dial (Appeler) du menu Serial Game. Ceci vous permet d'enregistrer les noms et les numéros de téléphone de 8 de vos adversaires. Pour accéder à l'annuaire, passez au menu Dial et sélectionnez Edit Phonebook.

DÉPANNAGE

• Si la vitesse de renouvellement des images est plus faible lors des jeux par modem que lors deux jeux standard, essayez d'augmenter le taux de baud à partir du menu COM Setup (Configuration Com). Plus le taux de baud est faible, plus l'ordinateur passe du temps à envoyer des données au port série, ce qui ralentit le renouvellement des images. Si possible, équipez votre ordinateur d'un 16550 UART ce qui vous permettra d'obtenir des vitesses COM pouvant s'élever jusqu'à 38400.

• Si votre programme s'arrête et que les mots "Waiting for opponent" (Attend l'adversaire) sont affichés, ceci peut indiquer un mauvais fonctionnement du lien en série (erreurs causées par l'utilisation d'un taux de baud trop élevé, interférence avec le câble null-modem ou erreurs non corrigées de la connexion modem). Cependant, dans de nombreuses situations, il est normal que le jeu s'arrête pendant un certain temps sur cet écran. Ceci se produit lorsqu'un niveau est terminé. Si un joueur sort de la mine assez tôt lors du compte à rebours, le jeu doit attendre jusqu'à ce que l'autre joueur ait réussi à s'échapper ou ait été tué, pour pouvoir continuer. Comme le compte à rebours dure 40 secondes et que la séquence de vol dans le tunnel peut durer quelques secondes de plus, vous risquez d'attendre 60 secondes ou plus à cet écran, entre les niveaux. L'attente de votre adversaire au début d'un nouveau jeu par modem ou lorsque vous établissez une connexion ne devrait pas être très longue et si elle se prolonge au-delà de 10 secondes, c'est probablement un signe de problèmes.

• Si vous rencontrez plusieurs erreurs dans la connexion en série, le programme vous l'indiquera par l'intermédiaire d'une case de dialogue à l'écran. C'est un avertissement vous indiquant que la vitesse choisie pour votre matériel est probablement trop élevée. Si vous ignorez cette case de dialogue et ne modifiez pas le taux de baud, il y a de fortes chances pour que d'importantes communications entre les deux joueurs soient perdues, et que le jeu se comporte de façon bizarre. Essayez de réduire le taux de baud à partir du menu Com Setup ou en équipant votre PC d'un UART amélioré.

OPTIONS LIGNES DE COMMANDE

Les options Lignes de commande DOS suivantes peuvent être utilisées lorsque vous chargez Descent. Tapez la ligne de commande après DESCENT, puis appuyez sur Enter pour commencer à jouer (Ex: DESCENT -CyberMaxx).

-CyberMaxx	Active l'affichage casque CyberMaxx
-MaxxTrak <n>	Active la poursuite de la tête via le port COM n
-VFX	Active le soutien casque VFX
-VFXTrak	Active la poursuite de la tête VFX (VFX1.COM doit être résident)
-VFXMono	Active les images monoscopiques du casque VFX
-Volume <v>	Règle le volume sonore à v, v étant une valeur de 0 à 100
-Socket <n>	Change la prise IPX pour les jeux par réseau; n est une valeur
-LowMem	Réduit le détail des animations pour de meilleurs résultats avec les machines ayant peu de mémoire
-Verbose	Indique les étapes de l'initialisation
-NoSound	Désactive les drivers sonores
-NoMemCheck	Désactive la vérification de mémoire
-NoLoadPats	Désactive le chargement de cartes de correction pour Gravis UltraSound
-NoNetwork	Désactive les drivers de réseau
-NoSerial	Désactive les drivers de série
-NoJoystick	Désactive le driver de joystick
-NoMouse	Désactive le driver de souris
-NoDosCheck	Ignore les résultats de la vérification de version DOS. Peut être nécessaire pour les utilisateurs de DR DOS.
-NoMusic	Désactive la musique; les effets sonores restent activés
-NoCyberman	Désactive le support Cyberman

QUESTIONS/RÉPONSES

Quelle que soit la configuration de votre ordinateur, vous devriez pouvoir lancer Descent sans problèmes. Cependant, au cas où vous en rencontreriez, voici quelques conseils.

PROBLÈMES GÉNÉRAUX

Q: J'ai un Gateway 2000 P75. Les couleurs de Descent sont très mauvaises. Que puis-je faire?
R: Réinitialisez votre ordinateur et allez dans Bios Setup. Cherchez l'option "VGA Palette Snoop" et désactivez-la. Cela devrait résoudre votre problème.

Q: Descent fonctionne lentement sur ma machine, surtout lors des combats importants. Que puis-je faire?
R: Essayez de sélectionner un niveau de détail plus faible. Vous pouvez également essayer de changer la taille de la fenêtre de jeu en utilisant les touches F3 et +/-. Diminuer le nombre de canaux sonores disponibles aux menus Options/Detail/Custom peut améliorer les combats importants considérablement.

Q: J'ai une petite fenêtre de jeu et un faible niveau de détail, mais Descent se charge et fonctionne toujours lentement. Que puis-je faire?
R: Vérifiez les réglages de la carte sonore en lançant le programme de configuration de Descent (Setup). Si ces réglages sont incorrects, cela peut ralentir le jeu considérablement. Pour accéder au programme de configuration, allez au sous-répertoire GAMES/DESCENT, tapez SETUP et appuyez sur Enter.

Q: Pourquoi est-ce que les murs semblent tressauter dans le lointain? Pourquoi est-ce que j'ai un mur coloré au milieu de mes tunnels?
R: Cela se produit parfois lorsque le niveau de détail n'est pas réglé au maximum.

Q: Mon ordinateur a 4 Mo de RAM. Comment puis-je accélérer le jeu et réduire le temps d'accès au disque dur?
R: Si vous avez moins de 8 Mo de RAM, essayez de lancer un programme cache-disque (même s'il ne fait que 256 Ko). Cela peut faire une différence énorme. Essayez aussi de lancer le jeu en tapant DESCENT -lowmem, ce qui favorise la vitesse au détriment des détails graphiques. Vous pouvez acheter un système d'amélioration de mémoire; chaque Mo de RAM supplémentaire améliorera les résultats.

Q: Pourquoi Descent se verrouille-t-il lorsque je le lance?
R: Il peut s'agir d'un problème de carte sonore. Lancez le programme en tapant "DESCENT -nosound". Lancez le programme de configuration et vérifiez que les réglages de votre carte sont corrects. Si vous n'entendez ni sons digitalisés, ni

musique, lorsque vous les testez dans le programme Setup, essayez l'option Auto Detect Sound Hardware (Détection automatique du matériel sonore). Si cela ne résout pas votre problème, reportez-vous au manuel de votre carte sonore pour les instructions de dépannage ou appelez le Service Clientèle d'Interplay.

Q: Pourquoi mon ordinateur se verrouille-t-il pendant la configuration lorsqu'il essaie de détecter automatiquement une carte sonore?
R: À cause de conflits de matériel, l'auto-détection d'une carte sonore est une procédure risquée. Si vous connaissez la marque, l'adresse port, les valeurs IRQ et DMA de votre/vos carte(s) sonore(s), vous devriez les configurer manuellement. Il est également fréquent que votre système se verrouille lorsque vous lancez l'auto-détection et qu'il n'y a pas de carte sonore installée.

Q: Pourquoi est-ce que je n'entends rien lorsque je teste le son dans le programme Setup?
R: Il y a plusieurs raisons possibles. C'est peut-être la mauvaise carte sonore qui est sélectionnée. Vous avez peut-être le mauvais port, ou la mauvaise valeur IRQ ou DMA. Le volume est peut-être réglé trop bas dans vos drivers sonores (ou la barre de volume au dos de votre carte sonore). Il peut aussi s'agir d'un conflit de matériel ou d'un câble mal connecté.

Q: Pourquoi est-ce que la musique d'introduction s'arrête lorsque j'atteins le Menu Principal?
R: Le volume de la musique est probablement réglé trop bas sur le menu Options. Tous les réglages des options sont stockés dans votre fichier pilote; lorsque le jeu identifie le nom de votre pilote, il baisse le volume au niveau auquel vous l'aviez réglé.

Q: Pourquoi est-ce mon joystick ne répond pas?
R: Vérifiez que Joystick est sélectionné dans le menu Options/Controls, et qu'il est calibré. Si votre joystick est relié à votre carte sonore, vérifiez que le cavalier de port joystick est activé sur la carte. Sur certaines cartes sonores, il est désactivé par défaut.

Q: Eh! Pourquoi est-ce que certains de mes power-ups disparaissent?
R: Certains power-ups disparaissent du jeu s'ils y sont depuis quatre ou cinq minutes. Cela n'arrive qu'aux missiles à explosion, aux power-ups d'énergie et aux power-ups boucliers, qu'un joueur mort a laissé tomber.

Q: Pourquoi est-ce que Descent se comporte de manière étrange lorsque je le lance sous Windows?
R: Bien qu'il soit possible de lancer Descent sous Windows, nous vous le déconseillons. Le jeu se comportera sûrement de façon bizarre et risque de fonctionner lentement. Les utilisateurs de Gravis Ultrasound n'entendront aucun son sous Windows.

Q: J'ai un Thrustmaster WCS relié à un joystick. Lorsque j'utilise le joystick pour piloter et les touches A et Z pour avancer et reculer, je perds le contrôle de mon vaisseau. Pourquoi?
R: Ces dispositifs interceptent les signaux du clavier et votre vaisseau risque de se comporter bizarrement lorsque vous maintenez des touches du clavier (comme A et Z) enfoncées. Si vous gardez le WCS ou FLCS sur votre système, nous vous conseillons de les utiliser pour le contrôle des gaz et les manœuvres, et de ne pas utiliser le clavier.

PROBLÈMES DE MODEM/JEU EN SÉRIE

Q: Pourquoi est-ce que mon jeu se gèle pendant un jeu par modem/en série et me donne le message "Waiting for opponent" (Attend un adversaire)?
R: Cet écran apparaît si vous êtes mort dans une l'explosion d'une mine ou si vous avez réussi à vous échapper. Si l'autre joueur n'est pas encore sorti, il se peut que vous soyez obligé d'attendre jusqu'à 60 secondes. Cependant, si cet écran reste affiché plus longtemps, il y a de fortes chances que quelque chose ne fonctionne pas. Raisons probables: difficultés techniques de l'adversaire, interférence avec des câbles en série non-protégés, câbles mal branchés, taux de bauds trop élevé, ou erreurs non corrigées dans la transmission du modem.

Q: Pourquoi mes jeux par modem sont-ils bien plus lents que mes jeux à un joueur normaux?
R: Essayez d'utiliser un taux de bauds plus élevé sur le menu COM Settings. Si votre ordinateur n'a pas de 16550 UART, pensez à vous en procurer un de façon à pouvoir atteindre 38400 bauds lorsque vous communiquez avec le modem. Reportez-vous à la section Jeu par modem/en série, pour de plus amples détails.

PROBLÈMES DE RÉSEAU

Q: Que dois-je faire si je reçois un message indiquant que mes drivers IPX ne sont pas chargés correctement?
R: Commencez par vérifier que vous avez une quantité suffisante de mémoire basse disponible. Bien que Descent utilise un prolongateur de DOS pour éviter les problèmes de mémoire basse, il en faut quand même une certaine quantité pour les tampons de réseau. Si ça ne marche pas, vérifiez que vos drivers IPX.COM et autres drivers de réseau sont chargés correctement. Pour ce faire, placez-vous sur un serveur de réseau, s'il y en a un disponible.

Q: Pourquoi est-ce que mon jeu par réseau semble lent et peu fiable?
R: Essayez d'utiliser un numéro de prise différent. Il est possible que d'autres applications sur votre ordinateur utilisent la prise 5100h, ce qui empêcherait Descent

d'ouvrir une bonne connexion réseau. Essayez des valeurs importantes pour l'option -socket (prise) (32 ou 100, par exemple). N'oubliez pas que votre adversaire doit utiliser la même prise que vous.

Q: Descent me dit qu'il manque des groupes de bits à ma carte de réseau. Qu'est-ce ça veut dire?
R: Cela peut être dû à une carte de réseau lente, à un encombrement du réseau, ou à des conflits logiciels dans votre système. Si vous recevez ce message, rejoignez le jeu et ressayez. Si le problème persiste, cela peut être à cause d'une des raisons suivantes:

• Câbles mal branchés. Ça arrive, même aux meilleurs d'entre nous! Jetez un coup d'œil aux prises au dos de votre ordinateur, en particulier celles reliées à votre carte de réseau.

• Trop de joueurs. 8 joueurs est le nombre maximum pouvant être supporté par Descent. Il est possible que votre réseau local ou la configuration de votre ordinateur ne puisse supporter que 4 à 6 joueurs.

• Une mauvaise carte réseau. Certaines cartes ne transmettent pas des groupes de bits IPX et ceci se produit même lorsqu'elles ne sont pas surchargées ou qu'il n'y a pas d'interférences extérieures. Si vous pensez que votre carte cause des problèmes, essayez de remplacer la carte de cet ordinateur par une autre carte.

• Conflit de logiciel. Les autres drivers que vous utilisez risquent de causer des problèmes avec les interrupteurs de réseau. Ces conflits ne se manifesteront peut-être pas si vous effectuez d'autres tâches ne nécessitant pas IPX sur votre réseau local ou que vous avez un système de vérification d'erreur et de répétition intégré. Essayez de désactiver les drivers dont vous n'avez pas besoin dans vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT afin de voir si le problème disparaît.

• Problèmes de pont. Si les joueurs sont situés des deux côtés d'un pont, certains groupes de bits risquent de manquer et des retards sont possibles. Nous vous recommandons de ne pas jouer de cette façon, car ceci surcharge le pont et risque d'affecter les autres utilisateurs du réseau.

Q: J'ai tout essayé pour résoudre mes problèmes, mais je suis toujours coincé. Qu'est-ce que je peux faire?
R: Pas de panique. Lisez la section Service Clientèle à la page 43. Le Service Clientèle d'Interplay est prêt à vous aider quel que soit votre problème.

Vous trouverez peut-être d'autres idées de dépannage dans le fichier readme.txt.

CRÉDITS

Producteur exécutif
Alan Pavlish

Producteur
Jacob "Rusty" Buchert III

Producteur de série
Raphael Hernandez
William Church

CRÉDITS PARALLAX

Conception originale
Mike Kulas
Matt Toschlog

Programmation
Matt Toschlog
Mike Kulas
John Slagel
Che-Yuan Wang
Mark Allender

Graphismes et modèles 3D
Adam Pletcher

Conception des niveaux
Che-Yuan Wang
Mark Dinse
Jasen Whiteside
Adam Pletcher
Chris O'Connor

Programmation multi-joueurs
Rob Huebner
John Slagel

Effets sonores
Eric Brosius
Greg LaPiccolo

Texte de la séquence d'introduction
Scott Bennie
Josh White
Adam Pletcher

Testeurs Parallax
Mike Lake
Bryan Diller
Dave Beedy
Tim Skirvin

CRÉDITS INTERPLAY

Marketing et design du packaging
Jerry Luttrell
Jim Veevaert

Conception et mise en page du manuel
MHM

Manuel écrit par
Parallax
Zina Powers
Raphael Hernandez

Musique
Jim Torres
Ken Allen
Brian Luzietti
Larry Peacock

Freaks Productions
Larry Peacock
Tim "O" Wiles
Leslie Spitzer

Effets sonores
Mike Reagan de SoundDelux
Gregory Allen
Steve Lesh
Charles Deenen

Technologie audio
Human Machine Interfaces, Inc.

Post production
Charles Deenen

Directeur des voix
Michael McConnohie

Éditeurs des voix
Craig Duman
Chris Borders

Superviseurs des effets sonores
Jacob "Rusty" Buchert III
Charles Deenan

Directeur audio
Charles Deenen

Graphismes en 3D supplémentaires
Michael J. Sherak

ASSURANCE QUALITÉ

Directeur AQ
Jeremy S. Barnes

Assistant de direction AQ
Jim Boone

Technicien PC
Darren L. Monahan

Testeur en chef
Jason Suinn

Testeurs
Raphael Hernandez
Scott McKelvey
Rob Pardo
Larry Smith
Steve Pendelton
Timothy Mendivil-Knapp
Matt Norton
John Werner
Brian McInerny

DESCENT™

ATTENTION,

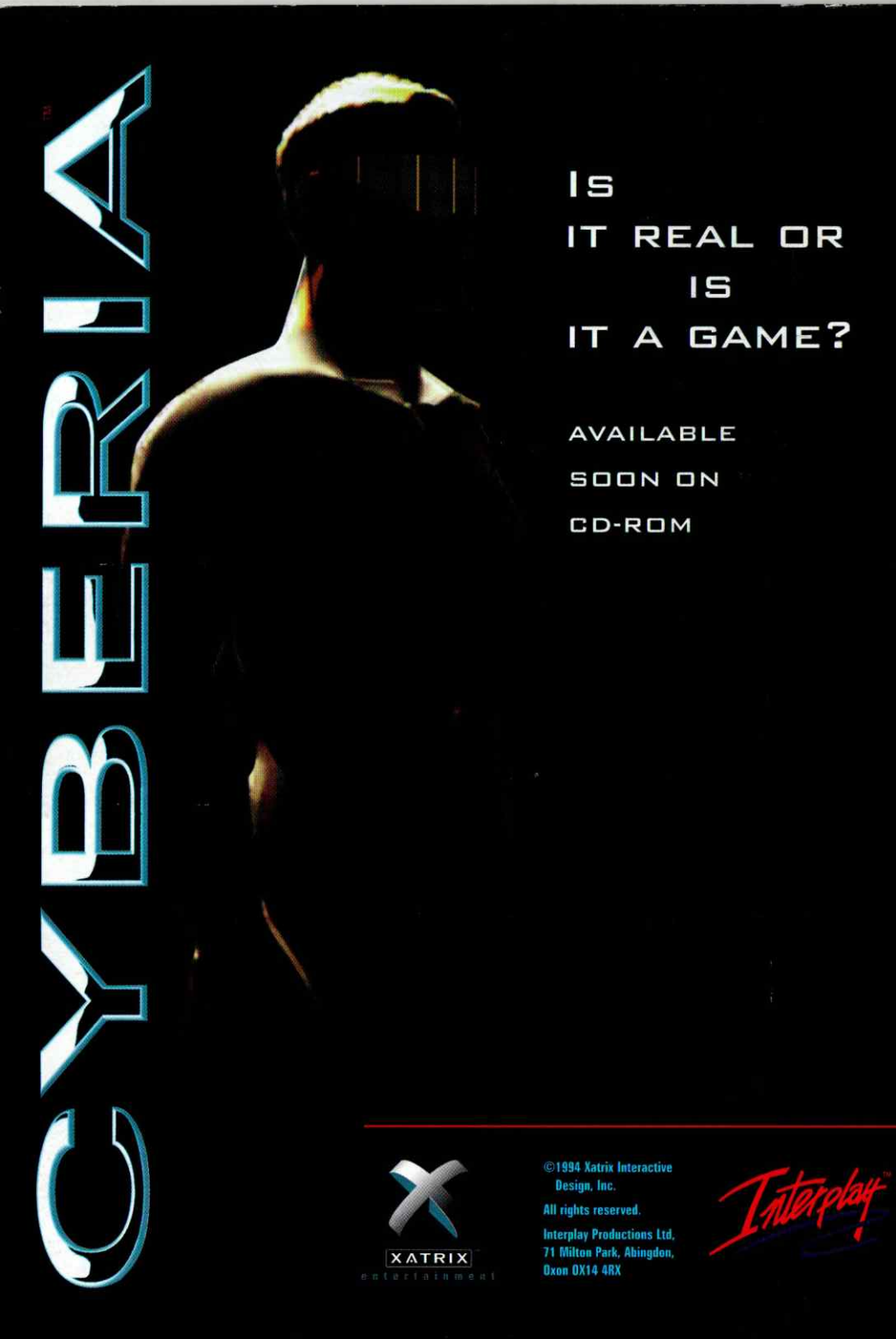
LES CLAVIERS FRANÇAIS ET ANGLAIS SONT DIFFÉRENTS.

LE JEU EST BASÉ SUR UN CLAVIER ANGLAIS





Interplay™


CYBERIA
IS
IT REAL OR
IS
IT A GAME?
AVAILABLE
SOON ON
CD-ROM
XATRIX
entertainment
©1994 Xatrix Interactive
Design, Inc.
All rights reserved.
Interplay Productions Ltd,
71 Milton Park, Abingdon,
Oxon OX14 4RX
Interplay