MANUEL DELTA V

INSTALLATION DU JEU

1. Faites une copie de sauvegarde de vos disquettes originales et conservez-les dans un endroit sûr.
2. Assurez-vous que votre ordinateur correspond bien aux spécifications techniques indiquées pour le jeu. Delta-V nécessite le matériel suivant :

Ordinateur

IBM ou 100% compatible
80386 33 Mhz, 80486 66 Mhz fortement conseillé

Souris/Joystick
Vous devez utiliser une souris ou un joystick avec ce jeu.

Mémoire étendue
2 Mo de mémoire EMS
2.5 Mo de mémoire EMS pour lancer le jeu avec les sons digitalisés.

Disque Dur
17 Mo d'espace disponible (si vous n'avez pas assez d'espace, nous vous conseillons de sauvegarder certains fichiers ou programmes inutiles, puis de les effacer).

Mémoire conventionnelle
614.400 octets (600 Ko) de mémoire libre.

Carte graphique
Carte VGA et moniteur VGA.

3. Placez la disquette 1 dans le lecteur de votre ordinateur (A: ou B:), puis entrez la lettre correspondant a ce lecteur. Lorsque le message d'attente du DOS est affiché et correspond au lecteur utilisé, entrez INSTALL et appuyez sur la touche ENTREE. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour poursuivre l'installation.

Le Vieux Manuel

© INNELEC 1994

Exemple:
Si vous avez un lecteur de disquettes 3.5» appelé B:, par exemple, suivez les instructions ci-dessous:

1. Placez la disquette 1 de Delta-V dans le lecteur B :.
2. Entrez B : [ENTREE]
3. Entrez INSTALL [ENTREE]
4. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour installer Delta-V sur votre disque dur.

Nous vous conseillons d'utiliser SMARTDRIVE et Norton SPEED DISK pour accélérer les accès au disque dur pendant le jeu. Pour de plus amples informations, consultez votre manuel du DOS.

Delta-V ne fonctionnera pas a partir des disquettes, et a été programmé pour fonctionner sur un IBM ou 100% compatible avec le MS-DOS version 5.0 ou ultérieure. Nous avons également remarqué que certains programmes de compression de disque dur peuvent parfois provoquer des conflits avec Delta-V. Pour de plus amples informations, consultez votre manuel du DOS ou contactez notre service technique.

Configuration de Delta-V pour votre systhème

Si vous avez une carte sonore et que vous voulez utiliser le jeu avec les effets sonores et/ou la musique, vous devez configurer les gestionnaires sonores après l'installation de Delta-V. Choisissez l'option de configuration (Setup). Vous verrez ensuite les options suivantes :

(Select Sound Card) Choix de la carte sonore pour les effets sonores
(Select Music Card) Choix de la carte sonore pour la musique
(Change Sound Default)
Modifier les paramètres par défaut pour les effets sonores
(Change Music Default)
Modifier les paramètres par défaut pour la musique
(Done) Quitter

Vous pouvez sélectionner la carte sonore pour les effets sonores et la musique avec les deux premières options. Consultez le manuel de votre carte sonore pour de plus amples instructions sur le type de carte et les paramètres a utiliser. Si vous précisez des paramètres incorrects, vous risquez d'avoir des problèmes avec votre système. Pour votre information,

Le Vieux Manuel

 © INNELEC 1994

Delta-V est configuré par défaut avec les paramètres suivants:

Carte sonore Son/Musique sélectionnée : Pas de son (No sound)
Adresse I/O : 220 Hex
IRQ : 7
DMA : 1

DELTA-V : LE JEU

Dans le répertoire \DELTAV créé lors de l'installation, entrez DELTAV pour lancer le jeu.

Menu principal

Nouveau Jeu (New Game) :
Cette option permet de commencer une nouvelle carrière de Netrunner. Choisissez-la si vous vous connectez pour la première fois sur le GlobalNet.

Charger une partie sauvegardée (Load Game) :
Permet de recharger une partie sauvegardée. La liste des sauvegardes disponibles sera affichée.

Réputations :

Cet écran affiche le classement de tous les Netrunners qui ont couru pour la Corporation Soleil Noir. Votre rang est déterminé par le nombre de crédits que vous avez gagné.

Configuration (Setup) :
Choisissez cette option pour modifier les paramètres de l'interface du Net.

Quitter (Quit) :
Cette option permet de vous déconnecter du GlobalNet pour revenir au monde réel du DOS.

Menu de configuration
Cet écran vous permet d'activer ou de désactiver certains paramètres du jeu pour personnaliser votre environnement. Les options de ce menu sont les suivantes:

Le vieux Manuel

Configuration des graphismes (Configure Graphics) : Active l'écran de configuration des graphismes.

Musique ON/OFF (Music ON/OFF) : Active ou désactive la musique.

Volume de la musique (Music Volume) : Permet d'augmenter ou de réduire le volume de la musique.

Son ON/OFF (Sounds ON/OFF) : Active ou désactive les effets sonores.

Volume des effets sonores (Sound Volume) : Permet d'augmenter ou de réduire le volume de la musique.

Calibrage joystick (Calibrate Joystick) : Si l'option «Joystick» est sélectionnée, cette option permet de calibrer le joystick avant de jouer.

Quitter (Exit) : Retour au menu principal.

Ce menu de configuration des graphismes vous permet d'ajuster précisément le niveau des détails graphiques de votre environnement visuel.

Sons et contrÎleurs (Sounds and Controllers): Retour au menu de configuration

Profondeur - SIMPLE, MOYENNE ou DETAILLEE (View Depth L/M/H): Augmente ou réduit le niveau des détails graphiques de la tranchée en fonction de la distance.

Tranchée - SIMPLE, MOYENNE ou DETAILLEE (Lattice Detail L/M/H) : Augmente ou réduit le niveau des détails graphiques sur les parois et le fond de la tranchée.

Ciel ON/OFF (Sky ON/OFF) : Active ou désactive l'affichage du ciel.

Cockpit ON/OFF : Active ou désactive l'affichage du cockpit.

Ombres des polygones (Poly Shade) : Augmente ou diminue le niveau de détail des ombres sur les polygones dans la tranchée.

Le Vieux Manuel

© INNELEC 1994

Ennemis - SIMPLES, MOYENS ou DETAILLES (Enemy Details L/M/H) : augmente ou diminue les détails graphiques des structures ennemies.

Quitter (Exit) : retour au menu principal

Remarque : Sur les machines trop lentes, vous pouvez accélérer la vitesse du jeu en réduisant le niveau de détail des ombres et en désactivant l'affichage du ciel. Ces options, ainsi que celle qui permet d'ajuster le niveau des détails graphiques selon la profondeur, vous permettront de configurer le jeu en fonction de votre système pour obtenir des performances optimales.

Salle de briefing

Homme assis derrière le bureau : Cliquez sur Daenar Quade pour accéder au briefing général de mission.

Moniteur de gauche : Cliquez sur ce moniteur pour vous connecter sur le GlobalNet ou continuer une partie sauvegardée.

Moniteur de droite : Cliquez sur ce moniteur pour vous entraîner au pilotage.

Console du bureau : Cliquez sur la console pour arrêter le jeu et revenir au menu principal.

Console suspendue : Cliquez sur cette console pour sauvegarder la partie en cours.

Configuration du Traceur

Cet écran contient les différents types de blindage, d'armes et de systèmes de propulsion autorisés par Soleil Noir, et qui peuvent être installés sur les Traceurs des Netrunners. Le département d'amélioration des Traceurs modifie constamment ces informations en fonction des nouvelles technologies et des mérites personnels, mais aussi selon les performances et les besoins des Netrunners.

Utilisez les flèches en haut et en bas de l'écran pour faire défiler les différentes icônes.

Le Vieux Manuel

Pour voir la description d'un objet, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône correspondante.

Pour équiper un objet, placez le pointeur de la souris sur l'icône, puis maintenez le bouton droit enfoncé et placez l'objet sélectionné sur le Traceur en rotation, en haut a gauche de l'écran.

Remarque : Pour placer une nouvelle arme dans le «Canon A», amenez l'icône vers la gauche du Traceur, et procédez de la même manière a droite pour installer une nouvelle arme dans le canon B.

Canon A (Cannon A) : Baie d'armement primaire, activée par le bouton de tir du joystick ou le bouton gauche de la souris.

Canon B (Cannon B) : Baie d'armement secondaire, activée par le bouton 2 du joystick ou le bouton droit de la souris.

Coque (Hull) : Type de blindage installé sur le Traceur.

Moteur (Engine) : Système de propulsion installé sur le Traceur.

Blindage (Armor) : Nombre d'unités de blindage restantes.

Energon : Nombre d'unités d'Energon restantes dans le coeur du réacteur.
Autres (Other) : Autres systèmes spéciaux installés.

Bureau (Office): Retour a la salle de briefing.

Confirmer (Confirm) : Activez cette option pour vous connecter sur le GlobalNet et commencer votre mission.

Salle des opérations

Après une mission, les Netrunners assistent a un compte-rendu de la mission, dans la Salle des Opérations. L'écran affiché au centre de cette salle contient les informations suivantes :

Statut de la mission (Mission Status) : Indique si la mission a été un succès ou un échec.

Succès (Success) : Indique que tous les objectifs de la mission ont été

Le Vieux Manuel

 © INNELEC 1994

capturés ou détruits.

Annuler (Abort) : Les Netrunners qui se déconnectent volontairement du Net avant la fin de leur mission doivent payer une amende de 10.000 crédits pour l'avoir annulée sans autorisation.

Fin de transmission SysCom (Syscom abort) : Les Netrunners sont déconnectés par les systèmes de contrôle de Soleil Noir pour n'avoir pas capturé ou détruit tous les objectifs. Dans ce cas, ils devront payer une amende de 10.000 crédits pour l'annulation de la mission.

Eliminé (Terminated) : Les Netrunners sont morts au cours d'une mission.

Statistiques de la mission (Mission Statistics) : Informations sur la précision des tirs (nombre de coups tirés, tirs réussis et pourcentage de précision de chaque arme).

Compte-rendu de la mission (Mission Summary) : Nombre de crédits gagnés après la mission, y compris la prime en cas de réussite, les bonus pour le temps restant, ou la destruction de cibles supplémentaires, etc... Indique également le solde de votre compte en banque.

Continuer (Continue) : Cliquez sur cette option pour passer a l'écran suivant ou a la mission suivante.

Commandes du Traceur

Contrôle avec un joystick Thrustmaster

Bouton 2 - Droite - Monter - Gauche - Bouton 1 - Descendre

Contrôle au joystick
Bouton 2 - Droite - Monter - Bouton 2 - Gauche - Bouton 1 - Descendre
Contrôle à la souris

Bouton 2 - Droite - Monter - Gauche - Bouton 1 - Descendre

Touches et commandes	Commandes en vol
Pause*	Système Artemis On/Off
Menu de configuration	Viser un autre ennemi
Annuler Mission	

Le Vieux Manuel

Commandes pour les améliorations du Traceur

Choix de l'arme - Baie A	Activer ou désactiver l'Energon
Choix de l'arme - Baie B	Bouclier D-Rez
Activer ou désactiver le Blindagen	Postcombustion

Commandes pour l'environnement du pilote

Changer de vue	Ciel On/Off
Cockpit On/Off	Type de polygones

Commandes diverses

Retour au DOS	Calibrage du joystick (Menu principal uniquement)

*Certaines options des menus sont également identifiées par une lettre.

Environnement du pilote

Le cockpit

Jauge de température, Niveau d'Energon, Distance de la cible, Radar, Etat du blindage

Le cockpit

Niveau d'Energon : Indique le niveau d'Energon restant dans le coeur du réacteur a fusion du Traceur.

Etat du blindage : Indique le nombre d'unités de blindage restantes sur le Traceur.

Jauge de température : indique le taux d'accumulation de chaleur sur le blindage du Traceur. En dehors de la tranchée, la chaleur augmente d'une unité toutes les 2 secondes. Une fois que le Traceur a encaissé 5 unités de chaleur, il perdra 10 points de blindage par seconde supplémentaire tant qu'il reste en dehors de la tranchée. Si vous revenez vers la tranchée, la température redescendra au-dessous de 5 unités, mais le refroidissement ne vous permettra pas de récupérer les points de blindage perdus.

Le Vieux Manuel

© INNELEC 1994

Radar : Ce système d'alerte électronique permet aux Netrunners de voir une représentation virtuelle de la grille du Net a l'avant et a l'arrière du Traceur. Un Traceur est représenté par un point bleu, avec des croix grises au centre du radar. Les tirs d'un Traceur sont représentés par des points jaunes, les tourelles par des points verts, les drones CME par des points rouges, les Gardiens CME par des losanges rouges, et les objectifs de la mission par des losanges jaunes.

Distance de la cible : Indique la distance, en unités Alpha, qui vous sépare de l'objectif a capturer ou a détruire. Lorsque le Traceur est a moins de 50 unités Alpha de la cible, l'affichage vire au jaune. A moins de 25 unités Alpha, il vire au rouge.

Système ARTEMIS (Autosystème Régulé de Tir & d'Environnement Multiple a Intelligence Sensorielle): tous les Traceurs des Netrunners sont équipés d'un programme d'intelligence artificielle a synthèse vocale pour le contrôle de l'armement. Ce système, baptisé ARTEMIS, envoie au Netrunner des informations au sujet de la distance des cibles, de leur acquisition, de l'intégrité de la structure du Traceur, de l'accumulation de chaleur, et préviennent le pilote si un ennemi est a proximité. Il s'agit en fait d'un double système d'alerte compose d'un radar et d'un système de surveillance de l'état du Traceur. Le système ARTEMIS envoie en permanence des informations via le neuroconnecteur du pilote, et le prévient lorsque la situation devient critique pour qu'il puisse modifier ses paramètres de vol en conséquence.

L'affichage HUD
Jauge de température, Viseur, Niveau d'Energon, Etat du blindage
L'affichage HUD
Chronomètre d'Estimation de Fin de Course (CEFC) : le CEFC indique le temps restant au Netrunner pour terminer la mission.

Indicateur Alpha : indique la position du Traceur.

Compteur d'objectifs (Détruits) : Indique le nombre d'objectifs capturés ou détruits, et ceux qui n'ont pas encore été capturés ou détruits.

Armement actif : Indique les armes actives dans les baies A et B.

Viseu r: viseur pour les armes du Traceur. Indique la direction du tir.

Le Vieux Grimoire

Alerte de proximité : les 4 quadrants du cercle entourant le viseur, correspondant aux 4 points cardinaux. Indique quelle partie de la surface du Traceur est en contact avec la grille du Net.

Jauge de température : Lorsque le Traceur accumule de la chaleur, les deux barres horizontales passent du vert au rouge. Plus le rouge se dirige vers le centre (viseur), plus la chaleur augmente.

Niveau d'Energon : Indique le nombre d'unités d'Energon disponibles dans le coeur du réacteur du Traceur.

Etat du blindage : Indique le nombre de points de blindage restants sur la coque du Traceur.

Indicateur de cible : réticule de visée indépendant avec système de verrouillage pour les torpilles du Traceur. L'indicateur de cible se verrouillera sur les cibles qui traversent le cône de balayage des torpilles, et suivra ces cibles jusqu'a ce qu'elle soient détruites ou hors de portée.

Indicateur de collision : L'écran du cockpit clignotera en bleu pendant quelques instants si le Traceur heurte un obstacle dans la tranchée.

Indicateur de dégâts : L'écran du cockpit clignotera en rouge pendant quelques instants si le Traceur est touché par un tir ennemi.

Indicateur de capture : L'écran du cockpit clignotera en jaune pendant quelques instants si le Traceur capture un objet.

Témoin d'Alerte : cet indicateur clignotera en affichant le message «Alert» en haut de l'écran si le Traceur accumule 3 unités de chaleur ou plus sur sa coque.

Témoin Critique: cet indicateur clignotera en affichant le message «Critical» en haut de l'écran lorsque l'indicateur d'accumulation de chaleur virera a l'orange. A partir de ce moment-la, le Traceur perdra un point de blindage par seconde jusqu'a ce que l'indicateur d'accumulation de chaleur revienne a un niveau normal.

Le Vieux Manuel

© INNELEC 1994

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elle jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

© INNELEC 1994